



**WYDZIAŁ  
FILOLOGICZNY**  
Uniwersytet Łódzki



**Program studiów**  
**Nowe media i kultura cyfrowa**

Studia pierwszego stopnia  
Profil ogólnoakademicki

Program studiów obowiązujący od roku akademickiego 2022/2023

## 1. Nazwa kierunku

Nowe media i kultura cyfrowa

## 2. Zwięzły opis kierunku

Celem kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* jest kształcenie specjalistów i specjalistek wykorzystujących w działalności zawodowej wszechstronną znajomość zagadnień związanych z nowymi mediami i ich aktywną obecnością we współczesnej kulturze. Program poszerza spektrum zagadnień tradycyjnych badań kulturowych o takie pola jak metody i narzędzia humanistyki cyfrowej, krytyczne studia cyberkulturowe, badania kultury cyfrowej i badania designu. Rozbudowanej refleksji teoretycznej nad przeobrażeniami kultury w czasach dynamicznego rozwoju nowych technologii towarzyszą zajęcia warsztatowe, kształtujące umiejętności specjalistycznego, krytycznego używania narzędzi cyfrowych. Połączenie to pozwoli absolwentom i absolwentkom wykorzystywać wiedzę w sytuacjach profesjonalnych, jak również umożliwi świadomą i twórczą partycypację we współczesnej kulturze, w wielkim stopniu kształtowanej przez nowe media i związane z nimi idee.

Studenci i studentki mają możliwość wyboru jednej z trzech specjalizacji (*Gry wideo, Media społeczne, Sztuka nowych mediów*), których sposób usytuowania w programie studiów pozwala nie tylko pogłębić wiedzę o wybranym obszarze kultury cyfrowej, ale także dostrzec punkty przecięcia i powiązania wybranej specjalizacji z innymi dziedzinami badań kultury cyfrowej oraz zwrócić uwagę na złożoność tej ostatniej, wynikającą z nakładania się wielu zróżnicowanych i heterogenicznych praktyk. Każda specjalizacja obejmuje 12 przedmiotów. Wspólne dla osób studiujących daną specjalizację są kursy obligatoryjne: 3 przedmioty specyficzne dla danej specjalizacji oraz po 3 przedmioty wspólne z każdą z dwóch pozostałych. Dodatkowo studenci i studentki indywidualnie, po uzgodnieniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, wybierają spośród kursów prowadzonych w Uniwersytecie Łódzkim 3 przedmioty zgodne ze swoimi zainteresowaniami, przydatne z punktu widzenia tematu przygotowywanej pracy dyplomowej.

## 3. Poziom studiów

studia pierwszego stopnia

## 4. Profil studiów

ogólnoakademicki

## 5. Forma studiów

stacjonarna

## 6. Cele kształcenia

Po ukończeniu studiów na kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa*, absolwent/absolwentka:

- rozumie i krytycznie interpretuje kierunki przemian kultury pod wpływem technologii cyfrowych w perspektywie historycznej i teoretycznej;
- rozpatruje nowe media w ujęciu technologicznym, komunikacyjnym, społecznym i estetycznym;
- zna najważniejsze paradygmaty poznawcze z zakresu teorii cyberkultury, humanistyki cyfrowej i analityki kulturowej;
- posiada uporządkowaną wiedzę z zakresu mediów społecznych, gier wideo i sztuki nowych mediów;
- rozumie funkcjonowanie przemysłów kreatywnych (praktyki, mechanizmy, instytucje, proces startupowy, pozyskiwanie funduszy);
- posiada zaawansowane umiejętności badawcze, w szczególności związane z badaniami nowych mediów i cyberkultury, prowadzonymi z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych;
- posiada zaawansowane umiejętności związane z wykorzystaniem oprogramowania komputerowego w działalności akademickiej i profesjonalnej;
- stosuje zróżnicowane formy wypowiedzi (np. esej, prezentacja, nota kuratorska, recenzja), w szczególności przy użyciu narzędzi cyfrowych;
- przygotowuje i realizuje projekty kulturalne, w szczególności związane z kulturą cyfrową (w tym organizuje wydarzenia kulturalne);
- wykorzystuje media społecznościowe do realizacji zadań profesjonalnych;
- myśli projektowo i współpracuje w środowiskach wirtualnych;
- rozumie etyczne aspekty działań w środowiskach wirtualnych;
- posiada umiejętność współpracy w grupie, rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, inspiruje proces uczenia się innych osób.

## 7. Tytuł zawodowy

licencjat

## 8. Możliwości zatrudnienia i kontynuacja kształcenia absolwenta

Na podstawie rozporządzenia Ministra Pracy i Polityki Socjalnej z dnia 7 sierpnia 2014 r. w sprawie klasyfikacji zawodów i specjalności na potrzeby rynku pracy oraz zakresu jej stosowania (ze zm. – aktualny wykaz - Rozporządzenie Ministra Rodziny i Polityki Społecznej z dnia 13 listopada 2021 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie klasyfikacji zawodów i specjalności na potrzeby rynku pracy oraz zakresu jej stosowania – Dz. U. 2021, poz. 2285) oraz w odniesieniu do poziomów kompetencji określonych w ISCO-08 oraz poziomów kształcenia zawartych w Międzynarodowej Standardowej Klasyfikacji Edukacji (ISCED 2011) absolwenci i absolwentki *Nowych mediów i kultury cyfrowej* I stopnia mogą wykonywać zawody takie jak między innymi:

262102 Muzealnik

263203 Kulturoznawca

264203 Krytyk artystyczny

264207 Redaktor serwisu internetowego  
265902 Bloger/vlogger  
216606 Specjalista do spraw animacji multimedialnej  
216690 Pozostali projektanci grafiki i multimediiów  
243102 Autor tekstów i sloganów reklamowych (copywriter)  
243108 Specjalista do spraw mediów interaktywnych  
251303 Specjalista do spraw rozwoju stron internetowych  
251301 Architekt stron internetowych  
251302 Projektant aplikacji multimedialnych, animacji i gier komputerowych  
251390 Pozostali projektanci aplikacji sieciowych i multimediiów  
262204 Broker informacji (researcher)  
262205 Menedżer zawartości serwisów internetowych  
333201 Organizator imprez rozrywkowych (organizator eventów)  
343302 Pracownik galerii/muzeum  
343901 Animator kultury  
351404 Projektant stron internetowych (webmaster)

Na wybór ścieżki zawodowej w istotnej mierze wpływa ukończenie jednej z dostępnych specjalizacji. Absolwenci i absolwentki kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* będą przygotowani do podjęcia studiów drugiego stopnia, przede wszystkim w zakresie kulturoznawczych badań nad nowymi mediami, a także na innych kierunkach humanistycznych. Mogą także kontynuować kształcenie na studiach II stopnia w krajach, w których obowiązuje dwustopniowy system kształcenia uniwersyteckiego oraz na studiach podyplomowych i kursach dokształcających w UŁ lub innych uczelniach.

## **9. Wymagania wstępne, oczekiwane kompetencje kandydata opisane językiem efektów uczenia się**

Podstawowa orientacja w problematyce życia kulturalnego w Polsce, wiedza z zakresu filozofii, historii sztuki i informatyki na poziomie szkoły średniej.

## **10. Dziedziny i dyscypliny naukowe, do których odnoszą się efekty uczenia się**

dziedzina nauk humanistycznych, nauki o kulturze i religii (dyscyplina wiodąca): 56 %,  
nauki o sztuce: 38%, filozofia: 2 %  
dziedzina nauk społecznych, nauki socjologiczne: 2%,  
nauki o zarządzaniu i jakości: 2%

## **11. Określenie kierunkowych efektów uczenia się dla danego typu kwalifikacji wraz z odniesieniem do składowa opisu charakterystyk pierwszego i drugiego stopnia PRK**

Symbol	Po ukończeniu studiów na kierunku <i>Nowe media i kultura cyfrowa</i> absolwent/absolwentka:	Odniesienie do charakterystyk pierwszego i drugiego stopnia efektów uczenia się Polskiej Ramy Kwalifikacji
	WIEDZA: zna i rozumie	
01M-1A_W01	w zaawansowanym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce	P6U_W P6S_WG
01M-1A_W02	wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej o nowych mediach i kulturze cyfrowej, w szczególności wiedzy o cyberkulturze, mediach społecznych, sztuce nowych mediów i grach wideo	P6U_W P6S_WG
01M-1A_W03	metody badania różnych wytworów kultury nowych mediów, właściwe dla wybranych teorii i szkół badawczych w zakresie kulturowej refleksji o nowych mediach	P6U_W P6S_WG
01M-1A_W04	powiązania badań nowych mediów i kultury cyfrowej z innymi dyscyplinami i obszarami badań	P6U_W P6S_WG
01M-1A_W05	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, zwłaszcza wyzwania cywilizacyjne wynikające z kierunków rozwoju nowych mediów, a także najnowsze osiągnięcia w ich badaniu	P6U_W P6S_WK
01M-1A_W06	ekonomiczne, etyczne, prawne i inne uwarunkowania funkcjonowania instytucji kultury (zwłaszcza instytucji zajmujących się nowymi mediami i kulturą cyfrową) i przemysłów kreatywnych	P6U_W P6S_WK
01M-1A_W07	podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony prawa autorskiego i własności przemysłowej	P6U_W P6S_WK
01M-1A_W08	podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	P6U_W P6S_WK
	UMIEJĘTNOŚCI: potrafi	
01M-1A_U01	formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy dotyczące nowych mediów i kultury	P6U_U P6S_UW

	cyfrowej oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych	
01M-1A_U02	właściwie dobierać źródła i informacje z nich pochodzące, oceniać je, krytycznie analizować i syntezować z wykorzystaniem cyfrowego instrumentarium	P6U_U P6S_UW
01M-1A_U03	dobierać i stosować właściwe metody i narzędzia rozwiązywania problemów z zakresu nowych mediów i kultury cyfrowej, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne	P6U_U P6S_UW
01M-1A_U04	komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej nowych mediów i kultury cyfrowej	P6U_U P6S_UK
01M-1A_U05	brać udział w debacie, merytorycznie argumentować, oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich, odwołując się przy tym do poglądów badaczy i badaczek nowych mediów i kultury cyfrowej	P6U_U P6S_UK
01M-1A_U06	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6U_U P6S_UK
01M-1A_U07	planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole	P6U_U P6S_UO
01M-1A_U08	współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym), przyjmując w grupie różne role oraz rozwiązując konflikty wewnątrzgrupowe	P6U_U P6S_UO
01M-1A_U09	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	P6U_U P6S_UU
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do/jest gotowa do	
01M-1A_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści	P6U_K P6S_KK
01M-1A_K02	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii eksperckiej w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	P6U_K P6S_KK
01M-1A_K03	wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego poprzez aktywność na rzecz społeczeństwa obywatelskiego i społeczności lokalnej oraz do inicjowania	P6U_K P6S_KO

	działań na rzecz interesu publicznego, w szczególności poprzez uczestnictwo w działaniach na rzecz zachowania światowego dziedzictwa kulturowego w wymiarze globalnym i lokalnym	
01M-1A_K04	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy poprzez realizację własnych i zespołowych kreatywnych projektów i poszukiwanie nowych rozwiązań w obszarze przemysłów kreatywnych	P6U_K P6S_KO
01M-1A_K05	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych w zawodach związanych z nowymi mediami i kulturą cyfrową, w tym przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych	P6U_K P6S_KR
01M-1A_K06	dbałości o dorobek i tradycje zawodu poprzez uznawanie i stosowanie standardów profesjonalnych w zawodach związanych z nowymi mediami i kulturą cyfrową	P6U_K P6S_KR

## 12. Wnioski z analizy zgodności efektów uczenia się z potrzebami rynku pracy i otoczenia społecznego, wnioski z analizy wyników monitoringu karier zawodowych absolwentów oraz sprawdzone wzorce międzynarodowe

Z uwagi na fakt, że jedynie mała liczba absolwentów i absolwentek studiów Wydziału Filologicznego wyraża zgodę na monitorowanie ich dalszych losów na rynku pracy, poniższa analiza opiera się nie na danych statystycznych, a przede wszystkim na porównaniu efektów uczenia się z kwalifikacjami wymaganymi dla wybranych zawodów, wymienionych w klasyfikacji zawodów i specjalności Ministra Rozwoju, Pracy i Technologii. W analizie uwzględnione zostały również miejsca zatrudnienia absolwentów i absolwentek, które określono na podstawie bezpośrednich kontaktów.

Wiedza i umiejętności uzyskane w trakcie studiów umożliwiają podjęcie pracy zawodowej w wielu obszarach praktyk kulturowych, wyłaniających się lub przeobrażających w rezultacie rozwoju nowych mediów, przede wszystkim takich, które wymagają innowacyjności i kreatywności. Absolwenci i absolwentki kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* będą przygotowani do pracy w instytucjach kultury, w szczególności instytucjach dedykowanych kulturze mediów (np. centra kultury mediów, festiwale sztuki mediów, studia designu). Ich kompetencje pozwolą także na podjęcie pracy w przemyśłach kreatywnych, w firmach związanych z projektowaniem gier wideo, stron internetowych, aplikacji mobilnych, strategii reklamowych. Ten sektor szczególnie dynamicznie rozwija się w Łodzi, będąc ważną częścią strategii rozwoju miasta. Absolwenci i absolwentki są również przygotowani do wykonywania zawodów, które nie są jeszcze uwzględnione w wykazach ministerialnych, ale są faktycznie obecne na rynku pracy, takich, na przykład, jak: krytyk gier wideo, projektant rozrywki i poziomów w grach wideo, moderator profili w serwisach społecznościowych.

Co więcej, absolwenci i absolwentki kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* nabywają w czasie studiów kompetencje, których znaczenie, zgodnie z wieloma prognozami (zob. np. Europejska Strategia do roku 2020) będzie systematycznie rosnać, generując przy tym nowe możliwości zatrudnienia: zawody i miejsca pracy. Spośród dziesięciu najważniejszych, wskazywanych we wspomnianych dokumentach kompetencji przyszłości, co najmniej sześć – przetwarzanie danych, kompetencje cyfrowe, interdyscyplinarność, zdolność do rozróżniania i filtrowania informacji, myślenie projektowe, współpraca w środowisku wirtualnym – wyłania się ze sfery kształconych na kierunku podstawowych umiejętności. Studia na kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* kształtują postawy otwartości i elastyczności, umożliwiające efektywną mobilność, pożądaną na zmiennym i dynamicznym rynku pracy. Dzięki temu absolwenci i absolwentki są przygotowani także do tworzenia we własnym zakresie nowych możliwości zatrudnienia w rozwijających się sektorach kultury związanych z nowymi technologiami komunikacyjnymi i informacyjnymi.

Kierunek *Nowe media i kultura cyfrowa* usytuowany jest w obrębie szeroko rozumianych badań nad cyberkulturą, które rozwijane są od kilkunastu lat w licznych ośrodkach na całym świecie. Spośród wielu wzorców międzynarodowych warto wskazać, jako najbliższe profilowi kierunku, te, które łączą ogólną refleksję nad kulturą cyfrową z badaniami wybranych szczegółowych obszarów. Taki profil studiów nad nowymi mediami i cyberkulturą realizowany jest między innymi przez: Uniwersytet w Amsterdamie, gdzie prowadzony jest kierunek *New Media and Digital Culture*, Uniwersytet w Utrechcie, prowadzący inaczej ustrukturuowany, ale tak samo nazwany kierunek *New Media and Digital Culture*, King's College of London, oferujący kierunek *Digital Humanities, Digital Culture and Society*, Uniwersytet w Bergen, proponujący kierunek *Digital Culture*, Uniwersytet w Toronto z kierunkiem *New Media Studies*, czy Steinhardt University of New York, gdzie tematyka ta podejmowana jest w ramach studiów na wydziale Media, Culture and Communication. Wymienione programy są najbliższe kierunkowi *Nowe media i kultura cyfrowa* w Uniwersytecie Łódzkim. Specyfikę podejścia reprezentowanego w Uniwersytecie Łódzkim stanowi sposób połączenia w ramach programu trzech specjalizacji: *Media społeczne, Gry wideo, Sztuka nowych mediów*, powiązanych ze sobą na podłożu refleksji nad kulturą cyfrową. Problematyka tych specjalizacji obecna jest w programach studiów wielu uczelni na całym świecie, zwykle jednak osobno bądź w innych konfiguracjach.

### **13. Związki z misją uczelni i jej strategią rozwoju**

Program studiów dla kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* jest zgodny z misją Uniwersytetu Łódzkiego. Odnosi się on do aktualnych przemian otoczenia kulturowego i ma ambicje kształcić przyszłych ekspertów i ekspertki w dynamicznie rozwijającej się dziedzinie, dlatego można uznać, że spełnia założenie innowacyjności dla rozwoju. Z drugiej strony, nacisk kładziony jest na idee wolności naukowej, swobody akademickiej dyskusji, ducha otwartości na świat w całym jego bogactwie i złożoności, co świadczy o przywiązaniu do europejskich tradycji akademickich. Istotnym jego aspektem jest kształcenie w duchu otwartości na inne poglądy, tolerancyjności, gotowości do zmiany stanowiska, co w połączeniu z proponowanym zakresem refleksji, niewątpliwie ma szansę przyczynić się do kształtowania polskich i międzynarodowych elit. Jest też zgodny z podkreślaną w strategii Uniwersytetu Łódzkiego potrzebą tworzenia i rozwijania innowacyjnych programów interdyscyplinarnych i nowych kierunków studiów oraz budowania wyspecjalizowanych kadr dla regionu.



