

CZĘŚĆ A: PROGRAM STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych [Management in Culture and Creative Industries]
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0228 (Interdyscyplinarne programy i kwalifikacje związane z naukami humanistycznymi)
8.	Liczba semestrów	6
9.	Tytuł zawodowy	licencjat
10.	Ogólna charakterystyka kierunku i założonej koncepcji kształcenia	<p>Studia "zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych" to innowacyjna oferta w ramach dyscypliny nauk o kulturze i religii. Kierunek skupia się na połączeniu wiedzy z zakresu kultury, zarządzania oraz najnowszych tendencji w sektorze kreatywnym, umożliwiając rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia, innowacyjności i elastyczności. Kierunek przygotowuje osoby studiujące do pełnienia aktywnej roli menedżerów w sektorach kultury i przemysłów kreatywnych. Zgodnie z definicją UE, przedstawioną w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego ustanawiającego Program Kreatywna Europa na lata 2021-2027 (s.22), są to sektory, których działalność opiera się na wartościach kulturowych lub na artystycznej i innej, indywidualnej lub zbiorowej, twórczej ekspresji. W zakres działań mogą wchodzić rozwój, tworzenie, produkcja, rozpowszechnianie i ochrona dóbr i usług zawierających elementy kulturalnej, artystycznej lub innej twórczej ekspresji, a także funkcje pokrewne, takie jak edukacja lub zarządzanie. Działania te mają potencjał tworzenia innowacji i miejsc pracy, w szczególności z tytułu własności intelektualnej. Sektory te obejmują między innymi architekturę, archiwa, biblioteki i muzea, rękodzieło artystyczne, sektor audiowizualny (w tym film, telewizję, gry wideo i multimedia), materialne i niematerialne dziedzictwo kulturowe, wzornictwo, festiwale, muzykę, literaturę, sztuki widowiskowe, książki, działalność wydawniczą, radio i sztuki wizualne. Kultura i przemysły kreatywne wchodzi w skład tzw. gospodarki kreatywnej, która stanowi dynamicznie rosnącą część polskiej gospodarki. Nacisk na jej rozwój i przygotowanie kadr menedżerskich zawarty jest w licznych europejskich, polskich i regionalnych dokumentach strategicznych. Sektor kultury i kreatywny oferują możliwości zatrudnienia zarówno dla twórców, jak i menedżerów kultury i świata mediów.</p> <p>Program studiów „zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych” obejmuje sześć semestrów i oferuje różnorodne moduły, umożliwiając uczestnikom rozwój kompetencji w obszarze zarządzania, kultury i przemysłów kreatywnych, pozyskanie ogólnej wiedzy na temat globalnych przemian społecznych, wyzwań współczesnego świata, zarządzania organizacjami, projektami i wydarzeniami, a także wiedzy specjalistycznej dotyczącej m.in. analizy rynku kultury, pozyskiwania funduszy, storytellingu, antropologii audiowizualności, zarządzania dziedzictwem kulturowym itd. Osoby studiujące poznają także metody badań potrzeb odbiorców kultury i uczą się projektowania innowacyjnych rozwiązań, które mogą stanowić zarówno ofertę instytucji kultury, jak i produkty przedsiębiorstw sektora przemysłów kreatywnych. Program studiów umożliwia także rozwijanie umiejętności komunikacyjnych, kreatywnego myślenia oraz podejścia partycypacyjnego. Program został zaprojektowany tak, aby połączyć wiedzę teoretyczną z praktycznymi umiejętnościami niezbędnymi do skutecznego zarządzania w dynamicznym świecie kultury i przemysłów kreatywnych w ujęciu międzynarodowym. Osoby studiujące mają możliwość poznania spotkania praktyków, osób odpowiedzialnych za tworzenie oferty i zarządzanie organizacjami w sektorze kultury i przemysłów kreatywnych, co pozwala im na poznanie rynku oraz nawiązanie pierwszych kontaktów zawodowych.</p> <p>Koncepcja kształcenia: Program kładzie nacisk na teoretyczne fundamenty rozumienia kultury, a zwłaszcza cyberkultury oraz praktyczne umiejętności, umożliwiając studentom uczestnictwo w warsztatach, projektach i seminariach dyplomowych. Będą one sprzyjały pobudzeniu</p>

	<p>kreatywności, zachęcały do wymiany pomysłów pomiędzy studentami, uczyły współpracy i pracy zespołowej. Kombinacja przedmiotów z obszarów kultury, zarządzania i technologii przygotowuje absolwentów do efektywnego działania w zróżnicowanych obszarach przemysłów kreatywnych, integrując wiedzę teoretyczną z praktycznym doświadczeniem.</p> <p>Założona koncepcja kształcenia obejmuje:</p> <p>Interdyscyplinarność: studenci zdobywają wszechstronną wiedzę z obszarów zarządzania, kultury, przemysłów kreatywnych, psychologii, mediów i nowoczesnych technologii.</p> <p>Praktyczne umiejętności: program skupia się na rozwijaniu praktycznych umiejętności niezbędnych do efektywnego zarządzania projektami kulturalnymi i multimedialnymi.</p> <p>Ukierunkowanie rozwoju akademickiego dostosowane do rynku pracy: oferowane moduły pozwalają studentom wybrać ścieżkę kształcenia zgodną z ich zainteresowaniami i potrzebami rynku pracy. Nacisk położono także na kształcenie umiejętności elastycznego dostosowywania się do zmieniającego się globalnego rynku pracy.</p> <p>Współpraca z praktykami: studenci mają okazję do zdobywania doświadczenia poprzez praktyki zawodowe i projekty realizowane we współpracy z przedstawicielami branży.</p> <p>Studia na tym kierunku to nie tylko zdobycie wiedzy, ale również przygotowanie do aktywnego i twórczego uczestnictwa w dziedzinie zarządzania kulturą i przemysłami kreatywnymi na rynku globalnym i polskim.</p>
11. Informacje o związku studiów ze strategią uczelni oraz o potrzebach społeczno-gospodarczych warunkujących prowadzenie studiów i zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami	<p>Kierunek studiów wpisuje się w strategię rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach na lata 2020-2025 w zakresie celów operacyjnych, które służą podniesieniu poziomu badań naukowych i jakości kształcenia. Związki studiów ze strategią uczelni dotyczą w szczególności:</p> <p>1.Realizacji celu strategicznego UŚ nr 1: zwiększenie wpływu działalności naukowej uczelni na rozwój nauki, w szczególności w priorytetowych obszarach badawczych (POB) o dużym potencjale rozwoju.</p> <p>Program studiów koncentruje się na zarządzaniu w obszarach kreatywnych, które mają zasadnicze znaczenie dla dzisiejszej gospodarki. Poprzez kształcenie studentów w obszarze zarządzania projektami związanymi z kulturą, nowymi mediami, gramami wideo, sztuką, itp., program ten promuje innowacyjność, co jest kluczowe dla rozwoju w obszarach kreatywnych. Poprzez swoje podejście interdyscyplinarne i kształcenie praktycznych umiejętności, studenci uzyskują kompetencje, które mogą być wykorzystane do prowadzenia badań oraz do tworzenia nowatorskich rozwiązań w tych obszarach. Włączenie w badania naukowe scalające nauki o kulturze i religii z zarządzaniem może zwiększyć wpływ działalności naukowej uczelni na rozwój nauki, w szczególności w obszarach o dużym potencjale rozwoju. Studenci będą przygotowani do aktywnego udziału w badaniach i rozwoju nowoczesnych dziedzin, co może zwiększyć wpływ uczelni na rozwój nauki, szczególnie w obszarach kreatywnych, gdzie innowacje są kluczowe dla przyszłego rozwoju społecznego i gospodarczego.</p> <p>2.Realizacji celu strategicznego UŚ nr 2: Wzmocnienie współpracy badawczej z renomowanymi instytucjami naukowymi, w szczególności w POB o dużym potencjale rozwoju.</p> <p>Program studiów łączy obszary kultury, zarządzania, sztuki i technologii, co stwarza możliwości współpracy z renomowanymi instytucjami naukowymi. Badania naukowe prowadzone przez studentów w obszarze zarządzania w przemyśle kreatywnym mogą być potencjalnie atrakcyjne dla instytucji zainteresowanych rozwojem innowacji w tych obszarach. W ten sposób studia mogą sprzyjać zacieśnianiu współpracy z zewnętrznymi instytucjami naukowymi, zwłaszcza należącymi do konsorcjum T4E, co odpowiada celowi wzmocnienia współpracy badawczej z renomowanymi instytucjami naukowymi, szczególnie w obszarach priorytetowych.</p> <p>3.Realizacji celu strategicznego UŚ nr 3: Podniesienie jakości kształcenia studentów i doktorantów, w szczególności na kierunkach i w dyscyplinach związanych z priorytetowymi obszarami badawczymi (POB), między innymi poprzez włączenie ich w badania naukowe.</p> <p>Studia te pozwalają studentom na zdobycie nie tylko rzetelnej wiedzy teoretycznej w zakresie nauk o kulturze i religii, ale także praktycznych umiejętności z obszaru zarządzania w kulturze i przemysłach kreatywnych. Program ten umożliwia studentom zaangażowanie się w badania naukowe oraz procesy pracy artystycznej związane z obszarami kreatywnymi. Umożliwiając studentom zdobycie praktycznego doświadczenia z zakresu zarządzania w kulturze i przemysłach kreatywnych, program ten wpisuje się w cel</p>

podniesienia jakości kształcenia poprzez praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy.

