

Nazwa kierunku: Technologie cyfrowe w animacji kultury

Profil – ogólnoakademicki¹

Poziom studiów: pierwszego stopnia²

Dziedzina nauk humanistycznych, dyscyplina naukowa: nauki o kulturze i religii – 70%, nauki o sztuce – 10%

Dziedzina nauk społecznych, dyscyplina naukowa: nauki o komunikacji społecznej i mediach – 20%³

Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji - 6⁴

Symbole efektów kierunkowych	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do uniwersalnych charakterystyk PRK ⁵	Odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia PRK dla właściwego poziomu ⁶
1	2	3	4
	WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE	Kod składnika opisu	Kod składnik opisu
K_W01	w pogłębionym stopniu specyfiką przedmiotową nauk o kulturze, szczególnie w aspekcie kultury cyfrowej; główne kategorie pojęciowe, metody i teorie badań współczesnej kultury i społeczeństwa i złożone zależności w obrębie wiedzy o kulturze cyfrowej ze	P6U_W	P6S_WG

¹ Wpisać właściwe: ogólnoakademicki lub praktyczny

² Wpisać właściwe: pierwszego stopnia, drugiego stopnia lub jednolite studia magisterskie.

³ Wpisać zgodnie z rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych. Kierunek należy przyporządkować do co najmniej 1 dyscypliny. W przypadku przyporządkowania kierunku studiów do więcej niż 1 dyscypliny wskazuje się dyscyplinę wiodącą, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia (liczona wg. punktów ECTS). Należy wskazać % udział poszczególnych dziedzin i dyscyplin.

⁴ Wpisać właściwe: studia pierwszego stopnia – poziom 6, studia drugiego stopnia lub jednolite studia magisterskie – poziom 7.

⁵ Należy odnieść się do właściwego poziom PRK 6-8 zgodnie z załącznikiem do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji

⁶ Odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach systemu szkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4 – zgodnie z rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji. W przypadku studiów inżynierskich powinny uwzględniać również możliwość uzyskania wszystkich kompetencji inżynierskich, o których mowa w cz. III rozporządzenia. Efekty uczenia się dla kierunków z dziedziny sztuki powinny zawierać odniesienia również do cz. II rozporządzenia.

	szczególnym uwzględnieniem problematyki społeczeństwa informacyjnego i sieciowego		
K_W02	kategorie badawcze, metody selekcji i oceny informacji oraz metody analizy i interpretacji danych wykorzystywane na gruncie badań społecznych, kulturowych oraz w netnografii i nowej nauce sieci	P6U_W	P6S_WG
K_W03	podstawy teorii komunikacji, historii i funkcjonowania mediów, ich roli społecznej i kulturowej oraz zagadnienia wpływu nowych mediów na kształt i charakter współczesnej kultury	P6U_W	P6S_WG
K_W04	podstawowe pojęcia właściwe dla współczesnej sztuki i estetyki (szczególnie dotyczące nowych mediów), kultury współczesnej, animacji kultury, historii kultury, filozofii, problematyki społeczeństwa informacyjnego i cyberkultury oraz designu	P6U_W	P6S_WG
K_W05	przykłady i specyfikę współczesnych zjawisk artystycznych i kulturowych, ze szczególnym uwzględnieniem estetyki nowych mediów i designu oraz problematykę praktycznej adaptacji wytworów i obiektów kultury nowych mediów, w tym gier komputerowych	P6U_W	P6S_WG
K_W06	sposoby wykorzystania języków programowania, aplikacji, programów komputerowych i innych technologii cyfrowych do tworzenia wytworów kulturowych; rozumie ich znaczenie dla współczesnej kultury	P6U_W	P6S_WK
K_W07	podstawy funkcjonowania współczesnych instytucji kultury oraz wybrane kwestie związane z działalnością edukacyjną i animacyjną prowadzoną w takich instytucjach	P6U_W	P6S_WK
K_W08	podstawy projektowania stron internetowych oraz tworzenia grafiki komputerowej	P6U_W	P6S_WK
K_W09	ma wiedzę z zakresu otwartych zasobów Internetowych i zasad ich użytkowania, a także metod pozyskiwania danych w Internecie i reguł wizualnej prezentacji danych	P6U_W	P6S_WK
K_W10	podstawy dziennikarstwa internetowego oraz marketingu i reklamy realizowanej we współczesnych instytucjach kultury z wykorzystaniem nowych mediów	P6U_W	P6S_WK
K_W11	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, w tym dotyczące świata kultury i związanych z nią problemów	P7U_W	P7S_WK
K_W12	podstawowe ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania działalności zawodowej w dziedzinie kultury, w tym podstawowe pojęcia i zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego (ze szczególnym naciskiem na problematykę otwartych licencji i ich wykorzystania w Internecie) oraz zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	P7U_W	P7S_WK
	UMIĘJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI	Kod składnika opisu	Kod składnik opisu
K_U01	samodzielnie wyszukiwać i selekcjonować informacje związane z wykorzystaniem technologii cyfrowych w animacji kultury, potrzebami konsumentów w sieci, krytycznie je analizować i syntetyzować i na tej podstawie formułować problemy i proponować ich innowacyjne rozwiązania	P6U_U	P6S_UW
K_U02	samodzielnie dobierać i stosować metody i narzędzia współczesnej filozofii, socjologii i badań kulturowych oraz wykorzystywać je do komunikacji z otoczeniem z użyciem terminologii specjalistycznej i uzasadniania swojego stanowiska oraz do działań z zakresu animacji kultury opartej o nowe media, stosowanie ICT i inne technologie cyfrowe; potrafi wskazać zależności w obrębie tych systemów wiedzy	P6U_U	P6S_UW
K_U03	posiada podstawowe umiejętności niezbędne do tworzenia grafiki komputerowej oraz potrafi wykorzystywać je do celów informacyjno-komunikacyjnych w kontekście działań z zakresu animacji kultury i kreacji mediów	P6U_U	P6S_UW