#### **14. Różnice w stosunku do innych programów studiów o podobnie zdefiniowanych celach i efektach uczenia się prowadzonych w Uniwersytecie Łódzkim**

Najbliższe programowi *Nowe media i kultura cyfrowa* pod względem celów i efektów uczenia się są studia na kierunku *Kulturoznawstwo*. Jednak kierunek *Nowe media i kultura cyfrowa* znacząco rozszerza refleksję o kulturze cyfrowej, opierając ją na wybranych z uwagi na potrzeby programu kontekstach historii i teorii kultury, historii i teorii sztuki oraz innych dziedzin humanistyki. Pozwala także wprowadzić zagadnienia nieobecne w programie studiów kulturoznawczych, specyficzne dla badań nad nowymi mediami oraz umożliwia studentom i studentkom pogłębienie wiedzy w zakresie wybranej specjalizacji oraz nabycie umiejętności praktycznych, ściśle związanych z przyszłą pracą zawodową. Od kierunków takich jak *Twórcze pisanie* czy *Filmoznawstwo i wiedza o mediach audiowizualnych* program *Nowe media i kultura cyfrowa* odróżnia koncentracja na fenomenach związanych z kulturą cyfrową, takich jak gry wideo, media społeczne czy sztuka nowych mediów.

Kierunek *Informacja w środowisku cyfrowym* jest bliski kierunkowi *Nowe media i kultura cyfrowa* jedynie ze względu na zainteresowania technologiami cyfrowymi, jednak zamiast kontekstu kulturoznawczego wybiera on kontekst nauk informacyjnych i nauk społecznych, przez co jego zasadnicze cele oraz efekty uczenia się różnią się w znacznym stopniu od proponowanych przez *Nowe media i kultura cyfrowa*. Kontekst kulturoznawczy, w którym lokowana jest refleksja nad zjawiskami z obszaru kultury cyfrowej odróżnia kierunek *Nowe media i kultura cyfrowa* także od kierunku *Dziennikarstwo i komunikacja społeczna*, który podejmuje problematykę związaną z mediami masowymi w kontekście nauk społecznych.

## 15. Plan studiów

Rok	Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu													Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	Moduł	
			Kod	Liczba godzin															
				w1	w2	k1	k2	k3	cw	p1	s	lj	wr	pr	WF				Razem
I	I	Podstawowe pojęcia nowych mediów	28					28							56	e	4	MO	
		Historia mediów		28											28	oc	3	MO	
		Historia gier wideo		28											28	e	3	MO	
		Wprowadzenie do mediów społecznych		28											28	e	3	MO	
		Wybrane zagadnienia historii sztuki	28												28	e	2	MK	
		Podstawowe problemy filozofii	28												28	e	2	MK	
		Filmowe środki stylistyczne			28										28	oc	2	MK	
		Kultura partycypacji				28									28	oc	4	MKC	
		Komunikacja interpersonalna i praca w zespole										28			28	oc	3	MP	
		Studiowanie nowych mediów					14								14	oc	2	MO	
Wychowanie fizyczne												30	30	zal.	0	MW			
razem I semestr:													324		28				
I	II	Przemiany praktyk artystycznych XX wieku	28											28	e	2	MK		
		Główne nurty teorii kultury	28											28	e	2	MK		
		Filozofia techniki				28									28	oc	4	MO	
		Sztuka nowych mediów – teorie i praktyki		28											28	e	3	MKC	
		Kultura designu		28											28	oc	3	MKC	
		Interfejs i doświadczenie użytkownika				28									28	oc	4	MO	
		Rodzaje gier wideo				28									28	oc	4	MKC	
		Narracja interaktywna				28									28	oc	4	MKC	
		Zajęcia ogólnouczeniowe/ogólnowydzielowe *													28*	oc	3	MW	
		Język obcy 1									60				60	oc	3	MW	
Wychowanie fizyczne												30	30	zal.	0	MW			
razem II semestr:													342		32				
razem I rok:													666		60				
II	III	Wprowadzenie do cyberkultury		28										28	e	3	MKC		
		Historia i estetyka sztuki wideo		28										28	e	3	MKC		
		Publikowanie w Internecie									28				28	oc	3	MP	
		Język obcy 2								60					60	e	4	MW	
		Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze															16		
razem III semestr:													144		29				
II	IV	Podstawy socjologii mediów		14										14	e	2	MO		
		Film animowany i animacja komputerowa	28											28	e	2	MKC		
		Estetyka nowych mediów				28									28	oc	4	MO	
		Proseminarium nowomediale							28						28	oc	3	MO	
		Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze															20		
razem IV semestr:													98		31				
razem II rok:													242		60				
II	V	Bazy danych i wizualizacja informacji w kulturze		28										28	e	3	MKC		
		Etnografia cyfrowa				28									28	oc	6	MO	
		Nowe media w praktykach edukacyjnych									28				28	oc	3	MP	
		Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 1 (moduł do wyboru)									56				56	oc	6	MP	
		Zajęcia do wyboru **			28										28	oc	4	MK	
		Seminarium licencjackie 1								28					28	oc	2	MKC	
		Organizacja i finansowanie kultury	28												28	e	2	MP	
Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze															4				
razem V semestr:													224		30				
II	VI	Organizacja i zarządzanie kulturą w dobie nowych mediów										28		28	oc	3	MP		
		Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 2 (moduł do wyboru)									28				28	oc	3	MP	
		Zajęcia do wyboru**			28										28	oc	4	MK	
		Praktyki zawodowe										120			120	oc	4	MP	
		Seminarium licencjackie 2							28						28	oc	8	MKC	
		Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze															8		
razem VI semestr:													232		30				
razem III rok:													456		60				
RAZEM W CIĄGU TOKU STUDIÓW: godzin***:													1384	p. ECTS:	188				

W I semestrze do zaliczenia szkolenie z prawa autorskiego, kurs BHP i szkolenie biblioteczne (e-learning).

\* Liczba godzin uzależniona od wyboru studenta.

\*\* Zajęcia do wyboru: zajęcia oferowane przez Instytut Kultury Współczesnej

\*\*\* liczba godzin bez specjalizacji

## Skróty form zajęć:

w1, w2, w3: wykład, nakład pracy studenta 1, 2, 3 (wprowadzający, kursowy, monograficzny)

k1, k2, k3: konwersatorium nakład pracy studenta 1, 2, 3

cw: ćwiczenia

p1: proseminarium, nakład pracy studenta 1

s: seminarium

lj: lektorat języka

wr: warsztaty

pr: praktyki

WF

## Skróty modułów:

MO - Moduł Podstawy wiedzy o nowych mediach

MKC - Moduł Kultura cyfrowa

MK - Moduł Podstawy wiedzy o kulturze i sztuce

MS - Moduł specjalizacyjny

MP - Moduł praktyczny

MW - Moduł do wyboru

## Specjalizacja: Gry wideo

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
3	Poetyka gier wideo				28								28	oc	4	MS
3	Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna				28								28	oc	4	MS
3	Sztuka gier wideo				28								28	oc	4	MS
3	Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych				28								28	oc	4	MS
												<b>112</b>	<b>16</b>			

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
4	Gamifikacja				28								28	oc	4	MS
4	Analiza i krytyka gier wideo				28								28	oc	4	MS
4	Projektowanie reguł gier				28								28	oc	4	MS
4	Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami				28								28	oc	4	MS
4	Sztuka i projektowanie generatywne				28								28	oc	4	MS
												<b>140</b>	<b>20</b>			

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
5	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
												<b>28</b>	<b>4</b>			

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
												<b>56</b>	<b>8</b>			

\* Zajęcia do wyboru: dowolne zajęcia z innego modułu specjalizacyjnego lub, po ustaleniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, zajęcia na innym kierunku studiów.

\*\* Szacowana liczba godzin, zależna od wyboru zajęć przez studenta/studentkę.

## załącznik do uchwały nr 334 Senatu UE z dnia 16 maja 2022 r.

## Specjalizacja: Sztuka nowych mediów

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
3	Literatura elektroniczna				28								28	oc	4	MS
3	Praktyki kuratorskie w sztuce współczesnej				28								28	oc	4	MS
3	Sztuka gier wideo				28								28	oc	4	MS
3	Sztuka Internetu				28								28	oc	4	MS
3	Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych				28								28	oc	4	MS
												<b>140</b>		<b>20</b>		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
4	Aktywizm i media alternatywne				28								28	oc	4	MS
4	Analiza i krytyka sztuki nowych mediów				28								28	oc	4	MS
4	Nowe media w sztukach performatywnych				28								28	oc	4	MS
4	Sztuka i projektowanie generatywne				28								28	oc	4	MS
												<b>112</b>		<b>16</b>		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
5	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
												<b>28</b>		<b>4</b>		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
												<b>56</b>		<b>8</b>		

\* Zajęcia do wyboru: dowolne zajęcia z innego modułu specjalizacyjnego lub, po ustaleniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, zajęcia na innym kierunku studiów.

\*\* Szacowana liczba godzin, zależna od wyboru zajęć przez studenta/studentkę.

## Specjalizacja: Media społeczne

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł				
		KOD	Liczba godzin											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem					
3	Literatura elektroniczna				28									28	oc	4	MS
3	Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna				28									28	oc	4	MS
3	Reklama i marketing cyfrowy				28									28	oc	4	MS
3	Sztuka Internetu				28									28	oc	4	MS
													<b>112</b>		<b>16</b>		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł				
		KOD	Liczba godzin											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem					
4	Analiza praktyk komunikacyjnych w mediach społecznych				28									28	oc	4	MS
4	Aktywizm i media alternatywne				28									28	oc	4	MS
4	Architektura informacji na stronach internetowych				28									28	oc	4	MS
4	Gamifikacja				28									28	oc	4	MS
4	Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami				28									28	oc	4	MS
													<b>140</b>		<b>20</b>		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł				
		KOD	Liczba godzin											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem					
5	Zajęcia do wyboru*													28**	oc	4	MS
													<b>28</b>		<b>4</b>		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł				
		KOD	Liczba godzin											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem					
6	Zajęcia do wyboru*													28**	oc	4	MS
6	Zajęcia do wyboru*													28**	oc	4	MS
													<b>56</b>		<b>8</b>		

\* Zajęcia do wyboru: dowolne zajęcia z innego modułu specjalizacyjnego lub, po ustaleniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, zajęcia na innym kierunku studiów.

\*\* Szacowana liczba godzin, zależna od wyboru zajęć przez studenta/studentkę.

## 16. Bilans punktów ECTS wraz ze wskaźnikami charakteryzującymi program studiów

liczba semestrów i łączna liczba punktów ECTS, jaką student/studentka musi zdobyć, aby uzyskać określone kwalifikacje	6 semestrów i 180 punktów ECTS
łączną liczbę godzin zajęć, w tym praktyk, które student musi zrealizować w toku studiów; w przypadku specjalności/modułów/przedmiotów do wyboru o różnej liczbie godzin – najwyższą łączną liczbę godzin.	1700
łączna liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać na zajęciach kontaktowych (wymagających bezpośredniego udziału wykładowców i studentów)	176 ECTS (wszystkie przedmioty oprócz praktyk)
łączna liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	27 ECTS

liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać, realizując moduły kształcenia w zakresie zajęć ogólnouczelnianych lub na innym kierunku studiów	11 ECTS
liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	7 ECTS
liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru	89 ECTS

#### 17. Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się

- a. opisy przedmiotów (sylabusy), w zakresie określonym odrębnym zarządzeniem Rektora - w załączeniu (zamieszczone na końcu programu studiów)



w wymiarze 120 godzin dydaktycznych. Realizowane są w placówkach i instytucjach kultury, w firmach przemysłów kreatywnych i organizacjach pozarządowych, w terminach ustalonych w ramach konkretnych porozumień z poszczególnymi podmiotami. Podstawowym celem praktyk jest przygotowanie studentów i studentek do wykonywania zawodów związanych z instytucjami kultury, z tworzeniem i promowaniem kultury, zwłaszcza w związku z wykorzystywaniem narzędzi z obszaru nowych mediów i kultury cyfrowej. Studenci i studentki odbywają praktyki w instytucjach kultury – galeriach, muzeach, agencjach producenckich (wydarzenia kulturalne, koncerty), festiwalach, redakcjach pism kulturalnych i branżowych (krytyka sztuki, krytyka gier wideo), redakcjach telewizyjnych, portali internetowych i pism elektronicznych, agencjach interaktywnych, marketingowych, reklamowych, agencjach pozycjonowania treści (SEO), firmach tworzących gry wideo, firmach infobrokerskich. Studenci i studentki dokonują wyboru miejsca odbywania praktyk samodzielnie, w razie wątpliwości konsultując wybór z opiekunem/opiekunką praktyk. Opisana w ten sposób specyfika wyboru ze względu na charakter miejsc pracy, rodzaj zadań i procedurę znajdowania pracodawcy, określana jest przez przypisane do przedmiotu efekty uczenia się.

Praktyki odbywają się w dowolnym terminie, jednak studenci i studentki muszą przedstawić opiekunowi kierunkowemu/opiekunce kierunkowej miejsce i planowany czas oraz zakres zadań praktyki najpóźniej przed końcem V semestru studiów. Studenci i studentki odbywają praktyki zawodowe na podstawie porozumienia zawartego przez Uniwersytet Łódzki z jednostką przyjmującą studenta/studentkę oraz skierowania z UŁ. Przed rozpoczęciem praktyk studentom i studentkom wydawane są następujące dokumenty: porozumienie o prowadzeniu praktyk zawodowych, dzienniczek praktyk, skierowanie na praktyki oraz ankieta ewaluacyjna.

Praktyka zaliczana jest na ocenę. Podstawą zaliczenia są informacje zawarte w dzienniczku oraz ankiecie ewaluacyjnej i weryfikowane w rozmowie ze studentem/studentką. W celu zaliczenia studenci i studentki dostarczają zatem opiekunowi kierunkowemu/opiekunce kierunkowej dzienniczek praktyk, porozumienie, podpisany przez opiekunów/opiekunki praktyk formularz skierowania na praktyki oraz ankietę ewaluacyjną z opinią praktykantów i praktykantek na temat przebiegu praktyk i opinią zakładowego opiekuna/zakładowej opiekunki praktyk wraz z propozycją oceny w skali od 2-5. Opiekun kierunkowy/opiekunka kierunkowa zapoznaje się z powyższą dokumentacją. W przypadku opinii pozytywnej opiekun kierunkowy/opiekunka kierunkowa zalicza odbycie praktyki zawodowej, dokonując wpisu w dzienniczku praktyk i USOS. W przypadku uzyskania negatywnej opinii opiekun kierunkowy/opiekunka kierunkowa, po konsultacji z opiekunem/opiekunką praktyk w zakładzie pracy, podejmuje decyzję o dalszym postępowaniu.

**d. wskazanie zajęć przygotowujących studentów do prowadzenia badań na studiach I stopnia:**

Studenci i studentki kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* przygotowywani są do prowadzenia badań w ramach następujących przedmiotów: Podstawowe pojęcia nowych mediów; Historia mediów; Historia gier wideo; Wprowadzenie do mediów społecznych; Wybrane zagadnienia historii sztuki; Podstawowe problemy filozofii; Filmowe środki stylistyczne; Kultura partycypacji; Przemiany praktyk artystycznych XX wieku; Główne nurty teorii kultury; Filozofia techniki; Sztuka



nowych mediów – teorie i praktyki; Kultura designu; Rodzaje gier wideo; Narracja interaktywna; Wprowadzenie do cyberkultury; Historia i estetyka sztuki wideo; Podstawy socjologii mediów; Animacja komputerowa; Estetyka nowych mediów; Proseminarium nowomiedialne; Etnografia cyfrowa; Bazy danych i wizualizacja informacji w kulturze; Seminarium licencjackie.

Dla specjalizacji *Gry wideo*: Poetyka gier wideo; Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna; Sztuka gier wideo; Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych; Analiza i krytyka gier wideo; Gamifikacja; Projektowanie reguł gier; Sztuka i projektowanie generatywne.

Dla specjalizacji *Sztuka nowych mediów*: Literatura elektroniczna; Sztuka gier wideo; Sztuka Internetu; Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych; Aktywizm i media alternatywne; Analiza i krytyka sztuki nowych mediów; Nowe media w sztukach performatywnych; Sztuka i projektowanie generatywne.

Dla specjalizacji *Media społeczne*: Literatura elektroniczna; Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna; Reklama i marketing cyfrowy; Sztuka Internetu; Aktywizm i media alternatywne; Analiza praktyk komunikacyjnych w mediach społecznych; Architektura informacji na stronach internetowych; Gamifikacja.

**e. wykaz i wymiar szkoleń obowiązkowych, w tym szkolenia bhp oraz szkolenia z zakresu własności intelektualnej i prawa autorskiego**

W toku studiów studenci i studentki odbywają trzy obowiązkowe szkolenia – w zakresie prawa autorskiego (10 godzin), kompetencji bibliotekoznawczych (2 godziny) oraz bezpieczeństwa i higieny pracy (4 godziny) – zgodnie z przepisami obowiązującymi w UŁ.