Studia wykazują zauważalne powiązania z priorytetowymi obszarami badawczymi (POB) zdefiniowanymi w dokumencie „Strategia Rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach na lata 2020-2025”, które nawiązują do Agendy Zrównoważonego Rozwoju ONZ:

1. POB 2: Nowoczesne materiały i technologie oraz ich społeczno-kulturowe implikacje.

Studia te związane są z zarządzaniem w obszarach kreatywnych, które są w znacznym stopniu zależne od nowoczesnych technologii i materiałów. Uczą one, jak łączyć wiedzę o kulturze i sztuce z aspektami zarządzania, przedsiębiorczością oraz prawem. W tych dziedzinach, zwłaszcza w obszarze przemysłów kreatywnych, innowacyjne materiały i technologie odgrywają kluczową rolę. Rozwój nowych mediów, gier wideo, VR, AR czy projektów audiowizualnych jest silnie związany z nowoczesnymi technologiami. Poprzez takie studia, młodzi ludzie zdobywają umiejętności zarządzania, które są niezbędne do wdrożenia nowych technologii i materiałów w praktyce.

2. POB 3: Zmiany środowiska i klimatu wraz z towarzyszącymi im wyzwaniami społecznymi.

Rozwój przemysłów kreatywnych nie tylko opiera się na innowacyjnych technologiach, ale również niesie ze sobą wyzwania związane ze zmianami klimatu i wyzwaniami społecznymi. Studenci tych studiów zdobywają umiejętności z zakresu zarządzania wydarzeniami biznesowymi i sportowymi, co w dzisiejszych czasach wiąże się z odpowiedzialnością za wpływ na środowisko naturalne. Przykładowo, wydarzenia kulturalne i artystyczne wymagają podejścia zrównoważonego, z uwzględnieniem minimalizacji śladu węglowego, odpowiedniego zarządzania odpadami i zasobami, a także dbałości o aspekty społeczne i kulturowe. Studia te zatem kształcą przyszłych liderów w obszarach kreatywnych, umożliwiając im zarządzanie zarówno aspektami technologicznymi, jak i kulturowymi, przy jednoczesnym uwzględnieniu odpowiedzialności społecznej i środowiskowej.

3. POB 4: Humanistyka dla przyszłości – interdyscyplinarne badania kultury i cywilizacji.

Realizacja kierunku wzmocni silne strony uniwersytetu, do których należy interdyscyplinarna i powiązana z badaniami naukowymi oferta dydaktyczna, wzbogacona o kierunki artystyczne. Niewątpliwie interdyscyplinarny charakter studiów, ulokowany na styku nauk humanistycznych i społecznych, z uwzględnieniem elementów dziedziny sztuki, pozwoli na wypracowanie nowego podejścia naukowego oraz wprowadzanie innowacyjnych treści w programie kształcenia. Rekrutacja studentów otworzy możliwości wykorzystania potencjału dydaktycznego i stale unowocześnianej infrastruktury Filii UŚ w Cieszynie (pracownie multimedialne, graficzne, projektowe, fotografii, etc.) poprzez aktywizację studentów w ramach zajęć obowiązkowych oraz kół naukowych. Kierunek pozwoli jednocześnie na zniwelowanie słabych stron uniwersytetu, do których należy m.in. zbyt niski poziom umiędzynarodowienia kształcenia. Planowana jest bowiem realizacja modułów w języku obcym, tak aby studenci zagraniczni mogli skorzystać z oferty dydaktycznej w ramach programów mobilności akademickiej (Erasmus+ i innych). Utworzenie kierunku wpisuje się zatem w kluczowe założenia polityki zmierzającej do powoływania studiów interdyscyplinarnych powiązanych z badaniami prowadzonymi w UŚ, które pozwalają na wykorzystanie infrastruktury i włączanie studentów do prac naukowych.

Zalecenia zawarte w strategii wskazują m.in. na konieczność podejmowania działań wzmacniających pozycję uniwersytetu poprzez optymalizację oferty dydaktycznej w kontekście współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym. W ramach kierunku planowane są formy kształcenia umożliwiające nabieranie kompetencji zawodowych oraz tworzenie sieci kontaktów z instytucjami otoczenia społeczno-gospodarczego, w tym indywidualne praktyki zawodowe oraz wizyty studyjne. Planowane jest także włączenie w proces kształcenia ekspertów i praktyków spoza środowiska akademickiego.

Planowany kierunek jest zgodny z trendami krajowymi i europejskimi, do których należy rozwój sektora kultury i sektora kreatywnego, co jest zapisane w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiającemu program Kreatywna Europa na lata 2021–2027, przyjętym również przez Polskę jako państwo członkowskie UE. W dokumencie czytamy: „sektor kultury i sektor kreatywny w pełni przyczyniają się do rozwoju gospodarczego Unii, tworzenia miejsc pracy i generowania wzrostu, a tym samym są kluczowe dla przyszłości Europy. Sektory te mają również moc kształtowania naszych aspiracji i relacji z innymi ludźmi, ze światem, miejscami i otoczeniem, w którym żyjemy, lub stylu życia, który przyjmujemy. Promują doskonałość europejską na świecie, wzmacniając globalną pozycję Unii” (s.1).

Jednym z elementów strategii jest modelowanie oferty dydaktycznej uwzględniającej nie tylko potencjał uczelni, ale i potrzeby otoczenia społeczno-gospodarczego.

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami:

Studia licencjackie „zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych” wynikają z analizy zmieniających się potrzeb społeczno-gospodarczych, globalnych trendów i stanowią odpowiedź na wyzwania charakteryzujące współczesny rynek pracy. Uruchomienie studiów przyczyni się do promowania uczelni w skali kraju. Program studiów dąży do realizacji zróżnicowanych, jednak mierzalnych efektów kształcenia, takich jak wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne, które są zgodne ze standardami krajowymi. W programie przewidziano współpracę z organizacjami partnerskimi, dzięki czemu studia przyniosą studentom i kadry naukowo-dydaktycznej korzyści w postaci transferu wiedzy między nauką a sektorem biznesowym i organizacjami działającymi w sferze kultury.

Program studiów został przygotowany tak, by kształcić specjalistów gotowych do funkcjonowania w turbulentnym otoczeniu, do poszukiwania niestandardowych rozwiązań, projektowania innowacji w sytuacji ciągle zmieniających się potrzeb, a także by kształcić osoby potrafiące adaptować się do zmiennych warunków pracy. Na konieczność elastycznego reagowania na trudne i pilne wyzwania globalne zwraca uwagę Komisja Europejska. W dokumencie Competition Policy Brief (2021) scharakteryzowano nadchodzącą piątą rewolucję przemysłową, która kierunkuje - zachodzący przy wykorzystaniu najnowszych technologii rozwój społeczny - w stronę humanocentryzmu i socjocentryzmu. Powstające społeczeństwo 5.0 ma być skoncentrowane na człowieku i równoważyć rozwój gospodarczy z rozwiązywaniem problemów społecznych, integrując cyberprzestrzeń i przestrzeń fizyczną. Globalne megatrendy, przedstawione przez analityczkę trendów i przeszłość Instytutu Badań nad Przyszłością, Natalię Hatałską, w Mapie Trendów na rok 2023 również wskazują na potrzebę integrowania kompetencji miękkich, technologicznych i zarządczych z innowacyjnym myśleniem, tak, by móc skutecznie odpowiadać na społeczne wyzwania. Hatałska tak je określa:

- Świat lustrzany (intensywne i stałe przenoszenie życia na wszystkich możliwych jego poziomach do świata cyfrowego),
- Multipolaryzacja świata (związana z utratą spójności społecznej, deglobalizacją, rosnącą liczbą konfliktów),
- Bioera (człowiek zmienia naturę i organizmy żywe w taki sposób, by spełniały jego potrzeby),
- Symbiocen (człowiek znów staje się równoważną częścią ekosystemu),
- Zmiany demograficzne.

Wymienione cechy piątej rewolucji przemysłowej, megatrendy, a także analiza sytuacji związanej z kryzysem post-pandemicznym, wojennym, migracyjnym, czy demograficznym, wskazują na potrzebę przygotowywania społeczeństw do rozwiązywania problemów w sposób niekonwencjonalny, elastyczny i kreatywny. Wyłaniającą się nadrzędną kompetencją staje się zatem wykorzystywanie zestawu interdyscyplinarnych metod i narzędzi, mających zastosowanie do wszelkiego rodzaju złożonych zagadnień. Potrzebni są specjaliści potrafiący projektować całościowe rozwiązania, potrafiący wykorzystywać nowoczesne technologie, jednocześnie uwzględniający takie wartości, jak: dobro wspólne, inkluzja, zrównoważony rozwój, społeczny dobrostan.

