Załącznik nr 1

Efekty kształcenia
dla kierunku studiów *TECHNOLOGIE CYFROWE W ANIMACJI KULTYRY*
studia pierwszego stopnia – profil ogólnoakademicki

Umiejscowienie kierunku w obszarze kształcenia
Kierunek studiów ***technologie cyfrowe w animacji kultury*** należy do obszaru kształcenia w zakresie nauk humanistycznych.

Objaśnienie oznaczeń w symbolach:

K (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty kształcenia
W – kategoria wiedzy
U – kategoria umiejętności
K (po podkreślniku)– kategoria kompetencji społecznych
H1A – efekty kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie nauk humanistycznych dla studiów pierwszego stopnia
01, 02, 03 i kolejne – numer efektu kształcenia

Symbol	**Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku studiów** *technologie cyfrowe w animacji kultury* absolwent:	**Odniesienie do obszarowych efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie nauk humanistycznych**
	Wiedza	
K_W01	Ma podstawową wiedzę związaną z głównymi nurtami współczesnej filozofii, języka i sztuki, ma świadomość znaczenia tych dziedzin w systemie nauk oraz rozumie ich specyfikę przedmiotową, zna główne kategorie pojęciowe dotyczące współczesnej kultury i społeczeństwa ze szczególnym uwzględnieniem problematyki społeczeństwa informacyjnego i sieciowego.	**H1A_W01** **H1A_W02** **H1A_W04** **H1A_W09**
K_W02	Ma wiedzę związaną ze współczesnymi zjawiskami artystycznymi, rozwojem i trendami estetycznymi jakie można zaobserwować na gruncie sztuki współczesnej, ze szczególnym naciskiem na zagadnienia związane ze sztuką nowych mediów i designem oraz ich praktycznymi adaptacjami	**H1A_W03** **H1A_W06** **H1A_W07**
K_W03	Ma wiedzę dotyczącą historii i funkcjonowania mediów, ich roli społecznej i kulturowej oraz wpływu nowych mediów na kształt i charakter kultury współczesnej	**H1A_W05** **H1A_W06** **H1A_W07** **H1A_W10**
K_W04	Ma podstawową wiedzę dotyczącą kultury, historii i rynku gier komputerowych w Polsce i na świecie oraz zna główne teorie umożliwiające badanie i analizę gier komputerowych	**H1A_W03** **H1A_W04**

		H1A_W07 **H1A_W10**
K_W05	Ma podstawową wiedzę z zakresu otwartych zasobów Internetowych, metod ich wyszukiwania i zasad użytkowania	**H1A_W04** **H1A_W05** **H1A_W08** **H1A_W09** **H1A_W10**
K_W06	Zna i rozumie podstawowe metody analizy wytworów i obiektów kulturowych nowych mediów oraz wytworów i obiektów kulturowych tworzonych z wykorzystaniem nowych mediów i technologii cyfrowych	**H1A_W02** **H1A_W03** **H1A_W07** **H1A_W08** **H1A_W09**
K_W07	Ma podstawową wiedzę umożliwiającą krytyczną analizę interfejsów nowych mediów oraz wzajemnych relacji pomiędzy czynnikami kulturowymi, a technologicznymi ze szczególnym uwzględnieniem technologii cyfrowych	**H1A_W02** **H1A_W03** **H1A_W04** **H1A_W05** **H1A_W07** **H1A_W08** **H1A_W09**
K_W08	Ma wiedzę na temat wykorzystania aplikacji, programów komputerowych i innych technologii cyfrowych do tworzenia wytworów kulturowych, rozumie ich znaczenie dla współczesnej kultury oraz potrafi je interpretować w jej kontekście	**H1A_W06** **H1A_W07**
K_W09	Posiada znajomość podstawowej terminologii dotyczącej procesu tworzenia wytworów kulturowych w oparciu o aplikacje, oprogramowanie komputerowe i języki programowania	**H1A_W03** **H1A_W09**
K_W010	Posiada znajomość problematyki związanej z wykorzystaniem grafiki komputerowej w różnych dziedzinach współczesnej kultury	**H1A_W06** **H1A_W09**
K_W011	Posiada znajomość podstawowej problematyki związanej projektowaniem stron Internetowych	**H1P_W07** **H1P_W09**
K_W012	Posiada znajomość podstawowej terminologii dotyczącej programowania komputerowego i wykorzystania go w praktykach współczesnej kultury oraz w działaniach marketingowych instytucji kultury	**H1A_W05** **H1A_W06** **H1A_W09** **H1A_W10**
K_W013	Ma wiedzę dotyczącą funkcjonowania współczesnych instytucji kultury oraz kwestii związanych z działalnością edukacyjną i animacyjną prowadzoną w takich instytucjach	**H1A_W05** **H1A_W06** **H1A_W10**
K_W014	Ma uporządkowaną wiedzę ogólną i szczegółową na temat metod edukacji kulturalnej i animacji kultury z wykorzystaniem technologii cyfrowych	**H1A_W03** **H1A_W04**