## NOWE MEDIA I KULTURA CYFROWA

### Sylabusy przedmiotów

I semestr .....	21
Podstawowe pojęcia nowych mediów .....	21
Historia mediów .....	23
Historia gier wideo .....	25
Wprowadzenie do mediów społecznych.....	26
Wybrane zagadnienia historii sztuki.....	28
Podstawowe problemy filozofii .....	29
Filmowe środki stylistyczne .....	30
Kultura partycypacji .....	31
Komunikacja interpersonalna i praca w zespole.....	32
Studiowanie nowych mediów .....	33
II semestr.....	35
Przemiany praktyk artystycznych XX i XXI wieku .....	35
Główne nurty teorii kultury .....	36
Filozofia techniki .....	37
Sztuka nowych mediów – teorie i praktyki .....	38
Kultura designu.....	39
Interfejs i doświadczenie użytkownika.....	40
Rodzaje gier wideo .....	41
Narracja interaktywna.....	42
III semestr .....	43
Wprowadzenie do cyberkultury.....	43
Historia i estetyka sztuki wideo .....	44
Publikowanie w Internecie .....	45
IV semestr .....	46
Podstawy socjologii mediów .....	46
Film animowany i animacja komputerowa.....	47
Estetyka nowych mediów .....	48
Proseminarium nowomediálne .....	50
V semestr .....	51
Bazy danych i wizualizacja informacji w kulturze .....	51
Etnografia cyfrowa .....	53
Nowe media w praktykach edukacyjnych .....	54
Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 1 .....	55
Seminarium licencjackie 1.....	57
Organizacja i finansowanie kultury .....	58
VI semestr .....	59
Organizacja i zarządzanie kulturą w dobie nowych mediów.....	59
Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 2 .....	62
Praktyki zawodowe.....	64
Seminarium licencjackie 2.....	65

Specjalizacja GRY WIDEO .....	66
Poetyka gier wideo .....	66
Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna .....	67
Sztuka gier wideo .....	69
Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych.....	70
Gamifikacja .....	71
Analiza i krytyka gier wideo.....	72
Projektowanie reguł gier.....	73
Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami.....	74
Sztuka i projektowanie generatywne .....	75
Specjalizacja SZTUKA NOWYCH MEDIÓW .....	76
Literatura elektroniczna .....	76
Praktyki kuratorskie w sztuce współczesnej.....	78
Sztuka gier wideo .....	80
Sztuka Internetu .....	81
Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych.....	82
Aktywizm i media alternatywne .....	83
Analiza i krytyka sztuki nowych mediów.....	84
Nowe media w sztukach performatywnych.....	86
Sztuka i projektowanie generatywne .....	87
Specjalizacja MEDIA SPOŁECZNE .....	88
Literatura elektroniczna .....	88
Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna .....	90
Reklama i marketing cyfrowy .....	92
Sztuka Internetu .....	93
Analiza praktyk komunikacyjnych w mediach społecznych.....	94
Aktywizm i media alternatywne .....	95
Architektura informacji na stronach internetowych .....	96
Gamifikacja .....	98
Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami.....	99

## I semestr

## Podstawowe pojęcia nowych mediów

Nazwa przedmiotu	Podstawowe pojęcia nowych mediów
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/w1, 28 godzin + ćwiczenia/ćw 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin, zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem przedmiotu jest wprowadzenie do szeroko rozumianej problematyki nowych mediów. Zadanie to jest realizowane poprzez wyodrębnienie podstawowej terminologii i pojęć niezbędnych do zrozumienia świata nowych mediów. Przedmiotem rozważań są poszczególne pojęcia, jak i relacje między nimi oraz tworzony przez te relacje system nowych mediów. Pojęcia spokrewnione ze względu na pełnione przez nie funkcje zostały połączone w grupy. Podczas wykładu omawiane są: (1) zasadnicze pojęcia definiujące nowe media jako całość; (2) pojęcia definiujące poszczególne odmiany nowych mediów; (3) pojęcia wyjaśniające funkcjonowanie systemu nowych mediów; (4) pojęcia określające kulturowe konsekwencje rozwoju nowych technologii medialnych; (5) pojęcia charakteryzujące nową postać humanistyki – humanistykę cyfrową; (6) pojęcia charakteryzujące sztukę nowych mediów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <b>Wykład/ Ćwiczenia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia nowe media jako całość, jako system i jako poszczególne ich odmiany przy użyciu poznanych kategorii (01M-1A_W02);</li> <li>• charakteryzuje nową postać kultury, która wyłoniła się w efekcie upowszechnienia nowych mediów (01M-1A_W02);</li> </ul> (umiejętności) <b>Wykład:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje i wykorzystuje informacje naukowe o nowych mediach, z użyciem różnych źródeł, zwłaszcza korzystając z technologii cyfrowych (01M-1A_U01);</li> </ul> <b>Ćwiczenia:</b>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• stosuje kategorie poznane na wykładzie do mówienia o wytworach nowych mediów i do opisu kultury nowych mediów (01M-1A_U03);</li><li>• potrafi prowadzić merytoryczną dyskusję i wyszukiwać właściwe argumenty w analizach zjawisk charakterystycznych dla nowych mediów (01M-1A_U05);</li></ul> <p>(kompetencje)</p> <p><b>Wykład:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści związanych ze zjawiskami kultury, która wyłoniła się w efekcie upowszechnienia nowych mediów (01M-1A_K01).</li></ul> <p><b>Ćwiczenia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• jest gotów do podjęcia szczegółowej analizy zjawisk zachodzących w kulturze nowych mediów (01M-1A_K01).</li></ul>
--	--

Historia mediów

Nazwa przedmiotu	Historia mediów
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/ w2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z historycznymi procesami rozwoju mediów (rozumianych szeroko, jak techniczne sposoby komunikacji) od początków mowy i pisma po współczesne media cyfrowe. Przemiany techniczne mediów powiązane są z ich oddziaływaniem kulturowym w kontekście teorii determinizmu technicznego (w ujęciu Szkoły z Toronto) i determinizmu społecznego (w ujęciu SCOT). Omawiane procesy uwzględniają analizę narzędzi badawczych adekwatnych do budowania wiedzy na temat zjawisk o charakterze historycznym.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i charakteryzuje fakty i procesy z zakresu historii mediów oraz rozumie czasowe, społeczne i techniczne relacje pomiędzy historycznymi fazami rozwoju mediów (01M-1A_W01)</li> <li>zna i rozumie metody badania procesów przemian medialnych w aspekcie społecznym, technicznym i kulturowym (01M-1A_W03)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi właściwie dobierać źródła, gromadzić, systematyzować oraz integrować informacje naukowe z zakresu historii mediów (01M-1A_U02)</li> <li>potrafi posługiwać się pojęciami właściwymi dla dyskursu medialnego i historycznego w profesjonalnych sytuacjach z udziałem medioznawców (01M-1A_U04)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest przygotowany/przygotowana do krytycznej oceny wiedzy na temat historycznych procesów medialnych, narzędzi ich badania oraz społecznego oddziaływania mediów (01M-1A_K01)</li> <li>jest przygotowany/przygotowana do aktywnego uczestnictwa w działaniach na rzecz zachowania światowego dziedzictwa</li> </ul>

	kultury medialnej w wymiarze lokalnym i globalnym (01M-1A_K03)
--	--



Historia gier wideo

Nazwa przedmiotu	Historia gier wideo
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład /w2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Głównym celem wykładu jest przedstawienie w perspektywie kulturowej rozwoju gier wideo, począwszy od najwcześniejszych eksperymentów ludycznych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, aż do współczesności. Omówione zostaną najważniejsze historycznie zjawiska z punktu widzenia polskiej i międzynarodowej recepcji gier wideo. Przybliżony zostanie kontekst technologiczny i społeczny wspomnianych przemian, a także ich powiązanie z ewolucją innych mediów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie wybrane zagadnienia z zakresu historii gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki medium oraz kontekstów kulturowych. (01M-1A_W02)</li> <li>zna i rozumie różne metody badania historii gier wideo, uwzględniające również badanie lokalnej historii gier.( 01M-1A_W03)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi właściwie formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy badawcze dotyczące zagadnień z obszaru historii gier wideo (01M-1A_U01)</li> <li>potrafi właściwie dobierać źródła dotyczące historii gier i informacje z nich pochodzące, oceniać je, krytycznie analizować i syntezować z wykorzystaniem cyfrowego instrumentarium (01M-1A_U02)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz działań na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego w wymiarze globalnym i lokalnym, ze szczególnym uwzględnieniem aktywności dotyczących badania historii gier wideo. (01M-1A_K03).</li> </ul>

Wprowadzenie do mediów społecznych

Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do mediów społecznych
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład /w2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	<p>Przedmiotem wykładu są media społeczne, fenomen, w którym połączenie technologii nowych mediów z nowymi strategiami komunikowania tworzy nowe formy uspołecznienia. W kontekście historycznych zmian praktyk komunikacyjnych omówione zostaną przeobrażenia Internetu, prowadzące w stronę systemu Web 2.0 jako technologicznej podstawy mediów społecznych. Charakterystyczne dla nich formy komunikowania zostaną przedstawione na tle wcześniejszych modeli, wprowadzone zostaną przy tym podstawowe pojęcia teorii komunikowania oraz nakreślone drogi przeobrażeń refleksji nad komunikowaniem. Omówione zostaną koncepcje społeczeństwa informacyjnego i sieciowego. Przedstawiona zostanie historia mediów społecznych i najważniejsze ujęcia teoretyczne. Analizie zostaną poddane koncepcje mediów społecznych, ich wyznaczniki, różne koncepcje, rodzaje i funkcje.</p>
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna koncepcje mediów społecznych, charakteryzuje różne odmiany mediów społecznych oraz wyłaniającą się z nich nową formułę społeczeństwa sieci (01M-1A_W02);</li> <li>krytycznie wyjaśnia kulturowe konsekwencje rozwoju mediów społecznych, ich funkcje i sposoby ich wykorzystywania w różnych dziedzinach praktyk (01M-1A_W05)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje poznane na wykładzie kategorie teoretyczne do analizy mediów społecznych (01M-1A_U02)</li> <li>w oparciu o wydobyte w analizie cechy, odróżnia odmiany mediów społecznych i ich potencjalne zastosowania (01M-1A_U03)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• rozumie społecznościowy charakter działań kulturowych, dostrzega relacje między perspektywą indywidualistyczną a społeczną i wkomponowuje osobiste cele w konteksty praktyk grupowych (01M-1A_K01)</li><li>• ma świadomość znaczenia odpowiedzialnych zachowań, przestrzega zasady etyki zawodowej (01M-1A_K05)</li></ul>
--	---

Wybrane zagadnienia historii sztuki

Nazwa przedmiotu	Wybrane zagadnienia historii sztuki
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/ w1, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem wykładu jest zapoznanie studentów i studentek z wybranymi zagadnieniami wiedzy o sztuce i historii sztuki od prehistorii do początków XX wieku, wskazanie ramowych kontekstów teoretycznych i historyczno-kulturowych, przydatnych przy interpretacji zjawisk artystycznych w poszczególnych epokach, a dzięki temu przygotowanie podstaw pod dalszą, kursową i samodzielną edukację w zakresie wiedzy o sztuce.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>• tłumaczy specyfikę pojmowania i funkcjonowania sztuki w poszczególnych epokach i wskazuje przykłady artefaktów egzemplifikujących określone zagadnienia historyczno-kulturowe (01M-1A_W01);</li> <li>• definiuje wybrane kategorie pojęciowe stosowane do opisu twórczości artystycznej poszczególnych epok (01M-1A_W01);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>• analizuje, w zakresie podstawowym, treść i formę wybranych dzieł artystycznych (01M-1A_U01);</li> <li>• łączy wybrane zjawiska artystyczne z kontekstem kulturowym i społeczno-politycznym ich epoki (01M-1A_U01);</li> <li>• krytycznie ocenia kulturowe znaczenie twórczości artystycznej (01M-1A_U02);</li> </ul> (kompetencje społeczne) <ul style="list-style-type: none"> <li>• zyskuje świadomość znaczenia dziedzictwa artystycznego dla kultury współczesnej (01M-1A_K06);</li> </ul>

Podstawowe problemy filozofii

Nazwa przedmiotu	Podstawowe problemy filozofii
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład,/ w1, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	język polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Wykład poświęcony jest omówieniu historii filozofii i jej głównych problemów. Student/ka poznaje specyfikę myśli filozoficznej oraz jej rolę w dziejach kultury Europy i świata. Rozumie wpływ filozofii na różne sposoby myślenia oraz ich rozwój.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student/ka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• posiada wiedzę, dotyczącą wybranych koncepcji i problemów filozofii zachodniej – przedstawianych, analizowanych i objaśnianych z perspektywy pokantowskiej (01M-1A_W01)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi czytać teksty filozoficzne, analizować koncepcje i systemy filozoficzne oraz porównywać ze sobą i objaśniać proponowane w nich ujęcia i rozwiązania głównych problemów filozoficznych (01M-1A_U05)</li> <li>• ma świadomość potrzeby wychodzenia poza postawy dogmatyczne (01M-1A_U01)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• uświadamia sobie dialogiczny charakter procesów (samo)poznawczych, posiada zdolność problematyzacji, dokonywanych przez siebie oraz innych, rozstrzygnięć światopoglądowych oraz związanych z nimi postaw społecznych (01M-1A_K01)</li> </ul>

Filmowe środki stylistyczne

Nazwa przedmiotu	Filmowe środki stylistyczne
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/ k1,28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Zajęcia wprowadzają podstawową terminologię badania tekstów współczesnej kultury filmowej. Ich głównym celem jest wskazanie i zdefiniowanie zasadniczych środków stylistycznych charakterystycznych dla filmu jako medium odrębnego niż np. literatura czy teatr. Zagadnienia szczegółowe obejmować będą pięć grup zagadnień: <i>mise-en-scene</i> , kompozycja kadru, <i>mise-en-shot</i> , dźwięk.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie różnorodność komunikatów filmowych (01M-1A_W02);</li> <li>• tłumaczy różnice między „językiem filmu” a innymi kodami językowymi (01M-1A_W04);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozpoznaje, nazywa i klasyfikuje środki stylistyczne wykorzystywane w filmie i innych przekazach ekranowych (01M-1A_U03);</li> <li>• wskazuje znaczenie i cel wykorzystania konkretnych środków stylistycznych (01M-1A_U02);</li> </ul> (kompetencje społeczne); <ul style="list-style-type: none"> <li>• krytycznie ocenia i analizuje treści audiowizualne (01M-1A_K01)</li> </ul>

Kultura partycypacji

Nazwa przedmiotu	Kultura partycypacji
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/ k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Zajęcia mają na celu dyskusję na temat głównych zagadnień dotyczących kultury partycypacji w kontekście rozwoju mediów, ze szczególnym uwzględnieniem konsekwencji rewolucji cyfrowej w aspekcie technicznym i społecznym. Zajęcia mają układ problemowy i opierają się na analizie tekstów oraz dyskusji na temat wybranych przykładów (case studies).
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna podstawowe pojęcia związane z zagadnieniem kultury partycypacji i konwergencji mediów (01M-1A_W01)</li> <li>zna i rozumie efekty przemian społecznych związanych ze zjawiskiem partycypacji i inteligencji zbiorowej (01M-1A_W05)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi formułować i rozwiązywać złożone problemy dotyczące najnowszych zjawisk medialnych związanych z kulturą uczestnictwa (01M-1A_U01)</li> <li>potrafi wyszukiwać i wykorzystywać informacje naukowe o zjawiskach z kręgu kultury partycypacji (01M-1A_U02)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest przygotowany/przygotowana do krytycznej oceny wiedzy na temat kultury partycypacji oraz procesów społecznych i medialnych, które ją konstytuują (01M-1A_K01)</li> </ul>

Komunikacja interpersonalna i praca w zespole

Nazwa przedmiotu	Komunikacja interpersonalna i praca w zespole
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	warsztat, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem warsztatu jest przygotowanie studentów do efektywnego komunikowania się i pracy w zespole. W ramach zajęć studenci zapoznają się z charakterystyką procesu komunikacji interpersonalnej, kluczowymi czynnikami i umiejętnościami wyznaczającymi efektywność tego procesu oraz jego wpływ na pracę zespołową.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia główne prawidłowości procesu komunikacji interpersonalnej (01M-1A_W04);</li> <li>• rozpoznaje bariery komunikacyjne, zwłaszcza związane z rozwojem mediów (01M-1A_W05);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje zdobytą wiedzę w celu podnoszenia jakości procesu komunikacji i kreatywnego działania w różnych sytuacjach i do rozwiązywania różnych problemów (01M-1A_U01);</li> <li>• planuje i dokonuje ewaluacji pracy w zespole ze świadomością mogących pojawiać się problemów i konfliktów (01M-1A_U07, 01M-1A_U08)</li> </ul> <p>(kompetencje społeczne)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dostrzega potrzebę dbałości o jakość procesu komunikacji interpersonalnej i posiada świadomość jej wpływu na środowisko społeczne (01M-1A_K03);</li> </ul>