Nowy kierunek studiów jest odpowiedzią na te potrzeby. Jego celem jest kształcenie osób przygotowanych do pełnienia roli liderów zmian, łączących interdyscyplinarne podejście, potrafiących wykorzystywać potencjał twórców, potencjał kultury i przemysłów kreatywnych do tworzenia innowacyjnych rozwiązań. Wpisuje się on w, promowaną przez Komisję Europejską w ramach inicjatywy pn. „New European Bauhaus”, politykę łączenia świata nauki, technologii, kultury i przemysłów kreatywnych, która ma ułatwiać przemiany społeczeństw (m.in. w celu osiągnięcia społecznych celów Europy, zmniejszania nierówności, rozwijania spójności społecznej i osiągania neutralności węglowej).

Uruchomienie kierunku studiów wpisuje się także w cele zawarte w dokumentach strategicznych dotyczących rozwoju na poziomie krajowym i regionalnym. Konieczność gospodarczego wzrostu poprzez rozwój przemysłów kreatywnych podkreślono m.in. w dokumencie pn. Krajowa Inteligentna Specjalizacja (KIS), opracowanym przez Ministerstwa: Gospodarki, Infrastruktury i Rozwoju oraz Nauki i Szkolnictwa Wyższego. W dokumencie wskazano Przemysły Kreatywne jako 12. Krajową Inteligentną Specjalizację. Obejmuje ona wzornictwo – projektowanie, gry, multimedia, rozszerzoną rzeczywistość (XR).

Ideę rozwoju poprzez wykorzystanie potencjału przemysłów kreatywnych przyjęto także na terenie województwa śląskiego. Tzw.

przemysły wschodzące (do których, oprócz przemysłów kreatywnych, należą: ekoprzemysły, przemysły mobilności, usług mobilnych oraz medycyny spersonalizowanej) zostały włączone do inteligentnych specjalizacji województwa śląskiego na lata 2021–2027. Ma to znaczenie także w kontekście Regionalnej Strategii Innowacji Województwa Śląskiego 2030 (RSI) określającej cztery wyzwania strategiczne stojące przed polityką innowacyjną województwa śląskiego. Są nimi:

- Wyzwanie I – poprawa poziomu innowacyjności gospodarki regionu na tle Europy;
- Wyzwanie II – transformacja cyfrowa w gospodarce i społeczeństwie, minimalizująca ryzyko wykluczenia cyfrowego;
- Wyzwanie III – zmniejszanie atomizacji struktury gospodarczej, w warunkach rosnącej presji międzynarodowej konkurencji i wymogów prawnych na funkcjonowanie małych firm;
- Wyzwanie IV – zwiększanie integracji ekosystemu innowacji, wspierającego rozwój kompetencji w gospodarce województwa śląskiego.

Liczne społeczne wyzwania, z jakimi mierzy się województwo śląskie, zostały również przedstawione w dwóch diagnozach: „Śląskie. Wyzwania demograficzne”(2017) oraz „Potencjały i wyzwania rozwojowe województwa śląskiego w kontekście sprawiedliwej transformacji” (2021). Zdefiniowane tam problemy dotyczą m.in. negatywnych zmian demograficznych, depopulacji i starzenia się społeczeństwa, niskiego wskaźnika aktywności zawodowej, sprawiedliwej transformacji i poprawy jakości środowiska, najwyższego w Polsce odsetka terenów zdegradowanych i zdewastowanych. Regionalna Strategia Innowacji przyjmuje, iż przeciwdziałanie tym licznym wyzwaniom może się dokonywać dzięki wykorzystaniu potencjału przemysłów kreatywnych i rozwojowi innowacyjności. RSI definiuje w związku z tym następujące cele: Zwiększenie zdolności podmiotów regionalnego ekosystemu innowacji do generowania i wdrażania innowacji oraz nowoczesnych rozwiązań technologicznych (C1) oraz Rozwijanie kompetencji pracowników i podmiotów regionalnego ekosystemu innowacji na rzecz inteligentnych specjalizacji, transformacji cyfrowej i przedsiębiorczości (C4). Powołanie nowego kierunku studiów i kształcenie osób łączących kompetencje technologiczne z kreatywnymi i miękkimi, a także mających umiejętność tworzenia i zarządzania innowacjami, staje się zatem istotnym wkładem w realizację celów strategicznych województwa śląskiego.

Uruchomienie kierunku studiów wpisuje się również w cele zawarte w Strategii rozwoju powiatu cieszyńskiego na lata 2017 – 2025. Pierwszy cel strategiczny powyższego dokumentu zakłada „(...) zapewnienie wysokiej jakości kształcenia na wszystkich poziomach edukacji młodzieży powiatu cieszyńskiego oraz osób z innych regionów kraju i zagranicy”. w ramach tego celu z koncepcją kierunku studiów szczególnie koresponduje cel operacyjny 1.4 "Racjonalizacja sieci oraz kierunków kształcenia dostosowanego do potrzeb zrównoważonego rozwoju regionu" oraz wpisujące się w niego projekty: Współpraca środowisk oświatowych, gospodarczych i społecznych w określaniu kierunków kształcenia w regionie i możliwości praktyk zawodowych"(1.4.2) i "Dostosowanie kierunków kształcenia do potrzeb rynku"(1.4.4).

Również na poziomie Cieszyna, w projekcie tworzonej nowej strategii rozwoju miasta do roku 2030, pojawia się cel operacyjny pn.: Innowacyjna gospodarka (Priorytet 2), a w nim cel: Zdywersyfikowana, konkurencyjna struktura gospodarcza oparta na wykorzystywaniu i rozwijaniu lokalnego kapitału innowacyjnego i kreatywnego (C1). Celem szczegółowym jest tworzenie nowych działalności gospodarczych wykorzystujących i rozwijających kapitał intelektualny miasta i regionu (C2.1) a kierunkami rozwoju:

K1.Tworzenie dogodnych warunków dla rozwoju przedsiębiorczości, w szczególności opartej na nauce, kulturze i dziedzictwie kulturowym.

K2.Wspieranie inicjatyw integrujących cieszyńskie firmy z podmiotami nauki, edukacji i kultury.

W projekcie strategii pojawia się również istotny cel, jakim jest tworzenie w mieście silnego ośrodka akademickiego regionu transgranicznego (C3.2.), a wśród kierunków rozwoju pojawiają się:

K 62 Wzmacnianie roli miasta jako ośrodka akademickiego.

K 63 Rozwój przedsiębiorczości akademickiej oraz sieciowanie firm wokół uczelni.

K64 Kreowanie i wspieranie nowych atrakcyjnych kierunków nauczania zgodnych z zapotrzebowaniem pracodawców i wyzwaniami nowoczesnej gospodarki.

K 65 Wspieranie współpracy między szkołami wyższymi, szkołami średnimi, przedsiębiorstwami w mieście.

Realizacja celów przyjętych w strategiach rozwoju powiatu oraz miasta Cieszyna wymagać będzie aktywności i zaangażowania osób posiadających kompetencje zarządcze, rozumiejących rynek kultury i dziedzictwa kulturowego, a także istotę przemysłów kreatywnych. Utworzenie kierunku „zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych” jest wyjściem naprzeciw potrzebie dostosowania oferty

kształcenia do zdiagnozowanych potrzeb. Przyczyni się także do stymulacji rozwoju przedsiębiorczości opartej na nauce, kulturze i dziedzictwie kulturowym, współpracy biznesu oraz instytucji publicznych, a także wzmacniania roli miasta jako silnego i innowacyjnego ośrodka akademickiego.

Konieczność kształcenia osób posiadających kompetencje zarządcze, kreatywne i miękkie, umożliwiających dokonywanie zmian społecznych i reagowanie na zdiagnozowane problemy, wynika także z potrzeb rynku pracy. Wykonana w roku 2020 dla Śląskiej Rady Innowacji ekspertyza pn. „Rola designu w sytuacji kryzysu” przywołuje wyniki analizy rynku pracy wykonane w ramach projektu INTRIDE (Soft, Digital and Green Skills for Smart Designers: Designers as Innovative TRiggers for SMEs in the manufacturing sector). Wyniki badań jakościowych, przeprowadzonych wśród MŚP działających w sektorze produkcyjnym na Śląsku udowodniły, że firmy w zmieniającym się otoczeniu najbardziej poszukują pracowników elastycznych, ambasadorów zmian, „smart designers”, którzy powinni posiadać umiejętności miękkie (komunikacja, odpowiedzialność i praca zespołowa), umiejętności projektowe (wrażliwość estetyczna i kreatywne myślenie) oraz kompetencje cyfrowe. Wyniki te są spójne z wynikami badań przedstawionymi w raporcie wykonanym przez Infuture Institute pn. Pracownik przyszłości. Pracownik przyszłości, obok umiejętności z obszaru nauk ścisłych, tzw. STEM (science, technology, engineering, math) będzie musiał posiadać kompetencje miękkie jak: zdolność aktywnego uczenia się, kreatywność, umiejętność dzielenia się wiedzą czy współpraca z innymi osobami.

Projekt nowego kierunku studiów oparty jest także o badanie zainteresowań edukacyjnych maturzystów, przeprowadzone przez UŚ w listopadzie 2023 roku. W badaniu wzięło udział 174 uczniów klas maturalnych, którzy uczyli się w liceach południowego rejonu województwa śląskiego (w tym miasto Cieszyn, Wisła oraz Skoczów), a kwestionariusz zawierał m.in. pytanie dotyczące interesujących kierunków studiów. Zarządzanie zostało wskazane jako trzeci najbardziej interesujący kierunek studiów (po psychologii i prawie). Zaproponowane „zarządzanie w przemysłach kreatywnych” (oferujące wiedzę z zakresu zarządzania, ekonomii, prawa pracy, prawa autorskiego oraz budowania zespołów w firmach i organizacjach związanych z projektowaniem gier, interaktywnymi technologiami, filmem, modą, designem, mediami czy literaturą) również zostało ocenione jako kierunek i zajęcie pożądane w przyszłości (za e-commerce i managerem projektów multimedialnych).

