

**Nazwa kierunku: Technologie cyfrowe w animacji kultury**

**Profil – ogólnoakademicki<sup>1</sup>**

**Poziom studiów: drugiego stopnia<sup>2</sup>**

**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%<sup>3</sup>**

**Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji - 7<sup>4</sup>**

Symbole efektów kierunkowych	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do uniwersalnych charakterystyk PRK <sup>5</sup>	Odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia PRK dla właściwego poziomu <sup>6</sup>
1	2	3	4
	WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE	Kod składnika opisu	Kod składnik opisu
K_W01	w pogłębionym stopniu specyfikę przedmiotową, najnowsze osiągnięcia i kierunki rozwoju nauk humanistycznych	P7U_W	P7S_WG
K_W02	ma szeroką wiedzę ogólną dotyczącą funkcjonowania kultury, w tym kultury internetowej i/lub w Internecie;	P7U_W	P7S_WG

<sup>1</sup> Wpisać właściwe: ogólnoakademicki lub praktyczny

<sup>2</sup> Wpisać właściwe: pierwszego stopnia, drugiego stopnia lub jednolite studia magisterskie.

<sup>3</sup> 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.

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

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

<sup>6</sup> Odniesienie do charakterystyk 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.

	zna fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, w szczególności dotyczące sfery cyberkultury		P7S_WK
K_W03	ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę na temat funkcjonowania poszczególnych dziedzin kultury współczesnej, w tym kultury cyfrowej i kultury wizualnej, z uwzględnieniem kontekstu historycznego i złożonych zależności w obrębie systemu wiedzy	P7U_W	P7S_WG
K_W04	w pogłębionym stopniu zaawansowaną metodologię z zakresu dziedziny nauk humanistycznych oraz technologii cyfrowych. W pogłębionym stopniu zna i rozumie metody badań związanych z nurtem humanistyki cyfrowej	P7U_W	P7S_WG
K_W05	zaawansowane metody analizy i interpretacji wytworów kultury i teorii związanych z wybranymi obszarami badań nad kulturą, w tym kulturą cyfrową	P7U_W	P7S_WG
K_W06	w pogłębionym stopniu zasady działania instytucji kultury, których działanie oparte jest na wykorzystaniu technologii cyfrowych	P7U_W	P7S_WG
K_W07	zasady zarządzania zasobami własności intelektualnej oraz różne formy rozwoju przedsiębiorczości	P7U_W	P7S_WK
K_W08	ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania działalności zawodowej związanej z wykorzystaniem technologii cyfrowych w animacji kultury	P7U_W	P7S_WK
	<b>UMIĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI</b>	<b>Kod składnika opisu</b>	<b>Kod składnik opisu</b>
K_U01	wykorzystywać narzędzia cyfrowe, projektować media cyfrowe i wykorzystywać je do badań rzeczywistości kulturowej i działań na płaszczyźnie animacji kultury, dobrać i zastosować właściwe metody, narzędzia i źródła, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne, do formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów oraz tworzenia innowacyjnych rozwiązań	P7U_U	P7S_UK
K_U02	dobierać metody i narzędzia do rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów w odniesieniu do badań wybranych obszarów kultury, w tym kultury cyfrowej	P7U_U	P7S_UW
K_U03	przeprowadzić krytyczną analizę i interpretację wybranych wytworów kultury właściwych dla przedmiotu zainteresowań technologii cyfrowych w animacji kultury z zastosowaniem twórczej i oryginalnej metody oceny ich znaczenia i oddziaływania w procesie historyczno-kulturowym	P7U_U	P7S_UW
K_U04	formułować i analizować złożone i nietypowe problemy badawcze, a także syntetyzować różne idee i punkty widzenia z wykorzystaniem wiedzy charakterystycznej dla poszczególnych obszarów badań kultury, w tym kultury cyfrowej	P7U_U	P7S_UW
K_U05	komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców w zakresie kultury; jest w stanie prowadzić debatę nad zagadnieniami kultury, w tym kultury cyfrowej	P7U_U	P7S_UK
K_U06	komunikować się w języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz w wyższym stopniu w zakresie specjalistycznej terminologii związanej z technologiami cyfrowymi	P7U_U	P7S_UK
K_U07	kierować pracą zespołu oraz współdziałać z innymi osobami w ramach pracy; posiada zaawansowane kompetencje informatyczne (cyfrowe) ze szczególnym naciskiem na umiejętności związane z projektowaniem mediów cyfrowych i animowania zjawisk w obszarze różnych dziedzin kultury i przemysłu kulturalnego	P7U_U	P7S_UO
K_U08	samodzielnie planować i realizować rozwój własny oraz ukierunkowywać innych w tym zakresie	P7U_U	P7S_UU

	<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO</b>	<b>Kod składnika opisu</b>	<b>Kod składnik opisu</b>
K_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów i wykorzystywania opinii ekspertów w przypadku trudności	P7U_K	P7S_KK
K_K02	uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form	P7U_K	P7S_KO
K_K03	wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego i inicjowania działań na rzecz interesu publicznego inspirowania i organizowania działań na rzecz środowisk społeczno-kulturalnych oraz do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	P7U_K	P7S_KO
K_K04	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, tj. przestrzegania zasad etyki zawodowej oraz podtrzymywania etosu zawodu i rozwijania dorobku zawodu	P7U_K	P7S_KR