## Studiowanie nowych mediów

Nazwa przedmiotu	Studiowanie nowych mediów
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/ k2, 14 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przygotowanie studentów i studentek do efektywnego studiowania na kierunku Nowe media i kultura cyfrowa. Studenci i studentki poznają specyfikę kierunku oraz charakterystykę realizowanych na kierunku specjalizacji (gry wideo, media społeczne i sztuka nowych mediów) ze szczególnym uwzględnieniem różnic i powiązań pomiędzy tymi obszarami badań nowych mediów. Zyskają także podstawową wiedzę i umiejętności umożliwiające realizowanie zadań związanych ze studiowaniem i pracą naukową.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie specyfikę oraz wyróżnia szczegółowe obszary badań nad nowymi mediami i kulturą cyfrową (01M-1A_W02);</li> <li>zna i rozumie wyzwania wynikające z rozwoju nowych (01M-1A_W05);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje i selekcjonuje informacje potrzebne do prowadzenia badań nad nowymi mediami i kulturą cyfrową oraz stosuje podstawowe zasady postępowania badawczego (01M-1A_U02);</li> <li>wyszukuje i wykorzystuje informacje potrzebne do planowania ścieżki zawodowej związanej z nowymi mediami (01M-1A_U09);</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dokonuje oceny swoich kompetencji i rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie (01M-1A_K01);</li> <li>ma świadomość odpowiedzialności społecznej związanej z rozwojem mediów społecznych i rozumie, że studiowanie nowych mediów wiąże się z rozwijaniem kompetencji krytycznej selekcji źródeł, rozpoznawania fałszywych informacji, odporności na propagandę, natarczywy marketing, umiejętnością przekraczania tzw. "baniek" społecznych i zdolnością</li> </ul>

	komunikowania z osobami o odmiennych poglądach (01M-1A_K03);
--	--

## II semestr

## Przemiany praktyk artystycznych XX i XXI wieku

Nazwa przedmiotu	Przemiany praktyk artystycznych XX i XXI wieku
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/ w1, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarne
Język wykładowy	Język polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem wykładu jest zapoznanie studentek i studentów z przemianami XX i XXI-wiecznych praktyk artystycznych, scharakteryzowanie wybranych zagadnień światowej i polskiej sztuki współczesnej, wskazanie kontekstów teoretycznych przydatnych przy interpretacji określonych typów działań twórczych, jak również zarysowanie relacji między sztuką współczesną a szerszym polem kulturowym i społeczno-politycznym.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	podstawowa orientacja w zagadnieniach historii sztuki do XX wieku.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po zakończeniu kursu student/ka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tłumaczy specyfikę funkcjonowania sztuki w XX-XXI wieku (01M-1A_W01);</li> <li>• rozpoznaje główne typy praktyk artystycznych (01M-1A_W01);</li> <li>• definiuje podstawowe kategorie pojęciowe stosowane do opisu sztuki współczesnej (01M-1A_W01);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje wybrane elementy teorii humanistycznych do analizy tematyki nowoczesnych i współczesnych zjawisk artystycznych, w tym łączy główne typy praktyk artystycznych z ich kontekstem kulturowym i społeczno-politycznym (01M-1A_U03);</li> <li>• potrafi krytycznie ocenić sens przemian sztuki XX-wiecznej (01M-1A_U03);</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zyskuje świadomość ponadindywidualnego, społecznego charakteru aktu twórczego oraz sposobów samoorganizacji środowisk artystycznych, a tym samym podstawowe kompetencje do uczestnictwa we współczesnej kulturze artystycznej (01M-1A_K02).</li> </ul>

Główne nurty teorii kultury

Nazwa przedmiotu	Główne nurty teorii kultury
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/w1, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	język polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem wykładu jest prezentacja podstawowych teorii kultury, koncepcji badań kulturowych i zwrotów badawczych XX i początków XXI wieku ze szczególnym uwzględnieniem rozmaitych kategorii pojęciowych wyzyskiwanych w dyskursie kulturoznawczym i w dyskursie dyscyplin z nim stowarzyszonych.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student/ka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie podstawy rozmaitych teorii kultury, zwrotów badawczych i stanowisk dotyczących sposobu jej badania oraz kluczowe pojęcia wypracowane w ich ramach, jak również relacje tych teorii z dyscyplinami sąsiedzkimi (01M-1A_W01)</li> <li>rozumie pozycję człowieka w kulturze i społeczeństwie, w tym jego wytwórczą i aktywną rolę w odniesieniu do problemów współczesnego świata (01M-1A_W05)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi rozpoznawać podstawowe dla tych teorii, zwrotów i koncepcji kategorie pojęciowe oraz użytkować informacje uzyskane z zalecanych źródeł naukowych (01M-1A_U02)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów do świadomego uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego (01M-1A_K03)</li> </ul>

Filozofia techniki

Nazwa przedmiotu	Filozofia techniki
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest zapoznanie studentek i studentów z wybranymi zagadnieniami filozoficznej i teoretyczno-kulturowej refleksji nad techniką, technologią oraz maszynami, scharakteryzowanie różnych sposobów pojmowania i wartościowania tych fenomenów, jak również analizowania ich w szerszym polu ideowym, kulturowym oraz ekonomiczno-politycznym. Zajęcia mają zapewnić ogólną ramę ideową dla szczegółowych badań i analiz funkcjonowania technologii medialnych w kulturze.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia definicje techniki, technologii i maszyny (01M-1A_W01);</li> <li>rozpoznaje specyfikę filozoficznej refleksji nad techniką (01M-1A_W04);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje teksty filozoficzne i teoretyczne o różnych aspektach techniki (01M-1A_U2);</li> <li>dyskutuje o historycznych i współczesnych formach kultury techniki (01M-1A_U5);</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>zyskuje świadomość szans i niebezpieczeństw związanych z rozwojem technologicznym (01M-1A_K2);</li> <li>nabywa zdolności do pracy w zespole przy przygotowywaniu zadań grupowych (01M-1A_K4);</li> </ul>

Sztuka nowych mediów – teorie i praktyki

Nazwa przedmiotu	Sztuka nowych mediów - teorie i praktyki
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/ w2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przedstawienie podstawowych informacji dotyczących genezy, rozwoju, wyznaczników, głównych nurtów sztuki nowych mediów oraz twórczości wybranych artystów. Wprowadzone zostaną także podstawowe wyznaczniki nowomediального paradygmatu estetycznego oraz najważniejsze ujęcia teoretyczne sztuki nowych mediów. W oparciu o wybrane przykłady prac artystycznych omówione zostaną również najważniejsze strategie twórcze i formy praktyki artystycznej.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	podstawowe wiadomości z zakresu historii sztuki, wiedzy o mediach i historii mediów.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie i definiuje najważniejsze pojęcia z zakresu sztuki nowych mediów oraz opisuje genezę, rozwój i historię sztuki nowych mediów (01M-1A_W02)</li> <li>• rozumie i opisuje powiązania sztuki nowych mediów z innymi dziedzinami badań (historia sztuki, estetyka, teoria i historia mediów, informatyka) (01M-1A_W04)</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>• gromadzi, selekcionuje, krytycznie ocenia i integruje informacje z różnych źródeł (01M-1A_U02)</li> <li>• wybiera i stosuje odpowiednie metodologie w analizie i interpretacji dzieł sztuki nowych mediów (01M-1A_U03)</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>• dokonuje oceny swoich kompetencji i rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie (01M-1A_K01)</li> </ul>

Kultura designu

Nazwa przedmiotu	Kultura designu
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/w2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Zajęcia stanowią przeglądowe wprowadzenie do problematyki designu, która rozwijana będzie w trakcie kolejnych kursów. Głównym przedmiotem zajęć będzie historyczny rozwój praktyk projektowania od początków ufundowania współczesnego designu na przełomie XIX i XX wieku aż po współczesne jego przeobrażenia pod wpływem technologii cyfrowych. Dodatkowo omówione zostaną główne sposoby konceptualizacji procesu projektowania, najważniejsze jego teoretyczne ujęcia jak również nakreślone zostaną kluczowe wymiary dynamiki obecnej kultury designu.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna wybrane fakty, procesów, zjawiska projekty z historii designu (01M-1A_W01)</li> <li>rozumie uwarunkowania głównych kierunków rozwoju designu oraz jego społeczno-kulturowe kontekstów (01M-1A_W05)</li> <li>zna specyfikę i dynamikę współczesnych, cyfrowych praktyk designu (01M-1A_W03)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>krytycznie analizuje źródła i informacje historii designu, z wykorzystaniem różnych źródeł, zwłaszcza korzystając z technologii cyfrowych (01M-1A_U02)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dokonuje krytycznej oceny posiadanej wiedzy na temat praktyk projektowania (01M-1A_K01)</li> <li>identyfikuje problemy etyczne, związane z pracą projektanta (01M-1A_K06)</li> </ul>

Interfejs i doświadczenie użytkownika

Nazwa przedmiotu	Interfejs i doświadczenie użytkownika
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Przedmiot zapoznaje studentów ze specyfiką projektowania interakcji, kształtowaniem się jego rozumienia jako dyscypliny designu oraz uwarunkowaniami, wymogami i strategiami praktyki projektowania. Program kursu obejmuje i prezentuje studentom i studentkom zasadniczą ewolucję pojmowania i badań projektowania interakcji (IXD), zmierzającą od utożsamienia tej dziedziny designu z projektowaniem użyteczności (UCD/UD – User Centered Design/ Usability Design) w stronę holistycznego ujęcia projektowania interakcji jako projektowania doświadczenia (UX – User Experience Design).
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student/ka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie główne ujęcia teoretyczne oraz metodologie badań projektowania interakcji (01M-1A_W02).</li> <li>zna i rozumie kierunki rozwoju praktyk projektowania interakcji oraz ich uwarunkowania natury społeczno-kulturowej, estetycznej, technologicznej i ekonomicznej (01M-1A_W04).</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi uczestniczyć w dyskusji, merytorycznie argumentując i formułując wnioski (01M-1A_U05).</li> <li>potrafi opisywać, analizować i interpretować wybrane projekty interfejsów systemów interaktywnych uwzględniając ich znaczenie, funkcje oraz komponenty projektu (01M-1A_U03).</li> <li>potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole (01M-1A_U07).</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów/gotowa krytycznie oceniać posiadaną wiedzę na temat interfejsów oraz uczestnictwa w interakcji (01M-1A_K01).</li> </ul>



Rodzaje gier wideo

Nazwa przedmiotu	Rodzaje gier wideo
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest prezentacja i omówienie rodzajów gier wideo z uwzględnieniem między innymi ich specyfiki historycznej oraz instytucjonalnej, a także kontekstu kulturowego i społecznego.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie, a także definiuje możliwe kryteria typologii gier wideo. (01M-1A_W02)</li> <li>rozpoznaje gatunki gier wideo i definiuje ich specyfikę historyczną w wybranych okresach rozwoju (01M-1A_W02).</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi właściwie analizować, formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy i zjawiska z obszaru klasyfikacji gier wideo. (01M-1A_U02).</li> <li>potrafi przygotować w języku polskim analizy wybranych gier wideo pod kątem ich specyfiki gatunkowej (01M-1A_U04).</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów do podjęcia krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści dotyczących typologii gier wideo (01M-1A_K01).</li> </ul>

Narracja interaktywna

Nazwa przedmiotu	Narracja interaktywna
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest przybliżenie procesu przemian pojęciowych i strukturalnych w obszarze współczesnej narratologii oraz przedstawienie narzędzi służących do analizy elementów opowiadania interaktywnego. Zajęcia obejmują zagadnienia procesu tworzenia różnych elementów narracji interaktywnej oraz ich analizy i interpretacji ze szczególnym uwzględnieniem własności cyfrowych mediów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna podstawowe pojęcia związane z interaktywnymi formami opowiadania i narzędzia do ich opisu (01M-1A_W02)</li> <li>zna i rozumie relacje między tradycyjnymi paradygmatami wiedzy o narracji a współczesnymi propozycjami badawczymi z zakresu narratologii transmedialnej (01M-1A_W04)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi rozwiązywać złożone problemy związane z analizą funkcjonowania interaktywnych opowiadań w aspekcie projektowym i odbiorczym (01M-1A_U01)</li> <li>dobierać i stosować właściwe metody i narzędzia adekwatne do opisu doświadczeń związanych z dynamicznym tekstem narracyjnym (01M-1A_U03)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest przygotowany/przygotowana do krytycznej oceny wiedzy na temat współczesnych narzędzi badawczych stosowanych do analizy zjawisk o charakterze interaktywnym i narracyjnym (01M-1A_K01)</li> </ul>

## III semestr

## Wprowadzenie do cyberkultury

Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do cyberkultury
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/w2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest przybliżenie podstawowych zagadnień cyberkultury oraz historii pojęcia w kontekście genezy zjawiska społecznego, technologicznego i kulturowego. Studentki i studenci zostaną zapoznani z podstawową terminologią oraz koncepcjami z zakresu studiów nad cyberkulturą w różnych okresach refleksji nad zmianą technologiczną (ze szczególnym uwzględnieniem aparatu pojęciowego krytycznych studiów nad cyberkulturą).
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student/studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• charakteryzuje podstawowe pojęcia i kategorie z zakresu refleksji nad cyberkulturą (01M-1A_W02);</li> <li>• przedstawia przemiany historyczne postaw badawczych w obszarze studiów nad cyberkulturą (01M-1A_W03);</li> <li>• ma uporządkowaną wiedzę o zróżnicowaniu i złożoności obszaru studiów nad cyberkulturą oraz o powiązaniu badań cyberkultury z innymi dyscyplinami (estetyką nowy mediów, antropologią kultury, etnografią cyfrową, studiami feministycznymi) (01M-1A_W04);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie wyszukuje i krytycznie ocenia informacje naukowe o cyberkulturze (01M-1A_U02);</li> <li>• analizuje i interpretuje zjawiska z obszaru cyberkultury wykorzystując pojęcia i kategorie poznane na wykładzie, uwzględniając przy tym stosowne koncepcje i konteksty (01M-1A_U03);</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• refleksyjnie i krytycznie odnosi się do uzyskanej wiedzy o cyberkulturze (01M-1A_K01).</li> </ul>

## Historia i estetyka sztuki wideo

Nazwa przedmiotu	Historia i estetyka sztuki wideo
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/w2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Kurs ma na celu przedstawienie genezy sztuki wideo, zarysowanie jej tendencji i form rodzajowych, scharakteryzowanie twórczości wybranych artystów wideo oraz ułożenie wideo w kontekście sztuki najnowszej.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>charakteryzuje omawiane podczas wykładu zjawiska z zakresu sztuki wideo oraz umiejscawia je w kontekście zjawisk artystycznych i przemian społecznych oraz technologicznych lat 50. i 60. XX wieku (01M-1A_W01, 01M-1A_W02, 01M-1A_W04);</li> <li>przedstawia twórczość wybranych artystów, opisując najważniejsze elementy ich postawy wobec medium wideo oraz wybrane realizacje (01M-1A_W01, 01M-1A_W02, 01M-1A_W04);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje, ocenia i wykorzystuje informacje naukowe o sztuce wideo (01M-1A_U02);</li> <li>posługuje się specjalistyczną terminologią w zakresie naukowej refleksji o sztuce wideo (01M-1A_U04);</li> </ul> <p>(kompetencje społeczne)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>krytycznie ocenia posiadaną wiedzę i odbierane treści (01M-1A_K01).</li> </ul>

Publikowanie w Internecie

Nazwa przedmiotu	Publikowanie w Internecie
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	warsztat, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	zdalna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest omówienie praktyk i aspektów technicznych publikowania treści w Internecie. Przybliżone zostaną szczególnie zasady publikacji blogów oraz tworzenia specyficznych dla nich treści.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna zagadnienia z dziedziny tworzenia stron internetowych, ich pozycjonowania oraz marketingu internetowego i umie je zdefiniować (01M-1A_W02).</li> <li>ma świadomość różnorodnych podejść oraz ewolucji strategii zarządzania zasobami internetowymi i potrafi wskazać najważniejsze zmiany w podejściu do porządkowania treści w sieci (01M-1A_W05)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>umie budować i wdrażać w życie strategie tworzenia, realizacji i reklamowania treści w Internecie z wykorzystaniem wyselekcjonowanych narzędzi. (01M-1A_U03)</li> <li>potrafi korzystać ze źródeł profesjonalnej wiedzy dotyczącej publikowania w Internecie, weryfikować jej wartość, debatować na jej temat w środowisku specjalistycznym oraz samodzielnie wykorzystywać w praktyce. (01M-1A_U09)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ma świadomość znaczenia wykorzystywania zdobytych umiejętności w kreowaniu dyskursu w Internecie oraz odpowiedzialności z nich wynikających. (01M-1A_K05)</li> </ul>