Analiza wyników badań potwierdziła potrzebę uruchomienia i prowadzenia kierunku „zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych” w Filii Uniwersytetu Śląskiego w Cieszynie.

Uwzględniając przedstawione powyżej czynniki, a także zainteresowanie, jakie wykazują uczniowie szkół średnich kierunkami związanymi z zarządzaniem, z sektorami kreatywnymi, z multimediami i nowoczesnymi technologiami, w programie studiów położono nacisk na interdyscyplinarność, łączenie wiedzy z obszaru nauk humanistycznych i społecznych. Ideą jest przygotowanie do rozumienia procesów zachodzących we współczesnej kulturze i życiu społecznym oraz w procesach zarządczych, przy jednoczesnym głębokim zanurzeniu w różnorodne obszary przemysłów kreatywnych (muzyka, sztuka, teatr, projektowanie, rzemiosło, grafika, moda itd.) i nowoczesne technologie, w tym AI. Absolwent będzie rozumiał charakter zmieniającego się otoczenia i jego wyzwania oraz potrafił projektować innowacyjne rozwiązania, umiejętnie zarządzając działalnością twórców kultury oraz wytworami przemysłów kreatywnych. Program kierunku uwzględnia treści i zagadnienia kulturowe, ekonomiczne, finansowe, psychologiczne, związane z zarządzaniem organizacjami, innowacjami, projektami czy zespołami, technologiczne i administracyjne, a także naukę języka obcego.

Absolwent Kierunku to specjalista, który będzie potrafił elastycznie dostosowywać się do profilu pożądanych pracowników. Raport „Pracownik przyszłości” szacuje, że 65% osób urodzonych po 2007 r. będzie pracowało w zawodach, które jeszcze nie istnieją. W toku studiów nacisk zostanie więc położony na ideę long life learning, konieczność monitorowania potrzeb rynku i dopasowywania się do zmieniającej się sytuacji. Profil absolwenta kierunku zakłada jednak wykształcenie kompetencji cechujących pożądanego na śląskim rynku pracy wykwalifikowanego pracownika, tzn. posiadającego umiejętności komunikacyjne, znającego języki obce i potrafiącego obsługiwać specjalistyczne oprogramowanie komputerowe.

Efekty kształcenia kierunku „zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych” zaprojektowano tak, by odpowiadały na zdiagnozowane potrzeby rynku pracy, na wyzwania, trendy społeczno-ekonomiczne, potrzeby mieszkańców oraz wytyczne dokumentów strategicznych na poziomie Europy, Polski, Śląska i Cieszyna. Wiedza, umiejętności i kompetencje absolwentów kierunku są istotne do realizacji złożonych europejskich celów. Menedżerowie kultury i przemysłów kreatywnych, dzięki pozyskanej wiedzy teoretycznej, interdyscyplinarnemu podejściu i praktycznym umiejętnościom, będą pełnić rolę liderów zmian gospodarczych oraz społecznych w

		<p>swoich środowiskach lokalnych. Wykorzystując lokalne zasoby kulturowe, w duchu zasad zielonej gospodarki, będą gotowi do tworzenia innowacji w branży kreatywnej, zachowując przy tym idee równych praw i inkluzywności, stosując podejście partycypacyjne i dbając o trwałość rozwiązań.</p> <p>Bibliografia: Competition Policy Brief, European Commission, Brussels 2021 Potencjały i wyzwania rozwojowe województwa śląskiego w kontekście sprawiedliwej transformacji, Departament Rozwoju Regionalnego, Referat Regionalne Centrum Analiz i Planowania Strategicznego Urząd Marszałkowski Województwa Śląskiego, Katowice 2021 Pracownik przyszłości, Infuture Institute, Gdańsk 2022 Śląskie. Wyzwania demograficzne, Regionalne Centrum Analiz i Planowania Strategicznego, Wydział Rozwoju Regionalnego, Urząd Marszałkowski Województwa Śląskiego we współpracy z Regionalnym Ośrodkiem Polityki Społecznej w Katowicach, Katowice 2017 https://new-european-bauhaus.europa.eu/index_en https://hatalaska.com/2023/02/21/mapa-trendow-2023/</p>
12.	Specjalności	nie dotyczy
13.	Ogólna charakterystyka specjalności	nie dotyczy
14.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	nie dotyczy
15.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>[dyscyplina wiodąca]</i> nauki o kulturze i religii (dziedzina nauk humanistycznych): 77% • nauki o zarządzaniu i jakości (dziedzina nauk społecznych): 23%
16.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	180
17.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	35%
18.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	127
19.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5	127

	punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	
20.	<p>Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać:</p> <ul style="list-style-type: none"> na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne 	155
21.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	4
22.	Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	<p>Praktyki zawodowe są integralną częścią programu studiów, realizowanego przez studentów na poszczególnych kierunkach, poziomach, profilach i formach studiów. Praktyki mają pomóc w skonfrontowaniu wiedzy zdobytej w trakcie studiów z wymaganiami rynku pracy, zdobyciu umiejętności przydatnych w zawodzie, poznaniu praktycznych zagadnień związanych z pracą na stanowiskach, do których student jest przygotowywany w trakcie trwania studiów. Praktyki mają oswoić studenta z profesjolektami właściwymi dla konkretnej branży oraz kulturą pracy.</p> <p>Zasady organizacji praktyk określa zarządzenie Rektora. Szczegółowe zasady odbywania praktyk z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych kierunków określa kierunkowy regulamin praktyk zawodowych, w szczególności: efekty uczenia się założone do osiągnięcia przez studenta podczas realizacji praktyki zawodowej, ramowy program praktyk zawierający opis zagadnień, wymiar praktyki (liczba tygodni godzin); formę praktyki (ciągłą, śródroczną), kryteria wyboru miejsca odbywania praktyki, obowiązki studenta przebywającego na praktyce, obowiązki opiekuna akademickiego praktyki, warunki zaliczenia praktyki zawodowej przez studenta oraz warunki zwolnienia w całości lub części z obowiązku odbycia praktyk.</p> <p>Liczbę ECTS i liczbę godzin określa plan studiów.</p>
23.	Wymogi związane z ukończeniem studiów	<p>Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych w programie studiów, uzyskanie poświadczenia odpowiedniego poziomu biegłości językowej w zakresie języka obcego oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy dyplomowej. Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym. Absolwent otrzymuje dyplom ukończenia studiów wyższych potwierdzający uzyskanie kwalifikacji odpowiedniego stopnia.</p>



	Szczegółowe zasady procesu dyplomowania oraz wymogi dla pracy dyplomowej określa Regulamin Studiów oraz regulamin dyplomowania.
--	---

CZĘŚĆ B: EFEKTY UCZENIA SIĘ

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Kod efektu uczenia się kierunku	Efekty uczenia się Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia o profilu ogólnakademickim na kierunku studiów zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych absolwent:	Kody charakterystyk II stopnia PRK do których odnosi się efekt kierunkowy
WIEDZA		
K_W01	posiada wiedzę na temat różnorodności kultur, przemian kulturowych i społecznych oraz zrównoważonego rozwoju	2018_P6S_WG, 2018_P6S_WK
K_W02	posiada zaawansowaną wiedzę na temat przemysłów kreatywnych obejmując sztukę, rozrywkę, media, projektowanie, dziedzictwo kulturowe i technologie kreatywne	2018_P6S_WG
K_W03	rozumie wpływ technologii cyfrowych na kształtowanie się cyberprzestrzeni	2018_P6S_WG, 2018_P6S_WK
K_W04	posiada zaawansowaną wiedzę na temat związku cyberkultury z biznesem, obejmując aspekty strategiczne i operacyjne zastosowania technologii cyfrowych w przemysłach kreatywnych oraz w kulturze	2018_P6S_WG, 2018_P6S_WK
K_W05	zna kluczowe pojęcia z zakresu multimediów, umożliwiając analizę roli mediów i multimediów w dziedzinie kultury i w przemysłach kreatywnych	2018_P6S_WG
K_W06	ma zaawansowaną wiedzę na temat współczesnych metod i technik badawczych w naukach humanistycznych	2018_P6S_WG
K_W07	posiada wiedzę na temat podstaw psychologii twórczości i psychologii biznesu	2018_P6S_WG
K_W08	posiada wiedzę z zakresu zarządzania i przedsiębiorczości w kulturze i przemysłach kreatywnych	2018_P6S_WG, 2018_P6S_WK
K_W09	posiada rozumienie kluczowych zasad marketingu, brandingu oraz komunikacji biznesowej i public relations w kulturze i w przemysłach kreatywnych	2018_P6S_WG
K_W10	posiada wiedzę o kluczowych zasadach, metodach i teoriach prawa, ekonomii, rachunkowości i przedsiębiorczości stosowanych w kulturze i w przemysłach kreatywnych	2018_P6S_WK
K_W11	posiada wiedzę na temat dziedzin sztuki, środków wyrazu i ich funkcji w kulturze, społeczeństwie i biznesie	2018_dz.szt._P6S_WG
MOB.2023_W01	ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych, zna zagadnienia charakterystyczne dla wybranej dyscypliny nauki oraz rozumie jej związek z wiodącą dyscypliną kierunku studiów	2018_P6S_WG
MOB.2023_W02_P	rozumie związek zagadnień dotyczących przedsiębiorczości z wiodącą dyscypliną kierunku studiów, myśli w sposób przedsiębiorczy	2018_P6S_KO, 2018_P6S_WK
MOB.2023_W03_VP	rozumie związek zagadnień prawnych, szczególnie w zakresie praw i obowiązków obywatelskich oraz ich realizacji, z wiodącą dyscypliną kierunku studiów w szczególności podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	2018_P6S_WK
OMU.2023_W01	ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych oraz zna zagadnienia charakterystyczne dla wybranej dyscypliny nauki w kontekście innych dyscyplin	2018_P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI		