K_W015	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego ze szczególnym naciskiem na problematykę otwartych licencji i ich wykorzystania w Internecie	**H1A_W05** **H1A_W08**
K_W016	Posiada wiedzę dotyczą metod pozyskiwania danych w Internecie oraz zasad i reguł wizualnej prezentacji danych	**H1A_W03** **H1A_W08**
K_W017	Posiada wiedzę ogólną na temat dziennikarstwa Internetowego	**H1A_W03** **H1A_W08**
K_W018	Zna kategorie badawcze, metody analizy i interpretacji wykorzystywane na gruncie badań społecznych, kulturowych oraz netnografii i nowej nauce sieci	**H1A_W03** **H1A_W07**
K_W019	Posiada wiedzę na temat marketingu i reklamy realizowanej we współczesnych instytucjach kultury z wykorzystaniem nowych mediów	**H1A_W09** **H1A_W10**
	Umiejętności	
K_U01	Potrafi wyszukiwać i selekcjonować informacje związane z problematyką sztuki nowych mediów i wykorzystaniem technologii cyfrowych w animacji kultury	**H1A_U01** **H1A_U02** **H1A_U03** **H1A_U05**
K_U02	Potrafi analizować potrzeby konsumentów w sieci do celów marketingowych, komercyjnych i edukacyjnych	**H1A_U01** **H1A_U02** **H1A_U05** **H1A_U07**
K_U03	Potrafi oceniać przydatność metod i praktyk współczesnej filozofii, socjologii i kulturoznawstwa oraz wykorzystać je do działań z zakresu animacji kultury opartej o nowe media, Internet i inne technologie cyfrowe	**H1A_U01** **H1A_U02** **H1A_U04** **H1A_U05**
K_U04	Posiada umiejętności niezbędne do merytorycznej dyskusji i argumentowania na rzecz wykorzystania najnowszych technologii cyfrowych w działalności kulturowej	**H1A_U06** **H1A_U03** **H1A_U07** **H1A_U09**
K_U05	Posiada podstawowe umiejętności niezbędne do tworzenia grafiki komputerowej i wykorzystanie jej w animacji kultury	**H1A_U01** **H1A_U05** **H1A_U07**
K_U06	Posiada podstawowe umiejętności niezbędne do projektowania stron Internetowych dla działań kulturowych	**H1A_U01** **H1A_U05** **H1A_U07**
K_U07	Posiada podstawowe umiejętności z zakresu dziennikarstwa Internetowego	**H1A_U01** **H1A_U06** **H1A_U08** **H1A_U09**