## IV semestr

## Podstawy socjologii mediów

Nazwa przedmiotu	Podstawy socjologii mediów
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/we, 14 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Wykład ma na celu przedstawienie szeregu zagadnień znajdujących się w obszarze badań socjologii mediów, w tym przedstawienie różnych sposobów ujmowania społecznego działania mediów, wybranych koncepcji teoretycznych oraz podstawowych pojęć i terminów stosowanych w badaniu wpływu mediów na współczesne procesy społeczne. Zagadnienia ułożone są problemowo i dotyczą wybranych tematów istotnych dla badania najnowszych problemów z tego obszaru, związanych z rozwojem kultury cyfrowej.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie dominujące zjawiska i procesy społeczne związane z rozwojem nowych mediów i kultury cyfrowej (01M-1A_W02 )</li> <li>zna i rozumie podstawowe problemy związane z funkcjonowaniem mediów we współczesnym społeczeństwie ujmowane z perspektywy socjologii mediów (01M-1A_W04)</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy dotyczące nowych mediów i kultury cyfrowej (01M-1A_U01)</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>dokonuje krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści (01M-1A_K01)</li> </ul>

Film animowany i animacja komputerowa

Nazwa przedmiotu	Film animowany i animacja komputerowa
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/w1, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest zapoznanie studentów z wybranymi wątkami teorii i historii filmu animowanego i animacji komputerowej. W trakcie zajęć omówione zostaną różne - historyczne i współczesne, analogowe i cyfrowe - techniki i estetyki animacji, ale też jej konteksty kulturowe oraz instytucjonalne. Pomoże to w zrozumieniu roli, jaką film animowany i animatorzy odgrywają w szerzej rozumianej współczesnej kinematografii (np. przy postprodukcji filmów aktorskich i obecnych w nich cyfrowo generowanych efektów specjalnych oraz korekty barwnej), ale też w całej dzisiejszej kulturze audiowizualnej.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna podstawowe pojęcia z zakresu genealogii filmu animowanego i różnych technik tworzenia animacji (01M-1A_W02)</li> <li>posiada wiedzę z zakresu historycznych zmian technologicznego oraz instytucjonalnego zaplecza filmu animowanego i animacji komputerowej (01M-1A_W04)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi rozpoznawać, krytycznie analizować i interpretować różne tradycje animacji filmowych z zastosowaniem współczesnych metod badawczych (01M-1A_U02)</li> <li>potrafi przedstawić w syntetycznej formie refleksję nad różnymi formami animacji, ich estetyką, praktykami produkcyjnymi i cyrkulacją (01M-1A_U04)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>odznacza się umiejętnością rozpoznania i zaplanowania działań ochraniających dziedzictwo filmu animowanego (01M-1A_K03)</li> </ul>



Estetyka nowych mediów

Nazwa przedmiotu	Estetyka nowych mediów
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przedstawienie przeobrażeń systemów estetycznych pod wpływem nowych mediów. Podjęty zostanie także problem nieadekwatności i konieczności przeformułowania tradycyjnych kategorii estetycznych w odniesieniu do sztuki nowych mediów. Omówione zostaną główne kategorie i pojęcia stosowane w refleksji estetycznej nad nowymi mediami. Przedstawione zostaną również najważniejsze koncepcje estetyczne, powstałe w odniesieniu do sztuki nowych mediów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	podstawowe wiadomości z zakresu estetyki, historii nowych mediów oraz teorii i praktyki sztuki nowych mediów
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie i definiuje specyficzne dla estetyki nowych mediów pojęcia estetyczne i wskazuje ich podobieństwa i różnice w stosunku do tradycyjnych kategorii estetycznych (01M-1A_W02)</li> <li>• rozumie i opisuje powiązania pomiędzy badaniami nad estetyką nowych mediów a innymi dziedzinami humanistyki (estetyka, historia sztuki, antropologia) i opisuje wpływ rozwoju technologii komunikacyjnych na zmiany paradygmatu estetycznego oraz wyodrębnienie estetyki nowych mediów (01M-1A_W04)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje teorie i metody badawcze estetyki nowych mediów do badania konkretnych przykładów sztuki nowych mediów (01M-1A_U03)</li> <li>• merytorycznie argumentuje i formułuje własne tezy w oparciu o samodzielną kwerendę w zakresie estetyki nowych mediów (01M-1A_U02)</li> <li>• przygotowuje w języku polskim wypowiedzi ustne dotyczące estetyki nowych mediów (01M-1A_U05)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dokonuje oceny swych kompetencji i rozumie potrzebę stałego pogłębiania wiedzy i umiejętności (01M-1A_K01)</li> </ul>



*załącznik do uchwały nr 334 Senatu UE z dnia 16 maja 2022 r.*

Proseminarium nowomediałne

Nazwa przedmiotu	Proseminarium nowomediałne
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	proseminarium/p1, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest zapoznanie studentek i studentów z kolejnymi etapami projektowania badań naukowych: wyborem światopoglądu badawczego i strategii badawczej, przeglądem literatury, zastosowaniem teorii, formułowaniem problemu badawczego i pytań / hipotez badawczych, wyborem metody i konstruowaniem narzędzia badawczego. W dalszej części zajęć prezentowane są wybrane metody badań wykorzystywane w badaniach nad nowymi mediami, ich możliwe zastosowania oraz ograniczenia. Omawiane są także problemy etyczne związane z prowadzeniem badań naukowych i sposoby ich rozwiązywania. W toku semestru studentki i studenci systematycznie realizują kolejne etapy projektu zaliczeniowego na samodzielnie wybrany i skonsultowany z osobą prowadzącą temat.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po zakończeniu kursu studentka/student: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>omawia kolejne etapy projektowania badań naukowych oraz wybrane metody badawcze w zakresie kulturowej refleksji o nowych mediach, w tym ich związki z innymi dyscyplinami i obszarami badań (01M-1A_W03, 01M-1A_W04, 01M-1A_W05);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>realizuje prosty projekt badawczy: formułuje problem badawczy, dokonuje przeglądu literatury, dobiera właściwe metody i narzędzia, przedstawia i dyskutuje wyniki swoich badań oraz projekty innych osób w grupie (01M-1A_U01, 01M-1A_U02, 01M-1A_U03, 01M-1A_U04, 01M-1A_U05);</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>krytycznie ocenia posiadaną wiedzę (01M-1A_K01);</li> </ul>

V semestr

Bazy danych i wizualizacja informacji w kulturze

Nazwa przedmiotu	Bazy danych i wizualizacja informacji w kulturze
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/w2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest omówienie najważniejszych strategii oraz kulturowych implikacji współczesnych praktyk bazodanowych. Tematyka wykładu obejmuje trzy obszary problemowe. Pierwszym z nich jest przełom Big Data – jego źródła, skala, sposoby gromadzenia i agregowania danych oraz znaczenie analityki danych w badaniach humanistycznych. Drugi zestaw zagadnień problemowych koncentruje się wokół bazy danych rozumianej jako jeden z nadrzędnych formatów kultury mediów cyfrowych. Ostatnia trzecia część wykładu poświęcana jest praktyków wizualizacji informacji jako szczególnego pola eksploracji nowych obiegów danych oraz strategii wykorzystania bazodanowych modeli.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>zna wybrane zjawiska przełomu Big Data oraz teorie wyjaśniające zasięg i rodzaj jego oddziaływania na praktyki kulturowe [01M-1A_W01]</li> <li>rozumie powiązania badań praktyk bazodanowych z takimi dziedzinami wiedzy jak humanistyka cyfrowa, analiza danych, czy wizualizacja informacji [01M-1A_W04]</li> <li>rozumie ryzyka, dylematy i wyzwania związane z masowymi procesami gromadzenia, przetwarzania i wykorzystywania danych oraz ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania tych procesów [01M-1A_W04] [01M-1A_W05]</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>krytycznie analizuje źródła i informacje dotyczące wykorzystania danych w praktykach kulturowych, z wykorzystaniem różnych źródeł i repozytoriów, zwłaszcza</li> </ul>

	<p>korzystając z narzędzi bazodanowych [01M-1A_U02] (kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• dokonuje krytycznej oceny posiadanej wiedzy na temat kulturowych obiegu danych [01M-1A_K01]</li><li>• identyfikuje problemy etyczne, związane z pracą projektanta wizualizacji danych [01M-1A_K06]</li></ul>
--	--

Etnografia cyfrowa

Nazwa przedmiotu	Etnografia cyfrowa
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/ k3, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	6
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest dostarczenie wiedzy i umiejętności związanych z prowadzeniem badań etnograficznych online. Student / studentka poznaje różnice pomiędzy badaniami jakościowymi i ilościowymi, rodzaje, strategie i metody netnografii (szczególny nacisk kładziony jest na kwestie etyczne związane z prowadzeniem obserwacji uczestniczącej w internecie). Zdobytą wiedzę przekłada na praktyczne umiejętności badawcze (pozyskiwanie danych z sieci, prowadzenie obserwacji uczestniczącej w społecznościach/wspólnotach sieciowych).
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia specyfikę badań jakościowych i ilościowych, posiada uporządkowaną wiedzę o metodach i narzędziach etnografii cyfrowej (01-1A_W03);</li> <li>• rozumie powiązania etnografii cyfrowej z etnografią tradycyjną (01M_1A_W04);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>• formułuje pytania badawcze dotyczące specyfiki i funkcjonowania wspólnot sieciowych (01M-1A_U01);</li> <li>• realizuje grupowe projekty z zakresu etnografii cyfrowej (01M-1A_U08);</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>• identyfikuje i rozstrzyga dylematy etyczne związane z działalnością profesjonalną w kontekście prowadzonych badań online (01M_1A_K05).</li> </ul>

Nowe media w praktykach edukacyjnych

Nazwa przedmiotu	Nowe media w praktykach edukacyjnych
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	warsztat, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Warsztat ma na celu zaznajomienie z najważniejszymi zagadnieniami związanymi z wykorzystaniem nowych mediów w działaniach edukacyjnych. Przygotowuje także, w podstawowym zakresie, do prowadzenia szkoleń i warsztatów z tego zakresu.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• charakteryzuje wpływ nowych mediów na praktyki edukacyjne, w szczególności w zakresie koncepcji, metod i narzędzi pracy dydaktycznej i samokształcenia (01M-1A_W04, 01M-1A_W05);</li> <li>• omawia podstawowe zagadnienia z zakresu edukacji medialnej i dydaktyki mediów (01M-1A_W04, 01M-1A_W05);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• współdziałając w zespole projektuje i przeprowadza zajęcia warsztatowe z zakresu edukacji medialnej dla wybranej grupy (01M-1A_U01, 01M-1A_U04, 01M-1A_U07, 01M-1A_U08);</li> <li>• uczestniczy w dyskusji, merytorycznie argumentując na podstawie literatury przedmiotu i formułując wnioski (01M-1A_U04);</li> </ul> <p>(kompetencje społeczne)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• odpowiedzialnie i zachowując standardy profesjonalne, w tym zasady etyki, prowadzi działania na rzecz społeczności lokalnej (01M-1A_K03).</li> </ul>

Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 1

Nazwa przedmiotu	Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 1
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	warsztat, 56 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zaliczenie na
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	6
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem modułu jest zapoznanie studentów i studentek z informatycznymi narzędziami wykorzystywanymi w praktykach kultury nowych mediów. W ramach zajęć studenci i studentki będą realizować kilka zadań praktycznych, które nie wymagają zaawansowanych umiejętności projektowych czy programistycznych. Ich poziom będzie jednak wystarczający dla rozpoznania głównych obszarów wykorzystania poszczególnych narzędzi, ich estetycznego i komunikacyjnego potencjału, czy też statusu i znaczenia, jakie spełniają w procesie kreacji. Umiejętności i kompetencje, jakie studenci i studentki posiadają w trakcie kursu, pozwolą im – już na poziomie pracy zawodowej – lepiej komunikować się w ramach zespołów projektowych z informatykami i designerami. W ramach modułu proponowane będą – w zależności od zainteresowań, potrzeb i umiejętności studentów i studentek danego roku – zajęcia poświęcone przykładowo pracy z HTML/CSS/JS, środowisku Unity 3D, narzędziom służącym do zarządzania projektami, oprogramowaniu do projektowania UX (Adobe XD), jak również zaawansowanej pracy z platformą WordPress.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Student/-ka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia główne obszary wykorzystania określonych narzędzi informatycznych, rozpoznaje najważniejsze estetyczne i komunikacyjne możliwości przez nie oferowane, dostrzegając za ich sprawą powiązania badań nowych mediów i kultury cyfrowej z innymi obszarami badań oraz z dyscyplinami praktycznymi [01M-1A_W04]</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi używać wybranych narzędzi informatycznych oraz rozpoznawać i określać problemy związane z</li> </ul>

	<p>użytkowaniem tych narzędzi w praktykach kulturowych [01M-1A_U01]</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• potrafi wskazać konkretne zastosowania dla wybranych narzędzi informatycznych w kontekstach profesjonalnych i badawczych, wykorzystując do tego środowiska, platformy i zasoby cyfrowe [01M-1A_U03]</li></ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• jest gotów/owa do rozwoju, uznając znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów, a w razie potrzeby zasięgając wsparcia eksperckiego przy realizacji projektów i rozwiązywaniu problemów (indywidualnie bądź grupowo [01M-1A_K2, 01M-1A_K4])</li></ul>
--	---



Seminarium licencjackie 1

Nazwa przedmiotu	Seminarium licencjackie 1
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	seminarium, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Efektom dwusemestralnego seminarium licencjackiego ma być przygotowanie pracy licencjackiej. Pierwszy semestr seminarium licencjackiego poświęcony jest przedstawieniu wymagań stawianych przed pracą licencjacką, omówieniu podstawowych elementów aparatu naukowego, niezbędnego podczas pisania pracy, przedyskutowaniu możliwych tematów prac licencjackich i wyborowi tematu przez każdego z uczestników i każdą z uczestniczek seminarium, przygotowaniu i przedyskutowaniu konspektów prac oraz napisaniu pierwszych fragmentów prac.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student/studentka: (wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie wyzwania wynikające z kierunków rozwoju nowych mediów, a także najnowsze osiągnięcia w ich badaniu (01M-1A_W05);</li> <li>• charakteryzuje wybrane metody analizy i interpretacji fenomenów nowomediálních wykorzystywane we własnym projekcie badawczym (01M-1A_W04, 01M-1A_W05);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje pracę: formułuje problem badawczy, dokonuje przeglądu literatury, dobiera właściwe metody i narzędzia, przedstawia i dyskutuje konspekt pracy (01M-1A_U01, 01M-1A_U02, 01M-1A_U03, 01M-1A_U04, 01M-1A_U05);</li> <li>• merytorycznie argumentuje i formułuje wnioski, referując i dyskutując stanowiska innych badaczek i badaczy (01M-1A_U05);</li> </ul> <p>(kompetencje społeczne)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• krytycznie ocenia posiadaną wiedzę i uznaje znaczenie opinii eksperckiej w przypadku trudności z rozwiązaniem problemu (01M-1A_K01);</li> </ul>

Organizacja i finansowanie kultury

Nazwa przedmiotu	Organizacja i finansowanie kultury
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	wykład/w1, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	egzamin
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	2
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Wykład wprowadza studentów i studentki w podstawowe zagadnienia organizacji i zarządzania w kulturze. Omawia systemy organizacji kultury w Europie, strukturę instytucji kultury w Polsce, kalendarz festiwali itp. Szczególny nacisk położony zostanie na przedyskutowanie systemu finansowania kultury w Polsce i w Unii Europejskiej w podziale na środki niepubliczne i publiczne (z uwzględnieniem podstawowych wytycznych prawa zamówień publicznych). Studenci i studentki zostaną zapoznani z wybranymi teoriami z zakresu zarządzania i organizacji.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student/studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• posiada szeroką wiedzę na temat modeli zarządzania działalnością kulturalną (01M-1A_W06).</li> <li>• zna zasady tworzenia długoterminowych strategii rozwoju instytucji kultury (01M-1A_W08).</li> <li>• ma pogłębioną wiedzę na temat funkcjonowania i finansowania instytucji kultury różnego typu i rodzaju (01M-1A_W08).</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności w zakresie organizacji i działania instytucji kultury (01M-1A_U01).</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• posiada chęć kształtowania otaczającej rzeczywistości i twórczego rozwiązywania pojawiających się problemów w zakresie działania instytucji kultury (01M-1A_K04).</li> <li>• cechuje się krytycznym podejściem do funkcjonujących instytucji kultury, potrafi wskazać ich silne i słabe strony a także szanse i zagrożenia przed którymi stają (01M-1A_K01).</li> </ul>

VI semestr

Organizacja i zarządzanie kulturą w dobie nowych mediów

Nazwa przedmiotu	Organizacja i zarządzanie kulturą w dobie nowych mediów
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	warsztat, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest wykształcenie umiejętności zarządzania projektem kulturalnym przy wykorzystaniu narzędzi jakie oferują nowe media. Uczestnicy wykorzystują wiedzę dotyczącą metod pracy zespołowej, technik kreatywnego myślenia, kuratorstwa sztuki oraz zasad efektywnej komunikacji marketingowej w mediach społecznościowych. Zajęcia opierają się na technikach warsztatowych, w szczególności: narzędziach procesu projektowego oraz moderowanej dyskusji kreatywnej. Studenci i studentki zostają zapoznani z podstawami opracowania i realizacji projektów kultury w ramach dostępnych linii grantowych. Opracowują własny projekt w zespole, następnie wybierają adekwatną ścieżkę realizacji i promocji danego projektu. Ostatnim etapem jest prezentacja projektu i poddanie go ocenie oraz szczegółowej ewaluacji.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	Podstawowa wiedza z zakresu kuratorstwa sztuki nowych mediów oraz organizacji kampanii reklamowych w mediach społecznościowych zdobyta przez studentów w ramach zajęć specjalizacyjnych kierunku. Poszczególne umiejętności zostaną przekazane w ramach interdyscyplinarnych zespołów projektowych.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>• zna podstawowe zagadnienia związane z zarządzaniem kulturą z uwzględnieniem kontekstu nowych mediów i kultury cyfrowej (01M-1A_W04)</li> <li>• rozumie podstawowe pojęcia i zasady związane ze stosowaniem prawa własności intelektualnej w działaniach w sektorze kultury w dobie rozwoju nowych mediów i kultury cyfrowej (01M_1A_W07);</li> <li>• zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości</li> </ul>