K_U01	potrafi identyfikować i analizować aktualne trendy oraz innowacje w kulturze i przemysłach kreatywnych oraz prezentować opinie i stanowisk dyskutując o nich	2018_P6S_UK, 2018_P6S_UW
K_U02	posiada umiejętność praktycznego wykorzystywania narzędzi cyfrowych w zarządzaniu projektami	2018_P6S_UO, 2018_P6S_UW
K_U03	posiada umiejętność efektywnego zarządzania zespołem oraz komunikacji w międzykulturowym środowisku pracy, w tym języku obcym	2018_P6S_UK, 2018_P6S_UO
K_U04	potrafi zarządzać zespołem wirtualnym, zna wyzwania związane z komunikacją, współpracą i koordynacją w zespołach rozproszonych	2018_P6S_UK, 2018_P6S_UO
K_U05	ma rozwinięte umiejętności planowania finansów, tworzenia biznesplanu, strategii marketingowych i specjalistycznej dokumentacji	2018_P6S_UW
K_U06	ma rozwinięte umiejętności stosowania przepisów prawa, w tym prawa autorskiego i prasowego, własności intelektualnej z uwzględnieniem aspektów etycznych	2018_P6S_UW
K_U07	Posiada umiejętność projektowania treści multimedialnych i zastosowania technik zarządzania projektami w obszarze multimediiów.	2018_P6S_UW
K_U08	potrafi korzystać z multimediiów w celu skutecznego komunikowania w kulturze i projektować komunikację w kontekście przemysłów kreatywnych, w tym potrafi je zaprezentować w formie tekstu pisanego bądź wypowiedzi ustnej w języku obcym	2018_P6S_UK
K_U09	potrafi kreatywnie myśleć i stosować psychologię twórczości w praktyce biznesowej	2018_P6S_UK
K_U10	posiada umiejętność badania rynku dóbr kultury, multimediiów, analizy trendów w obszarze cyfrowym i polityki kulturalnej oraz prezentować opinie i stanowisk dyskutując o nich	2018_P6S_UW
K_U11	potrafi zarządzać innowacjami w przemyśle kreatywnym z uwzględnieniem aspektów etycznych i potrzeby uczenia się przez całe życie	2018_P6S_UO, 2018_P6S_UU
K_U12	posiada podstawowe umiejętności w ramach wybranej ekspresji artystycznej, umiejętności doskonalenia warsztatu twórczego, stosowania kreatywnych rozwiązań w różnych sektorach gospodarczych, kulturalnych i społecznych	2018_dz.szt._P6S_UW
KJ.2023_U	komunikuje się z otoczeniem jasno i zrozumiale w języku obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego wykorzystując posiadaną wiedzę oraz terminologię	2018_P6S_UK
MOB.2023_U01	stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia z zakresu wybranej dyscypliny nauki w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku. Komunikuje rezultaty swojej pracy w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów	2018_P6S_UK, 2018_P6S_UW
OMU.2023_U01	ma zaawansowane umiejętności stawiania pytań badawczych i analizowania problemów lub ich praktycznego rozwiązywania na podstawie pozyskanej wiedzy oraz zdobytych doświadczeń i umiejętności z zakresu wybranej dyscypliny nauki w kontekście innych dyscyplin	2018_P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_K01	ma rozwiniętą kompetencję do samodzielnego rozwiązywania problemów związanych z cyberkulturą, zarządzaniem projektami oraz wydarzeniami w obszarze kultury i przemysłów kreatywnych	2018_P6S_KK, 2018_P6S_KO
K_K02	posiada kompetencje w tworzeniu i wdrażaniu strategii wspierających inkluzję społeczną oraz poszanowanie różnorodności w działaniach projektowych, organizacyjnych i przywódczych	2018_P6S_KO, 2018_P6S_KR
K_K03	posiada rozwinięte kompetencje w analizie i rozumieniu zjawisk kulturowych i społecznych, różnorodności mediów, form wizualnych i audiowizualnych	2018_P6S_KK
K_K04	wykazuje się rozwiniętymi kompetencjami w zakresie budowania relacji interpersonalnych oraz zastosowania technik przywódczych	2018_P6S_KO, 2018_P6S_KR
K_K05	potrafi efektywnie współpracować z różnorodnymi zespołami, wykazując się umiejętnościami interpersonalnymi i komunikacyjnymi dostosowanymi do specyfiki pracy w branżach kreatywnych	2018_P6S_KO, 2018_P6S_KR
K_K06	posiada rozwinięte kompetencje w zakresie kreatywnego myślenia w rozwiązywaniu problemów i generowaniu pomysłów innowacyjnych	2018_P6S_KK, 2018_P6S_KR
K_K07	potrafi podejmować inicjatywy i działać przedsiębiorczo wykazując się umiejętnością podejmowania ryzyka i zarządzania innowacjami	2018_P6S_KK, 2018_P6S_KO
K_K08	wykazuje się kompetencjami w zakresie skutecznego zarządzania czasem i zasobami	2018_P6S_KO

K_K09	posiada kompetencje w zakresie samokształcenia i doskonalenia zawodowego, świadomie rozwijając swoje umiejętności i wiedzę	2018_P6S_KK
K_K10	posiada kompetencje w zakresie rozumienia i stosowania zasad etyki w zarządzaniu działaniami kreatywnymi i w komunikacji biznesowej	2018_P6S_KR
K_K11	potrafi efektywnie korzystać z technologii informatycznych wykorzystując nowoczesne narzędzia, sztuczną inteligencję i adaptując się do różnorodnych środowisk cyfrowych	2018_P6S_KK
MOB.2023_K01	jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązania problemów poznawczych i praktycznych	2018_P6S_KK, 2018_P6S_KO
OMU.2023_K01	uznaje i wykorzystuje wiedzę z różnych dziedzin oraz jest gotów do zmiany opinii w świetle naukowo potwierdzonych argumentów	2018_P6S_KK

CZĘŚĆ C: PLAN STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	—

Moduły kierunkowe								I rok						II rok						III rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Cyberkultura	PL	Z	30	15	15	6	15	15	6															
2	Ekonomia	PL	E	45	15	30	3	15	30	3															
3	Interaktywna rozrywka w przemyśle gier wideo	PL	Z	30	15	15	4	15	15	4															
4	Podstawy zarządzania	PL	E	45	30	15	3	30	15	3															
5	Przemiany współczesnego świata i kultury	PL	Z	30	30		2	30		2															
6	Psychologia w biznesie	PL	Z	30		30	1		30	1															
7	Wprowadzenie do przemysłów kreatywnych	PL	E	30	30		5	30		5															
8	Współczesne modele biznesowe i biznesplan	PL	Z	30		30	2		30	2															
9	Wstęp do prawoznawstwa	PL	Z	15	15		1	15		1															
10	Zarządzanie projektami	PL	Z	30		30	3		30	3															
11	Badania w kulturze i przemysłach kreatywnych	PL	Z	30		30	3					30	3												
12	Finanse i rachunkowość	PL	E	30	15	15	3				15	15	3												
13	Historia sztuki audiowizualnej i wiedza o sztuce współczesnej	PL	E	30	30		3				30		3												
14	Marketing i branding w kulturze i przemysłach kreatywnych	PL	Z	30		30	2					30	2												
15	Multimedia w kulturze i Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality	PL	Z	30	15	15	4				15	15	4												
16	Muzyka w przemysłach kreatywnych	PL	Z	30	15	15	2				15	15	2												
17	Psychologia twórczości	PL	Z	15	15		1				15		1												
18	Zagadnienia prawne w kulturze i przemysłach kreatywnych (prawo autorskie, prawo prasowe)	PL	E	15	15		1				15		1												
19	Zarządzanie zespołem wirtualnym i pracą na odległość	PL	Z	15		15	2					15	2												
20	Design w przemysłach kreatywnych	PL	Z	30	15	15	3							15	15	3									
21	Formy audiowizualne	PL	Z	30	15	15	3							15	15	3									
22	Literatura w przemysłach kreatywnych	PL	Z	15	15		2							15		2									
23	Przedsiębiorczość kulturalna i start-upy	PL	Z	30		30	2								30	2									
24	Różnorodność kulturowa i inkluzywność społeczna	PL	Z	30	15	15	3							15	15	3									
25	Rynek dóbr kultury i polityka kulturalna	PL	Z	30	15	15	2							15	15	2									
26	Storytelling w kulturze i sztuce	PL	Z	30	15	15	4							15	15	4									
27	Zarządzanie finansami w kulturze i przemysłach kreatywnych	PL	E	15	15		1							15		1									
28	Antropologia audiowizualności	PL	Z	15	15		3										15		3						
29	Estetyka i kultura wizualna w przemysłach kreatywnych (fotografia, malarstwo, rzeźba, ceramika, szkło artystyczne, moda)	PL	Z	30	15	15	3										15	15	3						
30	Komunikacja biznesowa i public relation	PL	Z	30		30	2											30	2						