K_U04	projektować strony internetowe, potrafi dobrać metody i narzędzia ICT adekwatne do popularyzowania działań kulturowych w sieci	P6U_U	P6S_UW
K_U05	korzystać z technik komunikacyjno-informacyjnych niezbędnych do tworzenia: aplikacji komputerowych, multimedialnych zasobów internetowych, projektów z zakresu dziennikarstwa internetowego, reklamy i promocji oraz obiektów kulturowych wytworzonych w oparciu o technologie cyfrowe	P6U_U	P6S_UW
K_U06	stosować przepisy prawa związane z problematyką prawa autorskiego; potrafi formułować i rozwiązywać problemy związane z rozpowszechnieniem mediów cyfrowych oraz wykorzystywać tę wiedzę w celu wykonywania zadań typowych dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów	P6U_U	P6S_UW
K_U07	brać udział w debacie oraz przygotowywać wystąpienia publiczne dotyczące kultury, zagadnień nowych mediów, sztuki nowych mediów, teorii mediów oraz społecznych i kulturowych zastosowań Internetu oraz potrafi w tym celu dobrać oraz zastosować właściwe metody i narzędzia, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne obejmujące między innymi takie formy jak: prezentacje multimedialne, projekty audio-video, infografiki, wizualizacje, aplikacje internetowe lub inne narzędzia ICT	P6U_U	P6S_UW P6S_UK
K_U08	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6U_U	P6S_UK
K_U09	organizować i planować pracę własną oraz realizować projekty kulturowe i medialne z innymi osobami w ramach pracy zespołowej, również w zespołach o charakterze interdyscyplinarnym, w oparciu o aplikacje i technologie cyfrowe, nowe media i Internet	P6U_U	P6S_UO
K_U10	samodzielnie zdobywać wiedzę, planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	P6U_U	P6S_UU
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO	Kod składnika opisu	Kod składnik opisu
K_K01	krytycznej oceny posiadanych i zdobywanych informacji, stałego poszerzania wiedzy na temat relacji społeczeństwa, kultury i mediów oraz wpływu na nie nowych technologii, a także do zasięgania w razie potrzeby opinii eksperckiej	P6U_K	P6S_KK
K_K02	rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych z wykorzystaniem wiedzy i umiejętności (w tym z zakresu technologii cyfrowych)	P6U_K	P6S_KK
K_K03	aktywnego uczestniczenia w życiu społecznym i kulturalnym oraz podejmowania działań na rzecz interesu publicznego z wykorzystaniem współczesnych narzędzi sieciowych i cyfrowych, w tym w zakresie archiwizowania i udostępnianiu dziedzictwa kultury	P6U_K	P6S_KO
K_K04	podejmowania działań innowacyjnych i przedsiębiorczych z wykorzystaniem nowych technologii	P6U_K	P6S_KO
K_K05	profesjonalnego i etycznego pełnienia ról zawodowych, wykazywania się postawą dialogu i otwartości na odmienne od własnych poglądy, przekonania, różnice etniczne, religijne i inne, oraz ponoszenia odpowiedzialności za powierzone zadania, w tym odpowiedzialności prawnej związanej z pracą z technologiami i zasobami cyfrowymi	P6U_K	P6S_KR