	<p>wynikające ze specyfiki przemysłów kreatywnych (01M-1A_W08)</p> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• - tworzy plany działań dla aktywności w zakresie animacji kultury i organizacji lokalnych wydarzeń kulturalnych oraz przedsiębiorczości związanej z funkcjonowaniem przemysłów kreatywnych oraz dokonuje ich ewaluacji w ramach prezentacji (01M-1A_U01, 01M-1A_U07, 01M-1A_U08);</li></ul> <p>(kompetencje społeczne)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• włącza własne działania w sieć praktyk kulturalnych regionu z dbałością o zachowanie lokalnego dziedzictwa kulturowego (01M-1A_K03);</li></ul>
--	--

*załącznik do uchwały nr 334 Senatu UE z dnia 16 maja 2022 r.*

## Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 2

Nazwa przedmiotu	Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 2
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	warsztat 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem modułu jest zapoznanie studentów i studentek z informatycznymi narzędziami wykorzystywanymi w praktykach kultury nowych mediów. W ramach zajęć studenci i studentki będą między innymi realizować projekt grupowy, wykorzystując umiejętności nabyte w ramach pierwszego kursie modułu. Umiejętności i kompetencje, jakie studenci i studentki posiadają w trakcie kursu, pozwolą im – już na poziomie pracy zawodowej – lepiej komunikować się w ramach zespołów projektowych z informatykami i designerami, a także podjąć własne, wybrane działania projektowe. W ramach modułu proponowane będą – w zależności od zainteresowań, potrzeb i umiejętności studentów i studentek danego roku – zajęcia poświęcone przykładowo pracy z HTML/CSS/JS, środowisku Unity 3D, narzędziom służącym do zarządzania projektami, oprogramowaniu do projektowania UX (Adobe XD), jak również zaawansowanej pracy z platformą WordPress.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Student/-ka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia główne obszary wykorzystania określonych narzędzi informatycznych, rozpoznaje najważniejsze estetyczne i komunikacyjne możliwości przez nie oferowane, dostrzegając za ich sprawą powiązania badań nowych mediów i kultury cyfrowej z innymi obszarami badań oraz z dyscyplinami praktycznymi [01M-1A_W04]</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wskazać konkretne zastosowania dla wybranych narzędzi informatycznych w kontekstach profesjonalnych i badawczych, wykorzystując do tego środowiska, platformy i zasoby cyfrowe [01M-1A_U03]</li> <li>• potrafi realizować projekty indywidualne oraz grupowe z wykorzystaniem wybranych narzędzi informatycznych, włącznie z</li> </ul>

	<p>planowaniem i poszukiwaniem rozwiązań problemów wyłaniających się przy ich realizacji poza zajęciami [01M-1A_U07, 01M-1A_U09]</p> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• jest gotów/owa do rozwoju, uznając znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów, a w razie potrzeby zasięgając wsparcia eksperckiego przy realizacji projektów i rozwiązywaniu problemów (indywidualnie bądź grupowo [01M-1A_K2, 01M-1A_K4])</li></ul>
--	--

Praktyki zawodowe

Nazwa przedmiotu	Praktyki zawodowe
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	praktyki, 120 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna, zdalna, hybrydowa (w zależności od wymagań konkretnych pracodawców)
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Studenckie praktyki zawodowe stanowią praktyczne uzupełnienie procesu dydaktyczno-edukacyjnego. Realizowane są między innymi w instytucjach kultury oraz w różnego rodzaju firmach. Podstawowym celem praktyk jest przygotowanie studentów i studentek do wykonywania zawodów związanych z nowymi mediami i kulturą cyfrową.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	W zależności od wybranej p
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wybiera miejsce odbywania praktyk stosowne do zdobywanej w ramach studiów wiedzy i rozpoznaje praktyczne możliwości wykorzystania wiedzy na temat dokumentów i procedur regulujących pracę w instytucjach i firmach związanych z wybraną sferą działalności, zwłaszcza dotyczącej kultury cyfrowej (01M-1A_W06)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje zdobytą na studiach wiedzę o nowych mediach i kulturze cyfrowej w konkretnych działaniach w instytucji lub firmy (01M-1A_U03, 01M-1A_U04)</li> </ul> <p>(postawy)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>kreatywną postawę w praktycznym wykorzystaniu wiedzy na temat nowych mediów i kultury cyfrowej (01M-1A_K04)</li> <li>zdeterminowanie w zdobywaniu doświadczenia zawodowego w kierunku związanym z działalnością dotyczącą nowych mediów i kultury cyfrowej (01M-1A_K05, 01M-1A_K06)</li> </ul>



Seminarium licencjackie 2

Nazwa przedmiotu	Seminarium licencjackie 2
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	seminarium, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	8
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Efektom dwusemestralnego seminarium licencjackiego ma być przygotowanie pracy licencjackiej. Drugi semestr seminarium licencjackiego poświęcony jest wykorzystywaniu metod badawczych adekwatnych do realizowanych projektów, rozwiązywaniu pojawiających się problemów, przygotowaniu i dyskusowaniu kolejnych fragmentów pracy licencjackiej oraz doskonaleniu umiejętności redakcji tekstu.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	znajomość kierunków badań nad nowymi mediami oraz ich kontekstów, podstawowe umiejętności w zakresie realizacji projektów badawczych.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student/studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie wyzwania wynikające z kierunków rozwoju nowych mediów, a także najnowsze osiągnięcia w ich badaniu (01M-1A_W05);</li> <li>• charakteryzuje wybrane metody analizy i interpretacji fenomenów nowomediálních wykorzystywane we własnym projekcie badawczym (01M-1A_W04, 01M-1A_W05);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje pracę: formułuje problem badawczy, dokonuje przeglądu literatury, dobiera właściwe metody i narzędzia, przedstawia i dyskutuje konspekt pracy (01M-1A_U01, 01M-1A_U02, 01M-1A_U03, 01M-1A_U04, 01M-1A_U05);</li> <li>• merytorycznie argumentuje i formułuje wnioski, referując i dyskutując stanowiska innych badaczek i badaczy (01M-1A_U05);</li> </ul> <p>(kompetencje społeczne)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• krytycznie ocenia posiadaną wiedzę i uznaje znaczenie opinii eksperckiej w przypadku trudności z rozwiązaniem problemu (01M-1A_K01);</li> </ul>

## Specjalizacja GRY WIDEO

## Poetyka gier wideo

Nazwa przedmiotu	Poetyka gier wideo
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Głównym celem zajęć jest wprowadzenie do poetyki gier wideo w kontekście wypracowanych w rozwoju historycznym konwencji formalnych i estetycznych. Omówiona zostanie problematyka najistotniejszych strategii projektowania doświadczenia rozgrywki z uwzględnieniem ludycznej, interaktywnej i technologicznej specyfiki gier wideo.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• charakteryzuje podstawowe zjawiska z zakresu poetyki gier wideo i definiuje środki formalne wykorzystywane w ich projektowaniu (01M-1A_W02)</li> <li>• przedstawia główne kierunki badania poetyki gier wideo i rozpoznaje metodologie tegoż badania (01M-1A_W03)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interpretuje gry wideo pod kątem wykorzystanych zabiegów formalnych (01M-1A_U01)</li> <li>• wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje użytkuje informacje naukowe o poetyce gier wideo, z wykorzystaniem różnych źródeł, zwłaszcza korzystając z technologii cyfrowych (01M-1A_U02)</li> <li>• przygotowuje wystąpienia pisemne w języku polskim, poświęcone grom wideo (01M-1A_U04, 01M-1A_U09)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dokonuje oceny swoich kompetencji i rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, a także określa priorytety pomocne w realizacji określonego przez siebie lub innych zadania i projektuje działania niezbędne do jego realizacji (01M-1A_K01)</li> </ul>

Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zadania projektowe (35%), prezentacja na wybrany temat (35%), test obejmujący zagadnienia poruszane na zajęciach (30%)
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest omówienie najważniejszych pojęć, zasad, reguł i praktyk projektowania graficznego oraz ich znaczenia dla praktyk komunikacji wizualnej. Szczególna uwaga poświęcona jest czterem kluczowym wymiarom projektu graficznego w ramach, których fundowane są strategie kreatywne i komunikacyjne, to znaczy – typografii, kolorystyce, kompozycji oraz przekazowi. W ramach kursu studenci podejmą także kilka zadań projektowych, pozwalających na praktyczne wykorzystanie uzyskanej wiedzy oraz umiejętności analitycznych.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna główne wymiary oraz najważniejsze strategie projektowania graficznego oraz rozumie ich znaczenie w procesie komunikacji wizualnej [01M-1A_W02]</li> <li>rozumie metody analizy projektów graficznych [01M-1A_W06]</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi wykorzystać wiedzę i źródła do charakterystyki, analizy i interpretacji projektów graficznych, uwzględniając ich funkcje i konteksty [01M-1A_U02]</li> <li>potrafi dobrać i zastosować określone strategie graficzne w celu rozwiązania określonych problemów projektowych [01M-1A_U03]</li> <li>potrafi zaprezentować oraz poddać dyskusji rozwiązania i wzorce projektowe z obszaru komunikacji wizualnej, wykorzystując do tego podstawowe pojęcia oraz konceptualne narzędzia projektowania graficznego [01M-1A_U04]</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>uznaje znaczenie wiedzy oraz świadomości rozlicznych kontekstów kulturowych w rozwiązywaniu problemów projektowych [01M-1A_K02]</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• uznaje dziedzictwo projektowania użytkowego jako istotny komponent profesji grafika i analityka komunikacji wizualnej [01M-1A_K06]</li></ul>
--	--

Sztuka gier wideo

Nazwa przedmiotu	Sztuka gier wideo
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Głównym celem kursu jest omówienie najważniejszych zjawisk historycznych z obszaru sztuki gier wideo oraz wykorzystania strategii gry w sztuce nowych mediów, a także powiązanych praktyk kulturowych (m.in. scena game jam i demoscena). Przedstawione zostaną główne wyznaczniki i definicja sztuki gier wideo, a także istotne paradygmaty jej interpretacji w relacji do innych dziedzin sztuki. Zajęcia obejmą również zagadnienia związane z działaniami kuratorskimi i wystawienniczymi skupionymi na sztuce gier wideo.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i charakteryzuje główne praktyki z zakresu sztuki gier wideo oraz umiejscawia je w kontekście powiązanych zjawisk artystycznych, społeczno-kulturowych oraz technologicznych (01M-1A_W03).</li> <li>zna i rozumie działania kuratorskie i wystawiennicze podejmowane w obszarze sztuki gier wideo (01M-1A_W06).</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi gromadzić, selekcionować, krytycznie oceniać oraz integrować informacje naukowe o sztuce gier wideo z różnych źródeł (01M-1A_U02).</li> <li>potrafi wybrać i stosować odpowiednie metodologie w analizie i interpretacji sztuki gier wideo (01M-1A_U04).</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów aktywnie uczestniczyć w wydarzeniach kulturalnych związanych ze sztuką gier wideo i demosceną (01M-1A_K01).</li> </ul>

Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych

Nazwa przedmiotu	Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	Ćwiczenia konwersatoryjne
Język wykładowy	Polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przekazanie wiedzy o środowiskach cyfrowych jako przestrzeni komunikacji kulturowej. Szczególne miejsce w programie zajęć zajmuje problematyka nowych praktyk kulturowych (między innymi cyberżałoby, cybermiłości, hejterstwa, etc.), nowych form uspołecznienia (wspólnoty sieciowe, społeczności wiedzy) oraz wymiaru epistemiczno-normatywnego sieciowej komunikacji. W ramach kursu prowadzone będą także obserwacje uczestniczące w środowiskach cyfrowych.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	znajomość problematyki mediów społecznych; w podstawowym zakresie znajomość reguł przygotowywania tekstu naukowego.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>definiuje i charakteryzuje środowiska cyfrowe (01M-1A_W01);</li> <li>rozumie i wyjaśnia wpływ technologii cyfrowych na przeobrażenia współczesnych praktyk kulturowych (01M-1A_W05);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>formułuje problemy badawcze, identyfikuje problemy metodologiczne i dobiera odpowiednie narzędzia do analizy nowych praktyk kulturowych oraz nowych form uspołecznienia, powiązanych z określonymi środowiskami i platformami cyfrowymi (01M-1A_U02);</li> <li>przygotowuje prace pisemne poświęcone badaniom praktyk kulturowych i form uspołecznienia w środowiskach cyfrowych oraz dyskutuje merytorycznie ze współuczestnikami zajęć (01M-1A_U04);</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>refleksyjnie i krytycznie odnosi się do posiadanej wiedzy o środowiskach cyfrowych jako przestrzeni praktyk kulturowych, proponując własne ich interpretacje (01M-1A_K01).</li> </ul>

Gamifikacja

Nazwa przedmiotu	Gamifikacja
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest analiza praktyk gamifikacji, za sprawą których mechanizmy, systemy reguł oraz struktury motywacji właściwe grom komputerowym wykorzystywane są w środowisku pracy, w edukacji, marketingu czy publicznych projektach i programach społecznych.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie cele i wyzwania gamifikacji oraz charakteryzuje najważniejsze obszary jej zastosowania (01M-1A_W02)</li> <li>zna i rozumie relacje między narzędziami projektowymi stosowanymi w gamifikacji a procesami budowania motywacji na poziomie społecznym (01M-1A_W04)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi rozwiązywać problemy związane z procesualnym i dynamicznym funkcjonowaniem projektów gamifikacyjnych (01M-1A_U01)</li> <li>potrafi skutecznie posługiwać się pojęciami wykorzystywanymi w projektowaniu systemów gamifikacyjnych (01M-1A_U04)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest przygotowany/przygotowana do podejmowania działań o charakterze społecznym ze szczególnym uwzględnieniem określenia ich celowości oraz osiągnięcia pożądaných rezultatów (01M-1A_K03)</li> <li>jest przygotowany/przygotowana do zawodowego projektowania systemów gamifikacyjnych w sposób rzetelny i społecznie odpowiedzialny (01M-1A_K05)</li> </ul>



Analiza i krytyka gier wideo

Nazwa przedmiotu	Analiza i krytyka gier wideo
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest kształcenie umiejętności opisu, analizy i interpretacji gier wideo w oparciu o koncepcje i kategorie znane z innych zajęć kierunkowych i specjalizacyjnych. Omówione zostaną kwestie kształtowania się języka krytyki gier wideo i roli, jaką odgrywają w kulturze gier. Zajęcia mają również na celu doskonalenie warsztatu pisarskiego; uwzględniają różne formy analizy tekstu i wypowiedzi krytycznej, a także wspólne omawianie prac pisanych przez studentów i studentki w toku semestru.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	wiedza z zakresu historii, rodzajów i poetyki gier wideo; w podstawowym zakresie znajomość reguł przygotowywania tekstu naukowego
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>omawia główne nurty analizy gier wideo w kontekście przemian humanistyki cyfrowej, a także definiuje pojęcie krytyki gier wideo i jej funkcje (01M-1A_W02)</li> <li>rozumie relacje pomiędzy grami wideo a innymi mediami (01M-1A_W04)</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>używa narzędzi analitycznych adekwatnych do opisu określonych rodzajów gier (01M-1A_U02)</li> <li>wykorzystuje różne formy wypowiedzi krytycznej, przygotowuje teksty krytyczne poświęcone grom wideo (01M-1A_U04)</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>dokonuje oceny swoich kompetencji i rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, włącznie z korzystaniem z wiedzy eksperckiej, a także potrzebę uwzględniania etycznego wymiaru w kontekście profesjonalnej krytyki gier wideo, z troską o standardy (01M-1A_K06)</li> </ul>



Projektowanie reguł gier

Nazwa przedmiotu	Projektowanie reguł gier
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest omówienie zagadnień związanych z regułami w grach wideo i ich projektowaniem. Reguły zostaną przeanalizowane jako zróżnicowane systemy, których charakter wpływa na proces zastosowania ich wobec gry.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	wiedza z zakresu rodzajów i poetyki gier wideo
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje najważniejsze konteksty badania reguł w grach oraz definiuje pojęcia stosowane w kontekście projektowania reguł, rozgrywki i gry (01M-1A_W02)</li> <li>• rozpoznaje systemy reguł w grach i wskazuje właściwe metody ich analizy (01M-1A_W03)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi dokonać selekcji i wykorzystać informacje naukowe o projektowaniu reguł w grach, analizować reguły i proces ich zastosowania w rozgrywce (01M-1A_U01)</li> <li>• potrafi przygotować i zaprezentować system reguł w wymyślonej grze (01M-1A_U08)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizując samodzielnie lub w grupie projekt systemu reguł gry, jest gotów/owa połączyć kreatywne myślenie z określeniem priorytetów pomocnych w realizacji zadania z myślą o odpowiednich standardach pracy (01M-1A_K06)</li> </ul>

Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami

Nazwa przedmiotu	Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć będzie przeglądowa charakterystyka rynku produkcji kreatywnej, ze szczególnym uwzględnieniem dynamiki przemian będących pochodną powszechności technologii cyfrowych. Zasadniczą intencją kursu jest zapoznanie studentów i studentek ze specyfiką przemysłów kreatywnych, właściwych im uwarunkowań rynkowych, modelami produkcji, strategiami innowacji, transferami wiedzy pomiędzy designem, sztuką, nauką i przemysłem, prawnymi aspektami wartości intelektualnej oraz potencjałem społecznej partycypacji. W ramach kursu studenci i studentki poznają też podstawowe wyznaczniki zarządzania projektem, co przekładać się będzie na przygotowanie w zespołach założeń nowego projektu, przedsięwzięcia (startup).
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student/ka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie znaczenie procesów kreatywnych dla funkcjonowania instytucji kultury (01M-1A_W06).</li> <li>zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu ochrony prawa autorskiego i własności przemysłowej (01M-1A_W07).</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi uczestniczyć w dyskusji, argumentując i formułując wnioski (01M-1A_U04).</li> <li>potrafi wykorzystać aparat teoretyczny i podejścia badawcze charakterystyczne dla teorii kreatywności oraz analizy przemysłów kreatywnych w praktyce zawodowej (01M-1A_U01).</li> <li>potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych przyjmując różne role oraz rozwiązując konflikty wewnątrzgrupowe (01M-1A_U08).</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów/gotowa identyfikuje problemy etyczne, związane z wykonywaną działalnością profesjonalną (01M-1A_K05).</li> </ul>

Sztuka i projektowanie generatywne

Nazwa przedmiotu	Sztuka i projektowanie generatywne
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest analiza najważniejszych perspektyw ujęcia sztuki generatywnej (sztuki kodu, sztuki programowania wizualnego) oraz specyfiki praktyk jej tworzenia. W ramach kursu omawiane będą główne strategie kreatywnego kodowania, historia sztuki generatywnej oraz technologie i najważniejsze procedury algorytmiczne wykorzystywane przez artystów i projektantów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna główne praktyki sztuki i projektowania generatywnego oraz umiejscawia je w kontekście zjawisk artystycznych, społeczno-kulturowych oraz technologicznych [01M-1A_W01] [01M-1A_W04]</li> <li>rozumie główne kierunki rozwoju, współczesny status oraz wyzwania sztuki i designu generatywnego [01M-1A_W05]</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje, selekcjonuje, krytycznie analizuje oraz potrafi użytkować źródła i informacje dotyczące sztuki i designu generatywnego [01M-1A_U02]</li> <li>potrafi wykorzystać odpowiednie perspektywy i narzędzia badawcze pozwalające na opis i szeroką kontekstualizację kultury algorytmicznej [01M-1A_U03]</li> <li>potrafi formułować wypowiedzi z użyciem specjalistycznego aparatu pojęciowego badań nad software oraz kreatywnym kodowaniem [01M-1A_U04]</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów do/jest gotowa do krytycznej oceny swojej wiedzy oraz konieczności stałego zdobywania nowych informacji ze względu na dynamikę przemian technologicznych [01M-1A_K01]</li> </ul>

## Specjalizacja SZTUKA NOWYCH MEDIÓW

### Literatura elektroniczna

Nazwa przedmiotu	Literatura elektroniczna
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przygotowanie studentów do analizy i interpretacji dzieł e-literackich, przybliżenie uczestnikom zajęć relacji między sztuką słowa a nowymi mediami oraz zapoznanie ich z podstawowymi problemami, jakie pojawiają się przy rozpatrywaniu nowej przestrzeni funkcjonowania literatury. Istotne będzie zwrócenie uwagi nie tyle na nowe technologie jej udostępniania czy sposoby funkcjonowania życia literackiego, lecz przede wszystkim na nowe (choć rozpatrywane w kontekście tradycji) formy literackie, powstałe w środowisku elektronicznym i niemogące funkcjonować poza nim. Uczestnicy zostaną zapoznani z terminami oraz wybranymi koncepcjami teoretycznymi przydatnymi do opisu owych nowych form literackich a także z wybranymi artystycznymi realizacjami.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak

<p>Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)</p>	<p>Po ukończeniu kursu student/studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• definiuje kategorie i terminy wprowadzone w trakcie kursu (w tym samą kategorię literatury elektronicznej oraz poszczególne jej odmiany gatunkowe), (01-1A_W02);</li><li>• widzi związek między badaniami literaturoznawczymi a dyskursem medioznawczym (01-1A_W04);</li></ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• właściwie dobiera metody i narzędzia by omawiać (analizować i interpretować) wybrane przykłady e-literatury lub elektronicznych edycji literackich (01-1A_U03);</li><li>• ocenia omówione w trakcie kursu prace, argumentując i dyskutując o nich w sposób merytoryczny (01-1A_U05);</li></ul> <p>(kompetencje:)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• refleksyjnie i krytycznie odnosi się do uzyskanej wiedzy o literaturze elektronicznej (01M-1A_K01).</li></ul>
---	---

Praktyki kuratorskie w sztuce współczesnej

Nazwa przedmiotu	Praktyki kuratorskie w sztuce współczesnej
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest zapoznanie uczestników i uczestniczek zajęć z podstawowymi czynnościami wchodzącymi w zakres pracy kuratora / kuratorki wystaw sztuki współczesnej, przybliżenie im specyfiki pracy kuratorskiej ze sztuką nowych mediów oraz wprowadzenie do wybranych zagadnień teoretycznych związanych z tym obszarem praktyk i badań. Zagadnienia wystawiennicze związane z różnymi rodzajami sztuki współczesnej, w szczególności sztuki nowych mediów i wyzwania przez nie stawiane zostaną poddane porównawczej analizie. Przedmiotem rozważań i analiz są również wybrane wystawy sztuki nowych mediów. W trakcie zajęć studenci i studentki, pracując w grupach, między grupami i w całym zespole, samodzielnie przygotowują koncepcje wystaw sztuki nowych mediów bądź z udziałem dzieł sztuki nowych mediów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	Podstawowa wiedza z zakresu sztuki współczesnej, sztuki nowych mediów i jej rodzajów
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>• identyfikuje składniki pracy kuratora wystaw sztuki współczesnej (01M-1A_W01);</li> <li>• dostrzega i charakteryzuje specyficzne wyzwania stawiane kuratorowi przez sztukę nowych mediów (01M-1A_W03);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi analizować wystawy sztuki nowych mediów, wydobywając ich cele, problemy i metody realizacji (01M-1A_U01);</li> <li>• potrafi przygotować koncepcję wystawy sztuki nowych mediów bądź z udziałem dzieł sztuki nowych mediów (01M-1A_U03);</li> <li>• umiejętnie pracuje w grupie, dostrzegając korzyści wynikające z tej metody pracy (01M-1A_U08).</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>• w czasie grupowych dyskusji dotyczących wystawiania dzieł z zakresu sztuki nowych mediów, broniąc swojego stanowiska, odnosi się z szacunkiem do swoich</li> </ul>

	rozmówców i jest otwarty na nowe idee wynikające z cudzych interpretacji i koncepcji, prezentując w ten sposób rozumienie pluralistycznego charakteru rzeczywistości społecznej (01M-1A_K01).
--	---

Sztuka gier wideo

Nazwa przedmiotu	Sztuka gier wideo
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	3
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Głównym celem kursu jest omówienie najważniejszych zjawisk historycznych z obszaru sztuki gier wideo oraz wykorzystania strategii gry w sztuce nowych mediów, a także powiązanych praktyk kulturowych (m.in. scena game jam i demoscena). Przedstawione zostaną główne wyznaczniki i definicja sztuki gier wideo, a także istotne paradygmaty jej interpretacji w relacji do innych dziedzin sztuki. Zajęcia obejmą również zagadnienia związane z działaniami kuratorskimi i wystawienniczymi skupionymi na sztuce gier wideo.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i charakteryzuje główne praktyki z zakresu sztuki gier wideo oraz umiejscawia je w kontekście powiązanych zjawisk artystycznych, społeczno-kulturowych oraz technologicznych (01M-1A_W03).</li> <li>zna i rozumie działania kuratorskie i wystawiennicze podejmowane w obszarze sztuki gier wideo (01M-1A_W06).</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi gromadzić, selekcionować, krytycznie oceniać oraz integrować informacje naukowe o sztuce gier wideo z różnych źródeł (01M-1A_U02).</li> <li>potrafi wybrać i stosować odpowiednie metodologie w analizie i interpretacji sztuki gier wideo (01M-1A_U04).</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów aktywnie uczestniczyć w wydarzeniach kulturalnych związanych ze sztuką gier wideo i demosceną (01M-1A_K01).</li> </ul>



Sztuka Internetu

Nazwa przedmiotu	Sztuka Internetu
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przedstawienie genezy, historii, specyfiki oraz charakterystyki głównych nurtów sztuki Internetu w kontekście przeobrażeń sztuki i kultury współczesnej oraz rozwoju technologii cyfrowych i ewolucji Internetu, a także prezentacja twórczości wybranych artystów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	podstawowe wiadomości z zakresu historii sztuki, wiedzy o mediach, historii mediów oraz teorii i praktyki sztuki nowych mediów.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie i opisuje główne tendencje, kierunki rozwoju i twórczość wybranych artystów sztuki Internetu, a także wyznaczniki estetyczne sztuki Internetu i ich relacje z pojęciami tradycyjnej estetyki (01M-1A_W02)</li> <li>• rozumie i opisuje główne formy upowszechniania, instytucje kultury i najważniejsze wydarzenia promujące sztukę Internetu (01M-1A_W06)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera i stosuje metody badawcze do analizy dzieł sztuki Internetu, krytycznie oceniając przydatność metod badawczych charakterystycznych dla badań nad sztuką tradycyjną w kontekście analizy i interpretacji sztuki Internetu(01M-1A_U03)</li> <li>• przygotowuje wystąpienia ustne i prezentacje z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych w języku polskim dotyczące twórczości wybranych autorów i poszczególnych przykładów dzieł sztuki Internetu (01M-1A_U05)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dokonuje oceny swoich kompetencji i rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie (01M-1A_K01)</li> <li>• aktywnie uczestniczy w wydarzeniach kulturalnych związanych ze sztuką Internetu (01M-1A_K03)</li> </ul>

Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych

Nazwa przedmiotu	Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	Ćwiczenia konwersatoryjne
Język wykładowy	Polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przekazanie wiedzy o środowiskach cyfrowych jako przestrzeni komunikacji kulturowej. Szczególne miejsce w programie zajęć zajmuje problematyka nowych praktyk kulturowych (między innymi cyberżałoby, cybermiłości, hejterstwa, etc.), nowych form uspołecznienia (wspólnoty sieciowe, społeczności wiedzy) oraz wymiaru epistemiczno-normatywnego sieciowej komunikacji. W ramach kursu prowadzone będą także obserwacje uczestniczące w środowiskach cyfrowych.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	znajomość problematyki mediów społecznych; w podstawowym zakresie znajomość reguł przygotowywania tekstu naukowego.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>definiuje i charakteryzuje środowiska cyfrowe (01M-1A_W01);</li> <li>rozumie i wyjaśnia wpływ technologii cyfrowych na przeobrażenia współczesnych praktyk kulturowych (01M-1A_W05);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>formułuje problemy badawcze, identyfikuje problemy metodologiczne i dobiera odpowiednie narzędzia do analizy nowych praktyk kulturowych oraz nowych form uspołecznienia, powiązanych z określonymi środowiskami i platformami cyfrowymi (01M-1A_U02);</li> <li>przygotowuje prace pisemne poświęcone badaniom praktyk kulturowych i form uspołecznienia w środowiskach cyfrowych oraz dyskutuje merytorycznie ze współuczestnikami zajęć (01M-1A_U04);</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>refleksyjnie i krytycznie odnosi się do posiadanej wiedzy o środowiskach cyfrowych jako przestrzeni praktyk kulturowych, proponując własne ich interpretacje (01M-1A_K01).</li> </ul>

Aktywizm i media alternatywne

Nazwa przedmiotu	Aktywizm i media alternatywne
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przedstawienie rozwoju praktyk aktywistycznych i scharakteryzowanie obszaru mediów alternatywnych. Głównym przedmiotem zainteresowania podczas zajęć będą zagadnienia wpływu technologii cyfrowych, zwłaszcza technologii sieciowych, na przekształcenia form uprawiania aktywizmu. Na przykładach omówione zostaną także wybrane rodzaje działań aktywistycznych realizowanych za pomocą nowych mediów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>• charakteryzuje media alternatywne oraz różne rodzaje i przykłady praktyk aktywistycznych w dobie nowych mediów (01M-1A_W02, 01M-1A_W05);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia i dyskutuje zagadnienia dotyczące mediów alternatywnych i praktyk aktywistycznych w dobie nowych mediów, krytycznie odnosząc się do ustaleń innych badaczek i badaczy (01M-1A_U04, 01M-1A_U05);</li> <li>• realizuje i prezentuje zespołowy projekt badawczy dotyczący wybranego obszaru praktyk aktywistycznych w sieci (01M-1A_U02, 01M-1A_U03, 01M-1A_U04, 01M-1A_U08);</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>• krytycznie ocenia swoją wiedzę i poszukuje rozwiązań problemów badawczych (01M-1A_K01);</li> </ul>

## Analiza i krytyka sztuki nowych mediów

Nazwa przedmiotu	Analiza i krytyka sztuki nowych mediów
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest wykształcenie umiejętności opisu, analizy i interpretacji dzieł sztuki nowych mediów z wykorzystaniem pojęć wprowadzonych podczas innych zajęć kierunkowych i specjalizacyjnych oraz specyficznych kategorii związanych ze sztuką nowych mediów. Analiza wybranych dzieł połączona jest z elementami doskonalenia warsztatu pisarskiego. Studenci i studentki poznają różne formy wypowiedzi krytycznej, oraz doskonałą umiejętność ich stosowania czemu służy wspólne omawianie prac pisanych w toku semestru.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	wiedza z zakresu przemian sztuki współczesnej oraz historii i rodzajów sztuki nowych mediów; w podstawowym zakresie znajomość reguł przygotowywania tekstu.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka  (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie wybrane kategorie opisu sztuki nowych mediów, rozpoznaje strategie sztuki nowych mediów oraz klasyfikuje wybrane dzieła (01M-1A_W02);</li> <li>sytuuje wybrane dzieła we właściwych kontekstach, uwzględniając przemiany sztuki dwudziestego wieku, rozwój nowych technologii oraz transformacje społeczne (01M-1A_W04);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi wyszukać, analizować, oceniać i wykorzystywać informacje naukowe o sztuce nowych mediów (01M-1A_U02);</li> <li>potrafi opisać, analizować i interpretować wybrane dzieła sztuki nowych mediów (01M-1A_U03);</li> <li>potrafi przygotować różne prace pisemne na temat sztuki nowych mediów (01M-1A_U04);</li> </ul>

	<p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• rozumie potrzebę uwzględnienia wymiaru etycznego w refleksji nad sztuką nowych mediów (01M-1A_K05).</li></ul>
--	--

Nowe media w sztukach performatywnych

Nazwa przedmiotu	Nowe media w sztukach performatywnych
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przedstawienie sposobów wykorzystania technologii cyfrowych w sztukach performatywnych (teatr, sztuka performansu, muzyka i sztuka dźwięku) oraz analiza przeobrażeń, jakim podlegają one w związku z zastosowaniem tych technologii.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	znajomość problematyki przemian sztuki współczesnej i roli, jaką odgrywają w nich nowe media
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie i definiuje główne pojęcia służące opisowi nowomiedialnych sztuk</li> <li>• performatywnych oraz główne teorie i metody stosowane do analizy tego typu zjawisk artystycznych (01M-1A_W02)</li> <li>• opisuje specyfikę nowomiedialnych sztuk performatywnych w obrębie sztuki współczesnej i rozumie jej związki z innymi dziedzinami badań (antropologia, filozofia, informatyka) (01M-1A_W04)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• korzystając z dostępnych źródeł i pomocy opiekuna naukowego przygotowuje krytyczne analizy i interpretacje dzieła sztuki zaliczane do nowomiedialnych sztuk performatywnych (01M-1A_U02)</li> <li>• analizuje, interpretuje i formułuje krytyczne opinie o performatywnych dziełach nowomiedialnych i przygotowuje wystąpienia ustne i prezentacje z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych w języku polskim (01M-1A_U03)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dokonuje oceny swoich kompetencji i rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie (01M-1A_K01)</li> <li>• aktywnie uczestniczy w wydarzeniach kulturalnych związanych ze sztuką cyfrowych mediów (01M-1A_K03)</li> </ul>