K_U08	Posiada umiejętności niezbędne do tworzenia multimedialnych zasobów Internetowych oraz obiektów kulturowych wytworzonych w oparciu o technologie cyfrowe	**H1A_U01** **H1A_U02** **H1A_U07**
K_U09	Potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerza swoje umiejętności w oparciu o różnorodne źródła informacji	**H1A_U01** **H1A_U02** **H1A_U03** **H1A_U09**
K_U10	Swobodnie operuje podstawowymi pojęciami właściwymi dla współczesnej sztuki i estetyki (szczególnie dotyczącej nowych mediów), kultury współczesnej, filozofii, problematyki społeczeństwa informacyjnego i cyberkultury	**H1A_U04** **H1A_U05** **H1A_U07**
K_U011	Stosuje w praktyce wiedzę związaną z marketingiem opartym o technologie cyfrowe	**H1A_U05** **H1A_U06** **H1A_U07**
K_U12	Posiada umiejętność przygotowywania wystąpień publicznych dotyczących zagadnień nowych mediów, sztuki nowych mediów, teorii mediów oraz społecznych i kulturowych zastosowań Internetu	**H1A_U01** **H1A_U04** **H1A_U05** **H1A_U06** **H1A_U09**
K_U13	Potrafi stosować przepisy prawa związane z problematyką prawa autorskiego w Internecie	**H1A_U06**
K_U14	Potrafi tworzyć podstawowe szablony portali Internetowych o tematyce kulturowej i efektywnie nim administrować	**H1A_U01** **H1A_U05** **H1A_U08** **H1A_U07**
K_U15	Potrafi przekazywać wiedzę i informacje na temat kultury za pomocą prezentacji multimedialnych, filmów, projektów audio-video, infografik, interaktywnych wizualizacji i aplikacji Internetowych	**H1A_U01** **H1A_U04** **H1A_U05** **H1A_U07** **H1A_U08**
K_U16	Posiada umiejętności pracy w zespole w oparciu o aplikacje i technologie cyfrowe umożliwiające pracę zdalną	**H1A_U01** **H1A_U06** **H1A_U07**
K_U17	Posiada podstawowe umiejętności organizacyjne pozwalające na planowanie pracy i realizacje działań z zakresu technologii cyfrowych, nowych mediów, Internetu	**H1A_U01** **H1A_U06** **H1A_U07**
K_U18	Potrafi realizować wybrane projekty kulturowe w oparciu o technologie cyfrowe, nowe media i Internet	**H1A_U01** **H1A_U07** **H1A_U10**
K_U19	Posiada umiejętności i wiedzę umożliwiającą wyszukiwanie i wykorzystanie w swoich działaniach otwartych zasobów Internetowych	**H1A_U01**

		H1A_U07
K_U20	Posiada umiejętności językowe na poziomie B2	**H1A_U10**
	Kompetencje społeczne	
K_K01	Rozumie potrzebę poszerzania swojej wiedzy na temat relacji kultury i nowych technologii, społeczeństwa informacyjnego, cyberkultury, sztuki nowych mediów, teorii mediów	**H1A_K01** **H1A_K05**
K_K02	Uczestniczy w życiu kulturalnym wykorzystując do tego celu Internet i współczesne technologie sieciowe	**H1A_K05** **H1A_K06**
K_K03	Ma świadomość roli współczesnych technologii cyfrowych w zachowaniu, archiwizowaniu i udostępnianiu dziedzictwa kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	**H1A_K05**
K_K04	Potrafi określić priorytety i wyznaczać sobie cele w pracy z nowymi mediami i technologiami cyfrowymi na płaszczyźnie animacji kultury	**H1A_K01** **H1A_K03** **H1A_K06**
K_K05	Jest odpowiedzialny za powierzone mu zadania	**H1A_K02** **H1A_K03** **H1A_K04**
K_K06	Potrafi współpracować w grupie osób nad realizowanymi projektami przyjmując zróżnicowane role	**H1A_K02** **H1A_K03**
K_K07	Ma świadomość odpowiedzialności prawnej związanej z pracą z technologiami cyfrowymi i zasobami Internetowymi	**H1A_K03** **H1A_K04**
K_K08	W swojej pracy postępuje w pełni profesjonalnie i etycznie	**H1A_K02** **H1A_K03** **H1A_K04**
K_K09	Charakteryzuje się postawą otwartości na inne poglądy, przekonania, odmienności etniczne i religijna oraz szanuje dziedzictwo kulturowe różnych nacji społecznych Polski Europy i świata	**H1A_K02** **H1A_K05**
K_K10	Jest aktywny w podejmowaniu działań na płaszczyźnie animacji kultury z wykorzystaniem technologii cyfrowych	**H1A_K03** **H1A_K06**
K_K011	W pracy nad realizowanymi projektami charakteryzuje go postawa dialogu i otwartości	**H1A_K02** **H1A_K05**
K_K012	Potrafi w toku dyskusji wypracowywać kompromisy	**H1A_K02**
K_K013	Dba o swoją sprawność fizyczną	**H1A_K02**