Moduły kierunkowe

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok						III rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
31	Kreatywne techniki przywódcze i zarządzanie zespołem	PL	Z	30		30	2										30	2							
32	Moduł do wyboru.1 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	2										30	2							
33	Zarządzanie innowacjami w kulturze i przemysłach kreatywnych	PL	Z	30		30	1										30	1							
34	Zarządzanie wydarzeniami w kulturze i przemysłach kreatywnych	PL	Z	30		30	2										30	2							
35	Zrównoważony rozwój w kulturze i przemysłach kreatywnych	PL	E	30	15	15	3									15	15	3							
36	Grafika w przemysłach kreatywnych	PL	Z	30		30	2													30	2				
37	Moduł do wyboru.2 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	2													30	2				
38	Organizacja wydarzeń esportowych	PL	Z	15		15	1													15	1				
39	Projektowanie i technologia mediów 1: media drukowane	PL	Z	30		30	3													30	3				
40	Projektowanie i technologia mediów 2: E-media	PL	Z	30		30	3													30	3				
41	Seminarium dyplomowe 1	PL	Z	30		30	4													30	4				
42	Kultura a kreatywny rozwój technologiczny	PL	E	30	30		4															30		4	
43	Moduł do wyboru.3 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	2															30		2	
44	Moduł do wyboru.4 *[zobacz opis poniżej]	*	*	60	30	30	2															30	30	2	
45	Przemysły kreatywne w edukacji	PL	Z	15		15	1																15	1	
46	Seminarium dyplomowe 2	PL	Z	60		60	9																60	9	
47	Zarządzanie dziedzictwem kulturowym	PL	Z	30	15	15	4															15	15	4	
48	Zarządzanie strategiczne (leadership)	PL	E	30	15	15	2															15	15	2	
RAZEM Moduły kierunkowe:				1395	495	900	128	150	165	30	105	120	21	105	105	20	45	180	18	0	165	15	90	165	24

Moduły obszarowe wspierające kształcenie kierunkowe

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok						III rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Obszar Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość: Przedsiębiorczość	–	Z	30		30	3					30	3												
2	Obszar Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość: Vademecum prawa	–	Z	30		30	3					30	3												
3	Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 1 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3							30	3										
4	Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 2 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3							30	3										
5	Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 3 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3										30	3							
6	Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 4 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3										30	3							
7	Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 5 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3													30	3				
8	Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 6 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3													30	3				
RAZEM Moduły obszarowe wspierające kształcenie kierunkowe:				240	0	240	24	0	0	0	0	60	6	0	60	6	0	60	6	0	60	6	0	0	0

Moduły ogólnodostępne

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok						III rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Wychowanie fizyczne	–	Z	60		60	0					30			30										
2	Lektorat języka obcego 1	–	Z	30		30	3					30	3												
3	Lektorat języka obcego 2	–	Z	30		30	3							30	3										
4	Lektorat języka obcego 3	–	Z	30		30	3										30	3							
5	Otwarty Moduł Uniwersytecki	–	Z	120		120	12										30	3		30	3		60	6	
6	Lektorat języka obcego 4	–	Z	30		30	3													30	3				
RAZEM Moduły ogólnodostępne:				300	0	300	24	0	0	0	0	60	3	0	60	3	0	60	6	0	60	6	0	60	6

Praktyki i zajęcia terenowe										I rok						II rok						III rok					
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6				
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	Zarządzanie organizacjami w praktyce - wizyty studyjne	PL	Z	15		15	1								15	1											
2	Indywidualna praktyka zawodowa	PL	Z	60		60	3														60	3					
RAZEM Praktyki i zajęcia terenowe:				75	0	75	4	0	0	0	0	0	0	0	15	1	0	0	0	0	60	3	0	0	0		
RAZEM SEMESTRY:				2010	495	1515	180	315	30	345	30	345	30	345	30	345	30	345	30	345	30	315	30				
OGÓŁEM BEZ PRAKTYK								1935																			
OGÓŁEM								2010																			

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego licencjata na kierunku zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych.

* Grupy modułów

Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 1

Opis:						
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.						
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Granice Nauki"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"	–	Z		30	3	

Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 2

Opis:						
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.						
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Granice Nauki"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"	–	Z		30	3	

Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 3

Opis:						
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.						
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"	–	Z		30	3	

Moduł z obszaru "Granice Nauki"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"	–	Z		30	3

Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 4

Opis:					
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Granice Nauki"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"	–	Z		30	3

Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 5

Opis:					
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Granice Nauki"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"	–	Z		30	3

Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 6

Opis:					
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Granice Nauki"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"	–	Z		30	3

Moduł do wyboru.1

Opis:					
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach nauk o kulturze:					
- Koncepcje programów koncertowych w instytucjach kultury					
- Wystawy i prezentacje artystyczne					

Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Koncepcje programów koncertowych w instytucjach kultury	PL	Z		30	2
Wystawy i prezentacje artystyczne	PL	Z		30	2

Moduł do wyboru.2

Opis:					
Osoba studiująca wybiera jeden moduł z oferty w ramach dziedziny nauk o kulturze: - Spektakle muzyczne w przemysłach kreatywnych - Teatr i taniec w przemysłach kreatywnych					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Spektakle muzyczne w przemysłach kreatywnych	PL	Z		30	2
Teatr i taniec w przemysłach kreatywnych	PL	Z		30	2

Moduł do wyboru.3

Opis:					
Osoba studiująca wybiera jeden moduł z oferty w ramach dziedziny nauk o kulturze: - Zajęcia warsztatowe z tworzenia treści audiowizualnych dla mediów społecznościowych, - Zajęcia warsztatowe z tworzenia grafiki i animacji dla mediów społecznościowych.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Zajęcia warsztatowe z tworzenia grafiki i animacji dla mediów społecznościowych	PL	Z		30	2
Zajęcia warsztatowe z tworzenia treści audiowizualnych dla mediów społecznościowych	PL	Z		30	2

Moduł do wyboru.4

Opis:					
Osoba studiująca wybiera jeden moduł z oferty w ramach dziedziny nauk o kulturze: - Produkcja form 3D, - technologia form 3D i efekty specjalne.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Produkcja form 3D	PL	Z	30	30	2
Technologia form 3D i efekty specjalne	PL	Z	30	30	2