Sztuka i projektowanie generatywne

Nazwa przedmiotu	Sztuka i projektowanie generatywne
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest analiza najważniejszych perspektyw ujęcia sztuki generatywnej (sztuki kodu, sztuki programowania wizualnego) oraz specyfiki praktyk jej tworzenia. W ramach kursu omawiane będą główne strategie kreatywnego kodowania, historia sztuki generatywnej oraz technologie i najważniejsze procedury algorytmiczne wykorzystywane przez artystów i projektantów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna główne praktyki sztuki i projektowania generatywnego oraz umiejscawia je w kontekście zjawisk artystycznych, społeczno-kulturowych oraz technologicznych [01M-1A_W01] [01M-1A_W04]</li> <li>rozumie główne kierunki rozwoju, współczesny status oraz wyzwania sztuki i designu generatywnego [01M-1A_W05]</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje, selekcjonuje, krytycznie analizuje oraz potrafi użytkować źródła i informacje dotyczące sztuki i designu generatywnego [01M-1A_U02]</li> <li>potrafi wykorzystać odpowiednie perspektywy i narzędzia badawcze pozwalające na opis i szeroką kontekstualizację kultury algorytmicznej [01M-1A_U03]</li> <li>potrafi formułować wypowiedzi z użyciem specjalistycznego aparatu pojęciowego badań nad software oraz kreatywnym kodowaniem [01M-1A_U04]</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów do/jest gotowa do krytycznej oceny swojej wiedzy oraz konieczności stałego zdobywania nowych informacji ze względu na dynamikę przemian technologicznych [01M-1A_K01]</li> </ul>

## Specjalizacja MEDIA SPOŁECZNE

### Literatura elektroniczna

Nazwa przedmiotu	Literatura elektroniczna
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przygotowanie studentów do analizy i interpretacji dzieł e-literackich, przybliżenie uczestnikom zajęć relacji między sztuką słowa a nowymi mediami oraz zapoznanie ich z podstawowymi problemami, jakie pojawiają się przy rozpatrywaniu nowej przestrzeni funkcjonowania literatury. Istotne będzie zwrócenie uwagi nie tyle na nowe technologie jej udostępniania czy sposoby funkcjonowania życia literackiego, lecz przede wszystkim na nowe (choć rozpatrywane w kontekście tradycji) formy literackie, powstałe w środowisku elektronicznym i niemogące funkcjonować poza nim. Uczestnicy zostaną zapoznani z terminami oraz wybranymi koncepcjami teoretycznymi przydatnymi do opisu owych nowych form literackich a także z wybranymi artystycznymi realizacjami.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak



<p>Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)</p>	<p>Po ukończeniu kursu student/studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• definiuje kategorie i terminy wprowadzone w trakcie kursu (w tym samą kategorię literatury elektronicznej oraz poszczególne jej odmiany gatunkowe), (01-1A_W02);</li><li>• widzi związek między badaniami literaturoznawczymi a dyskursem medioznawczym (01-1A_W04);</li></ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• właściwie dobiera metody i narzędzia by omawiać (analizować i interpretować) wybrane przykłady e-literatury lub elektronicznych edycji literackich (01-1A_U03);</li><li>• ocenia omówione w trakcie kursu prace, argumentując i dyskutując o nich w sposób merytoryczny (01-1A_U05);</li></ul> <p>(kompetencje:)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• refleksyjnie i krytycznie odnosi się do uzyskanej wiedzy o literaturze elektronicznej (01M-1A_K01).</li></ul>
---	---

Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zadania projektowe (35%), prezentacja na wybrany temat (35%), test obejmujący zagadnienia poruszane na zajęciach (30%)
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest omówienie najważniejszych pojęć, zasad, reguł i praktyk projektowania graficznego oraz ich znaczenia dla praktyk komunikacji wizualnej. Szczególna uwaga poświęcona jest czterem kluczowym wymiarom projektu graficznego w ramach, których fundowane są strategie kreatywne i komunikacyjne, to znaczy – typografii, kolorystyce, kompozycji oraz przekazowi. W ramach kursu studenci podejmą także kilka zadań projektowych, pozwalających na praktyczne wykorzystanie uzyskanej wiedzy oraz umiejętności analitycznych.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna główne wymiary oraz najważniejsze strategie projektowania graficznego oraz rozumie ich znaczenie w procesie komunikacji wizualnej [01M-1A_W02]</li> <li>rozumie metody analizy projektów graficznych [01M-1A_W06]</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi wykorzystać wiedzę i źródła do charakterystyki, analizy i interpretacji projektów graficznych, uwzględniając ich funkcje i konteksty [01M-1A_U02]</li> <li>potrafi dobrać i zastosować określone strategie graficzne w celu rozwiązania określonych problemów projektowych [01M-1A_U03]</li> <li>potrafi zaprezentować oraz poddać dyskusji rozwiązania i wzorce projektowe z obszaru komunikacji wizualnej, wykorzystując do tego podstawowe pojęcia oraz konceptualne narzędzia projektowania graficznego [01M-1A_U04]</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>uznaje znaczenie wiedzy oraz świadomości rozlicznych kontekstów kulturowych w rozwiązywaniu problemów projektowych [01M-1A_K02]</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• uznaje dziedzictwo projektowania użytkowego jako istotny komponent profesji grafika i analityka komunikacji wizualnej [01M-1A_K06]</li></ul>
--	--

Reklama i marketing cyfrowy

Nazwa przedmiotu	Reklama i marketing cyfrowy
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Kurs ma na celu przedstawienie zagadnień reklamy i marketingu cyfrowego, zarówno od strony teoretycznej, jak i analizy przykładów. Zajęcia pozwolą studentom i studentkom na dokładne przyjrzenie się wpływowi nowych mediów na kształt współczesnych działań w obszarze reklamy i marketingu.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	Podstawowa wiedza na temat mediów społecznych
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia dominujące tendencje we współczesnym marketingu i reklamie (01M-1A_W03)</li> <li>omawia najważniejsze zagadnienia dotyczące cyfrowego marketingu i reklamy (01M-1A_W02)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje kampanie reklamowe w różnych mediach z wykorzystaniem podstawowych narzędzi z zakresu teorii marketingu i reklamy (01M-1A_U02)</li> <li>interpretuje i poddaje dyskusji główne tendencje w rozwoju współczesnego marketingu i reklamy w kontekście rozwoju mediów cyfrowych (01M-1A_U05)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>posiada umiejętność krytycznego podejścia do zjawisk cyfrowej reklamy i marketingu (01M-1A_K01)</li> </ul>

Sztuka Internetu

Nazwa przedmiotu	Sztuka Internetu
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przedstawienie genezy, historii, specyfiki oraz charakterystyki głównych nurtów sztuki Internetu w kontekście przeobrażeń sztuki i kultury współczesnej oraz rozwoju technologii cyfrowych i ewolucji Internetu, a także prezentacja twórczości wybranych artystów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	podstawowe wiadomości z zakresu historii sztuki, wiedzy o mediach, historii mediów oraz teorii i praktyki sztuki nowych mediów.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie i opisuje główne tendencje, kierunki rozwoju i twórczość wybranych artystów sztuki Internetu, a także wyznaczniki estetyczne sztuki Internetu i ich relacje z pojęciami tradycyjnej estetyki (01M-1A_W02)</li> <li>• rozumie i opisuje główne formy upowszechniania, instytucje kultury i najważniejsze wydarzenia promujące sztukę Internetu (01M-1A_W06)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wybiera i stosuje metody badawcze do analizy dzieł sztuki Internetu, krytycznie oceniając przydatność metod badawczych charakterystycznych dla badań nad sztuką tradycyjną w kontekście analizy i interpretacji sztuki Internetu(01M-1A_U03)</li> <li>• przygotowuje wystąpienia ustne i prezentacje z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych w języku polskim dotyczące twórczości wybranych autorów i poszczególnych przykładów dzieł sztuki Internetu (01M-1A_U05)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• - dokonuje oceny swoich kompetencji i rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie (01M-1A_K01)</li> <li>• aktywnie uczestniczy w wydarzeniach kulturalnych związanych ze sztuką Internetu (01M-1A_K03)</li> </ul>

Analiza praktyk komunikacyjnych w mediach społecznościowych

Nazwa przedmiotu	Analiza praktyk komunikacyjnych w mediach społecznościowych
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest analiza specyfiki głównych rodzajów mediów społecznych (blogi, mikroblogi, portale społecznościowe, gry społecznościowe, fora dyskusyjne, portale umożliwiające udostępnianie zdjęć i filmów, światy wirtualne) w kontekście badań nad komunikowaniem. Na podstawie konkretnych przykładów przedstawione zostaną możliwości zastosowania głównych teorii komunikowania do badań nad mediami społecznymi. Podjęta zostanie także analiza zachowań komunikacyjnych charakterystycznych dla poszczególnych rodzajów mediów społecznych.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	znajomość problematyki mediów społecznych; w podstawowym zakresie znajomość reguł przygotowywania tekstu naukowego.
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie i opisuje wpływ technologii cyfrowych, a przede wszystkim mediów społecznych na przeobrażenia praktyk komunikacyjnych (01M-1A_W01);</li> <li>• definiuje i charakteryzuje nowe formy komunikowania wynikające z powstawania nowych narzędzi komunikacyjnych, przede wszystkim technologii web 2.0 i mediów mobilnych (01M-1A_W03);</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje, selekcjonuje, analizuje i ocenia informacje o mediach społecznych oraz ich wpływie na przeobrażenia komunikowania (01M-1A_U01);</li> <li>• wykorzystuje dostępne narzędzia badawcze, metody analityczne w celu scharakteryzowania i opisanego specyfiki form komunikowania w mediach społecznych (01M-1A_U02);</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie konieczność stałego uczenia się w kontekście powstawania nowych metod i narzędzi komunikacji (01M-1A_K01).</li> </ul>

Aktywizm i media alternatywne

Nazwa przedmiotu	Aktywizm i media alternatywne
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest przedstawienie rozwoju praktyk aktywistycznych i scharakteryzowanie obszaru mediów alternatywnych. Głównym przedmiotem zainteresowania podczas zajęć będą zagadnienia wpływu technologii cyfrowych, zwłaszcza technologii sieciowych, na przekształcenia form uprawiania aktywizmu. Na przykładach omówione zostaną także wybrane rodzaje działań aktywistycznych realizowanych za pomocą nowych mediów.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	Po ukończeniu kursu student / studentka: (wiedza) <ul style="list-style-type: none"> <li>• charakteryzuje media alternatywne oraz różne rodzaje i przykłady praktyk aktywistycznych w dobie nowych mediów (01M-1A_W02, 01M-1A_W05);</li> </ul> (umiejętności) <ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia i dyskutuje zagadnienia dotyczące mediów alternatywnych i praktyk aktywistycznych w dobie nowych mediów, krytycznie odnosząc się do ustaleń innych badaczek i badaczy (01M-1A_U05);</li> <li>• realizuje i prezentuje zespołowy projekt badawczy dotyczący wybranego obszaru praktyk aktywistycznych w sieci (01M-1A_U03, 01M-1A_U04, 01M-1A_U05, 01M-1A_U08);</li> </ul> (kompetencje) <ul style="list-style-type: none"> <li>• krytycznie ocenia swoją wiedzę i poszukuje rozwiązań problemów badawczych (01M-1A_K01);</li> </ul>

## Architektura informacji na stronach internetowych

Nazwa przedmiotu	Architektura informacji na stronach internetowych
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zadania analityczne i projektowe (70%), test obejmujący zagadnienia poruszane na zajęciach (30%)
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem kursu jest zapoznanie studentów z praktykami projektowania architektury informacyjnej stron internetowych oraz jej podstawowymi komponentami – systemami organizacji informacji, systemami etykietowania, nawigacją w przestrzeni informacyjnej oraz systemami wyszukiwania w tym za pomocą metadanych. Przedmiotem analiz będzie także szerszy układ procesów projektowania architektury informacyjnej (strategia treści – <i>content strategy</i> ) oraz metody jej badania i testowania (sortowanie kart – <i>card sorting</i> ) Dodatkowo zajęcia podejmować będą kwestię wymogów oraz wyznaczników adekwatnego projektu architektury informacyjnej ze względu na optymalizację pod kątem wyszukiwarek internetowych (SEO) jak również konstrukcją tekstów i innych publikacji internetowych.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Student/-ka: (wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna kryteria, wymogi oraz cele organizacji informacji, jak również główne komponenty architektury informacyjnej na stronach internetowych [01M-1A_W01], [01M-1A_W02]</li> <li>rozumie zależności pomiędzy architekturą informacyjną, a innymi obszarami i praktykami projektowania stron internetowych (w tym strategią treści, UX, projektowaniem graficznym, SEO, copyrightingiem) [01M-1A_W04]</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi przeprowadzić badanie architektury informacyjnej oraz badanie słów kluczowych (SEO) dobierając w tym celu odpowiednie metody i narzędzia badawcze [01M-1A_U03]</li> <li>potrafi planować i organizować proces projektowania architektury informacyjnej oraz współpracować z innymi członkami</li> </ul>



	<p>zespołu projektowego [01M-1A_U07] [01M-1A_U08] (kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• jest gotów do/jest gotowa do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy poprzez realizację własnych i zespołowych projektów architektury informacyjnej oraz strategii SEO, poszukując przy tym nowych strategii i rozwiązań. [01M-1A_K04]</li></ul>
--	--

Gamifikacja

Nazwa przedmiotu	Gamifikacja
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć jest analiza praktyk gamifikacji, za sprawą których mechanizmy, systemy reguł oraz struktury motywacji właściwe grom komputerowym wykorzystywane są w środowisku pracy, w edukacji, marketingu czy publicznych projektach i programach społecznych.
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student / studentka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie cele i wyzwania gamifikacji oraz charakteryzuje najważniejsze obszary jej zastosowania (01M-1A_W02)</li> <li>zna i rozumie relacje między narzędziami projektowymi stosowanymi w gamifikacji a procesami budowania motywacji na poziomie społecznym (01M-1A_W04)</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi rozwiązywać problemy związane z procesualnym i dynamicznym funkcjonowaniem projektów gamifikacyjnych (01M-1A_U01)</li> <li>potrafi skutecznie posługiwać się pojęciami wykorzystywanymi w projektowaniu systemów gamifikacyjnych(01M-1A_U04)</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest przygotowany/przygotowana do podejmowania działań o charakterze społecznym ze szczególnym uwzględnieniem określenia ich celowości oraz osiągnięcia pożądaných rezultatów (01M-1A_K03)</li> <li>jest przygotowany/przygotowana do zawodowego projektowania systemów gamifikacyjnych w sposób rzetelny i społecznie odpowiedzialny (01M-1A_K05)</li> </ul>

Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami

Nazwa przedmiotu	Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami
Liczba godzin poszczególnych form zajęć przedmiotu	konwersatorium/k2, 28 godzin
Forma zaliczenia (egzamin, zaliczenie, zaliczenie na ocenę)	Zaliczenie na ocenę
Forma prowadzenia zajęć (stacjonarna, zdalna, hybrydowa)	stacjonarna
Język wykładowy	polski
Punkty ECTS	4
Skrócony opis, stanowiący przybliżenie celów przedmiotu	Celem zajęć będzie przeglądowa charakterystyka rynku produkcji kreatywnej, ze szczególnym uwzględnieniem dynamiki przemian będących pochodną powszechności technologii cyfrowych. Zasadniczą intencją kursu jest zapoznanie studentów i studentek ze specyfiką przemysłów kreatywnych, właściwych im uwarunkowań rynkowych, modelami produkcji, strategiami innowacji, transferami wiedzy pomiędzy designem, sztuką, nauką i przemysłem, prawnymi aspektami wartości intelektualnej oraz potencjałem społecznej partycypacji. W ramach kursu studenci i studentki poznają też podstawowe wyznaczniki zarządzania projektem, co przekładać się będzie na przygotowanie w zespołach założeń nowego projektu, przedsięwzięcia (startup).
Wymagania wstępne, stanowiące określenie wiedzy i umiejętności, jakie musi posiadać student zapisujący się na dany przedmiot	brak
Przedmiotowe efekty uczenia się określające jaką wiedzę, umiejętności i/lub kompetencje będzie posiadał każdy student uzyskujący punkty ECTS z danego przedmiotu wraz ze wskazaniem realizowanych w ramach przedmiotu kierunkowych oraz ewentualnie specjalnościowych efektów uczenia się (kody efektów, do których przyporządkowany został przedmiot w macierzy kompetencji zawartej w programie studiów)	<p>Po ukończeniu kursu student/ka:</p> <p>(wiedza)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zna i rozumie znaczenie procesów kreatywnych dla funkcjonowania instytucji kultury (01M-1A_W06).</li> <li>zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu ochrony prawa autorskiego i własności przemysłowej (01M-1A_W07).</li> </ul> <p>(umiejętności)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi uczestniczyć w dyskusji, argumentując i formułując wnioski (01M-1A_U04).</li> <li>potrafi wykorzystać aparat teoretyczny i podejścia badawcze charakterystyczne dla teorii kreatywności oraz analizy przemysłów kreatywnych w praktyce zawodowej (01M-1A_U01).</li> <li>potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych przyjmując różne role oraz rozwiązując konflikty wewnątrzgrupowe (01M-1A_U08).</li> </ul> <p>(kompetencje)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>jest gotów/gotowa identyfikuje problemy etyczne, związane z wykonywaną działalnością profesjonalną (01M-1A_K05).</li> </ul>