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

CZĘŚĆ D: OPIS MODUŁÓW

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Antropologia audiowizualności
Kod modułu		W6-ZP-S1-AA
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu zapoznanie studentów z koncepcjami i pojęciami antropologicznymi, które są wykorzystywane w analizie materiałów audiowizualnych. Student poznaje najnowsze osiągnięcia w zakresie nauk o kulturze, ukazane w perspektywie interdyscyplinarnej, łączącej wiedzę antropologiczną z badaniami kultury wizualnej i audiosfery. W ramach zajęć zostanie zastosowana perspektywa kultury audiowizualnej, rozumianej jako sposób, w jaki ludzie przyswajają, interpretują i tworzą znaczenia poprzez obrazy i dźwięki. Zajęcia mają na celu wprowadzenie refleksji teoretycznej i jej zastosowanie w analizie konkretnych materiałów audiowizualnych z obszaru kina, sztuki, fotografii, gier wideo. Poruszone zostaną etyczne wyzwania związane z reprezentacją społeczności w mediach, zwłaszcza w kontekście filmów dokumentalnych czy fotografii.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca rozumie etyczne wyzwania związane z reprezentacją społeczności w mediach.	K_K02		3
		K_K03		5
_U_1	Osoba studiująca potrafi zanalizować kulturę audiowizualną, rozumianą jako sposób, w jaki ludzie przyswajają, interpretują i tworzą znaczenia poprzez obrazy i dźwięki.	K_U08		3
		K_U10		4
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę na temat koncepcji i pojęć antropologicznych wykorzystywanych w analizie materiałów audiowizualnych.	K_W01		3
		K_W06		3
_W_2	Osoba studiująca zna najnowsze osiągnięcia w zakresie nauk o kulturze, ukazane w perspektywie interdyscyplinarnej, łączącej wiedzę antropologiczną z badaniami kultury wizualnej i audiosfery.	K_W05		3
		K_W08		3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1, _W_2	a05, b02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
b02	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Weryfikacja/dostosowanie/dyskutowanie zapisów w sylabusie <i>konsultowanie treści sylabusu z potencjalną weryfikacją zapisów wymagających spełnienia specjalnych warunków uczestnictwa w zajęciach, np. wymagań technicznych, czasowych, przestrzennych, innych, w tym warunków uczestnictwa w zajęciach poza murami uczelni, zajęć organizowanych w blokach, organizowanych online, itp.; konsultowanie z potencjalnym udziałem opiekuna roku lub członkami grupy zajęciowej</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Badania w kulturze i przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-BwK
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest zapoznanie studentów z metodami badawczymi o charakterze jakościowym i ilościowym, które są stosowane w analizie obszarów związanych z kulturą oraz przemysłami kreatywnymi. Podstawą współczesnego projektowania działań i podejmowania decyzji w instytucjach/firmach są badania zmierzające do zidentyfikowania doświadczeń i pragnień użytkowników, które mają wpływ wybory konsumenckie (UX Research). Studenci zdobywają umiejętności planowania, przeprowadzania i interpretowania badań, skupiając się na zrozumieniu kontekstu społecznego, kulturowego i ekonomicznego, w jakim funkcjonują różne formy kultury i produkty kreatywne. Moduł obejmuje teorię badań jakościowych, zaznajomienie z różnorodnymi metodami i technikami badawczymi ze szczególnym uwzględnieniem tych metod, które są istotne dla działań w zakresie sztuki, mediów, muzyki, literatury (m.in. analiza dyskursu, studium przypadku, badania etnograficzne, netnografia, badania fokusowe). Omówione zostaną także kwestie etyczne w badaniach jakościowych, rola empatii oraz wpływ procesu badawczego na osoby badane.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca potrafi świadomie podejść do kwestii etycznych w badaniach jakościowych, wykazując empatię i uwzględniając wpływ procesu badawczego na osoby badane.	K_K10	4	
_U_1	Osoba studiująca potrafi planować, przeprowadzać i interpretować badania jakościowe, skoncentrowane na identyfikowaniu doświadczeń i pragnień użytkowników, uwzględniając kontekst społeczny, kulturowy i ekonomiczny.	K_U01	4	
_U_2	Osoba studiująca posiada umiejętności w zakresie różnorodnych metod i technik badawczych, szczególnie istotnych dla obszarów sztuki, mediów, muzyki i literatury, takich jak analiza dyskursu, studium przypadku, badania etnograficzne, netnografia i badania fokusowe.	K_U10	5	
_U_3	Osoba studiująca ma rozwinięte umiejętności analizy krytycznej w kontekście badań jakościowych, umożliwiające głębsze zrozumienie funkcjonowania różnych form kultury i produktów kreatywnych.	K_U01	5	
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat współczesnych metod badawczych o charakterze jakościowym, z głębokim zrozumieniem roli badań UX Research w projektowaniu działań i podejmowaniu decyzji w obszarze kultur i przemysłów	K_W06	5	

kreatywnych.

9. Metody prowadzenia zajęć

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą; w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2, _U_3, _W_1	b04, b07, c07, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich	Tak

b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa <i>przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Nie
b03	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Konsultowanie harmonogramu <i>zapoznanie z planem zajęć w celu optymalizacji uczestnictwa w zajęciach, w tym komplementarnych do zajęć kierunkowych; konsultowanie z potencjalnym udziałem tutora lub opiekuna roku</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Cyberkultura
Kod modułu		W6-ZP-S1-C
Liczba punktów ECTS		6
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Cyberkultura" jest zapoznanie studentów z wpływem technologii cyfrowych na dziedziny związane z zarządzaniem w przemysłach kreatywnych. Moduł skupia się na analizie zmian kulturowych, społecznych i biznesowych wynikających z rozwoju cyberprzestrzeni oraz rosnącej roli technologii informatycznych w branżach kreatywnych. Wśród tematyki prezentowanej na zajęciach są zagadnienia związane: z obszarem szeroko rozumianej cyberprzestrzeni, ze związkami cyberkultury z biznesem oraz z aspektami prawnymi i etycznymi. Moduł ma na celu rozwinięcie umiejętności praktycznych związanych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych w zarządzaniu projektami kreatywnymi oraz przygotowanie do efektywnego korzystania z technologii w codziennej pracy. Moduł "Cyberkultura" stanowi integralną część programu studiów, umożliwiając studentom zrozumienie i wykorzystanie nowoczesnych technologii w zarządzaniu projektami w obszarze przemysłów kreatywnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca potrafi analizować aspekty prawne i etyczne związane z cyberkulturą, posiadając pełne zrozumienie konsekwencji i wyzwań wynikających z rosnącej roli technologii informatycznych.	K_K10	5	
_K_2	Osoba studiująca ma rozwiniętą kompetencję do samodzielnego rozwiązywania problemów związanych z cyberkulturą, co obejmuje identyfikację wyzwań, analizę sytuacji oraz podejmowanie świadomych decyzji w kontekście zarządzania projektami w obszarze przemysłów kreatywnych.	K_K01	5	
_U_1	Osoba studiująca potrafi efektywnie korzystać z technologii informatycznych w codziennej pracy związanej z przemysłami kreatywnymi, wykazując się umiejętnością adaptacji do nowoczesnych narzędzi i środowisk cyfrowych.	K_U11	3	
_U_2	Osoba studiująca posiada umiejętność praktycznego wykorzystywania narzędzi cyfrowych w zarządzaniu projektami kreatywnymi, co obejmuje skuteczne planowanie, monitorowanie i wdrażanie działań w cyberprzestrzeni.	K_U02 K_U11	5 3	
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę z zakresu wpływu technologii cyfrowych na kształtowanie się cyberprzestrzeni oraz zrozumienie zmian kulturowych, społecznych i biznesowych wynikających z tego rozwoju.	K_W03 K_W04	5 4	
_W_2	Osoba studiująca posiada rozbudowaną wiedzę na temat związków cyberkultury z biznesem, obejmującą aspekty	K_W04	4	

strategiczne i operacyjne zastosowania technologii cyfrowych w przemysłach kreatywnych.

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolitionalnego komponentu postawy
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_2, _U_1, _U_2	b03, c02, c06, e07
_fs_2	wykład	15	zaliczenie	_K_1, _K_2, _W_1, _W_2	a01, b04, c07, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Design w przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-WdPK
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł wprowadza w obszary projektowania (produkty, grafika, usługi, komunikacja, doświadczenia) i tematykę współczesnych kontekstów projektowania oraz zmieniającej się roli designu w świecie. Moduł skupia się na narzędziach, jakie daje współczesny design do projektowania rozwiązań i procesów w organizacjach oraz firmach z obszaru przemysłów kreatywnych. Studenci zostaną zapoznani z metodami projektowania innowacyjnych rozwiązań oraz usług (design thinking oraz service design). Te metody, a także umiejętność projektowania rozwiązań adekwatnych do potrzeb odbiorców pozwalają na uzyskiwanie przewagi konkurencyjnej i budowanie wyróżniającej oferty organizacji. Studenci, poznając w ramach modułu zagadnienia związane z wykorzystywaniem designu od strony teoretycznej i praktycznej naberą umiejętności i kompetencje bycia "smart designerami" - osobami, które w organizacjach z obszaru sektorów kreatywnych są katalizatorami zmian i potrafią działać w turbulentnym otoczeniu. W trakcie zajęć wykorzystana będzie metoda pracy warsztatowej, case study, będą miały miejsce wizyty w centrum designu i wybranych studiach projektowych. Ocena ramach modułu opiera się na indywidualnych i grupowych projektach realizowanych przez studentów. Moduł rozwija także umiejętności pracy w grupie, umiejętności analityczne, organizacyjne i interpersonalne.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_U_1	Osoba studiująca ma umiejętność pracy zespołowej.	K_U09	3
		K_U10	4
_U_2	Osoba studiująca ma umiejętność katalizowania i prowadzenia innowacyjnych projektów w organizacji kulturalnej.	K_U03	4
		K_U04	2
_U_3	Osoba studiująca zna i potrafi stosować metody projektowania innowacyjnych rozwiązań (design thinking i service design).	K_U01	4
		K_U10	4
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę na temat roli designu i procesu projektowego od fazy pomysłu do finalnej realizacji.	K_W02	5
		K_W04	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie <i>postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu</i>
e08	Zbiór metod praktycznych	Praktyka badawcza <i>[w tym, w terenie] działanie służące konfrontowaniu przyswojonej teorii z praktyką poprzez praktyczne jej zastosowanie (wykorzystanie wiedzy w działaniu); studenci sytuują się w rzeczywistości, którą obserwują, badają, przekształcają przez pryzmat przyswojonej teorii; w metodzie zajęć praktycznych dominuje stosowanie wiedzy w rozwiązywaniu zadań praktycznych</i>
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna <i>samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_U_1, _U_2, _U_3	e04, e08, f03
_fs_2	wykład	15	zaliczenie	_U_3, _W_1	b02, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak

c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Ekonomia
Kod modułu		W6-ZP-S1-E
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Ekonomia" jest dostarczenie studentom tego kierunku podstaw z nauk ekonomicznych niezbędnych do zrozumienia i skutecznego funkcjonowania w środowisku biznesowym związanym z branżami kreatywnymi. Moduł obejmuje zagadnienia z zakresu mikro- i makroekonomii, analizy rynku, oraz ekonomii kreatywnej, umożliwiając studentom rozwinięcie umiejętności analitycznych i podejmowania świadomych decyzji w kontekście przemysłów kreatywnych. Zagadnienia omawiane na zajęciach obejmują m.in. następujące tematy: wprowadzenie do mikro- i makroekonomii (zrozumienie podstawowych pojęć i mechanizmów ekonomicznych oraz dokonanie analizy mikroekonomicznej w kontekście przedsiębiorstw kreatywnych), analiza rynku w przemysłach kreatywnych (metody analizy popytu i podaży w branżach kreatywnych, rola konkurencji i innowacji w ekonomii kreatywnej), ekonomia kreatywna (zrozumienie specyfiki ekonomii w kontekście działań twórczych, analiza kreatywności jako czynnika wzrostu ekonomicznego). W ramach ćwiczeń będą prezentowane, omawiane i analizowane studia przypadku, dokonywane symulacje rynkowe oraz formy warsztatowe z analizy danych rynkowych (m.in. praktyczne umiejętności korzystania z danych rynkowych w podejmowaniu decyzji biznesowych czy wykorzystanie narzędzi analitycznych w ekonomii kreatywnej).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencję praktycznego korzystania z danych rynkowych, co umożliwia jej skuteczne podejmowanie decyzji biznesowych w obszarze ekonomii kreatywnej.	K_K01	3
		K_K02	4
		K_K07	3
_U_1	Osoba studiująca potrafi dokonywać analizy mikroekonomicznej przedsiębiorstw kreatywnych, wykorzystując podstawowe pojęcia i narzędzia mikroekonomiczne.	K_U05	5
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę dotyczącą metod analizy popytu i podaży w branżach kreatywnych, oraz rozumie rolę konkurencji i innowacji w kontekście ekonomii kreatywnej.	K_W10	5
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat podstawowych pojęć i mechanizmów mikro- i makroekonomii, umożliwiającą jej zrozumienie i analizę ekonomicznych aspektów funkcjonowania przedsiębiorstw kreatywnych.	K_W02	4

		K_W10	5
9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji	
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia	
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem	
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska	
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu	
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”	
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie	
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła	

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1	b07, e07, f01, f03
_fs_2	wykład	15	egzamin	_W_1, _W_2	a01, a02, b04, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Estetyka i kultura wizualna w przemysłach kreatywnych (fotografia, malarstwo, rzeźba, ceramika, szkło artystyczne, moda)
Kod modułu		W6-ZP-S1-EiKW
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Estetyka i kultura wizualna w przemysłach kreatywnych" jest dostarczenie studentom głębokiego zrozumienia estetyki i kultury wizualnej w kontekście różnorodnych dziedzin artystycznych. Moduł ten obejmuje obszary fotografii, malarstwa, rzeźby, ceramiki, szkła artystycznego oraz mody, umożliwiając uczestnikom zdobycie wszechstronnej wiedzy na temat kluczowych idei, trendów i praktyk związanych z tymi dziedzinami. Podczas zajęć studenci poznają ewolucję estetyki i kultury wizualnej w kontekście sztuk plastycznych, a także rozwijają umiejętność krytycznej analizy dzieł artystycznych. Moduł skupia się na identyfikacji i zrozumieniu roli fotografii, malarstwa, rzeźby, ceramiki, szkła artystycznego i mody w tworzeniu unikalnych doświadczeń wizualnych oraz ich wpływie na kulturę i społeczeństwo. W ramach kursu uczestnicy będą mieli okazję zgłębić tematy związane z estetyką i kulturą wizualną w różnych kontekstach, takich jak przestrzeń publiczna, komercyjna, muzealna, a także codzienność. Kurs skoncentruje się na analizie jak różne formy sztuki, w tym fotografia, malarstwo, rzeźba, ceramika, szkło artystyczne i moda, wpływają na percepcję i atmosferę miejsc publicznych oraz jak stanowią istotny element kreowania kultury. Tematy wiodące obejmują zagadnienia takie jak estetyka w przemyśle kreatywnym, rola sztuki w generowaniu wartości i atrakcyjności miejsca, sztuka dostępna na co dzień oraz sztuki plastyczne jako uniwersalny język porozumienia ponad podziałami kulturowymi. Wykłady będą integrować wiedzę teoretyczną z praktycznymi przykładami i analizą dzieł sztuki współczesnej, co umożliwi studentom pełniejsze zrozumienie kontekstu oraz znaczenia estetyki i kultury wizualnej w przemysłach kreatywnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Student ma kompetencje w śledzeniu i identyfikowaniu aktualnych trendów w sztukach plastycznych, co umożliwia mu poszerzenie perspektywy związanej z zarządzaniem w branżach kreatywnych oraz kreowanie unikalnych i atrakcyjnych produktów i doświadczeń dla odbiorców.	K_K03	4	
		K_K06	4	
_K_2	Osoba studiująca jest gotowa do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań.	K_K01	5	
		K_K07	4	
		K_K09	3	
_U_1	Osoba studiująca potrafi zarządzać projektami artystycznymi, posiadając umiejętności związane z wyborem dzieł	K_U01	4	

	plastycznych oraz uczestnicząc w dyskusjach nad trendami i innowacjami w sztukach plastycznych.	K_U11	3
_U_2	Osoba studiująca potrafi analizować koncepcje artystyczne w fotografii w różnych aspektach formalnych i stylistycznych pod kątem możliwości wykorzystania jako inspiracji w pracy zawodowej.	K_U01 K_U12	3 3
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę o stylach i trendach w fotografii oraz jej kulturowych kontekstach. Zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w zakresie współczesnej fotografii oraz rozwojem technologicznym obszaru.	K_W02 K_W05 K_W11	5 4 3
_W_2	Osoba studiująca ma wiedzę na temat różnorodności technik i możliwości kreacji w sztukach plastycznych oraz na temat sposobów i możliwości rozpowszechniania i prezentacji dzieł sztuki.	K_W02 K_W11	4 3
_W_3	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat podstawowych procesów produkcyjnych oraz właściwości dzieł plastycznych w zależności od wykorzystanych materiałów, zdobywając umiejętności dla późniejszego właściwego wykorzystania ich możliwości w różnych konfiguracjach i przestrzeniach.	K_W03 K_W11	2 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _K_2, _U_1, _U_2	b04, c07, e04, f03
_fs_2	wykład	15	zaliczenie	_U_2, _W_1, _W_2, _W_3	a01, b01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Finanse i rachunkowość
Kod modułu		W6-ZP-S1-FiR
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Finanse i Rachunkowość" jest przekazanie studentom niezbędnej wiedzy i umiejętności z zakresu finansów oraz rachunkowości, aby przygotować ich do efektywnego zarządzania zasobami finansowymi w przemysłach kreatywnych. Treści programowe obejmują wprowadzenie do finansów i rachunkowości, zarządzanie budżetem w przemysłach kreatywnych, podstawy rachunkowości zarządczej i finansowanie przemysłów kreatywnych (źródła finansowania w sektorze kreatywnym, inwestycje w projekty kreatywne oraz finansowanie startupów w branżach kreatywnych).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma zdolność do skutecznego zarządzania budżetem w obszarze przemysłów kreatywnych, co przekłada się na jej kompetencje w podejmowaniu strategicznych decyzji związanych z alokacją zasobów finansowych.	K_K08	4
_U_1	Osoba studiująca posiada umiejętność identyfikacji i analizy różnorodnych źródeł finansowania w sektorze kreatywnym, co umożliwia jej podejmowanie świadomych decyzji dotyczących finansowania projektów w branżach kreatywnych.	K_U01	5
_U_2	Osoba studiująca potrafi efektywnie zarządzać zasobami finansowymi w przemysłach kreatywnych, wykorzystując zdolności analizy źródeł finansowania, inwestycji w projekty kreatywne oraz finansowania startupów w branżach kreatywnych.	K_U05	4
_U_3	Osoba studiująca potrafi zastosować kluczowe koncepcje finansów i rachunkowości w kontekście przemysłów kreatywnych obejmujące zarządzanie budżetem oraz podstawy rachunkowości zarządczej.	K_U05	3

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji

b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy <i>analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
d04	Zbiór metod programowanych	Rekonstrukcja/odtworzenie <i>postępowanie wg wskazanego/demonstrowanego wzoru/wzorca; np. rekonstrukcja układu, modelu, obrazu, itd.</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2	b04, c06, d01, f02
_fs_2	wykład	15	egzamin	_U_2, _U_3	a01, b01, c07, d04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w</i>	Nie

		<i>sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	
b02	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Weryfikacja/dostosowanie/dyskutowanie zapisów w sylabusie konsultowanie treści sylabusu z potencjalną weryfikacją zapisów wymagających spełnienia specjalnych warunków uczestnictwa w zajęciach, np. wymagań technicznych, czasowych, przestrzennych, innych, w tym warunków uczestnictwa w zajęciach poza murami uczelni, zajęć organizowanych w blokach, organizowanych online, itp.; konsultowanie z potencjalnym udziałem opiekuna roku lub członkami grupy zajęciowej	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Formy audiowizualne
Kod modułu		W6-ZP-S1-FA
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Formy audiowizualne" został opracowany w celu przekazania wiedzy i umiejętności analizy oraz zarządzania formami audiowizualnymi w kontekście teorii i praktyki w dziedzinie branż kreatywnych. Głównymi celami modułu są kompleksowe zrozumienie form audiowizualnych, technik produkcji oraz ich zastosowania podczas zarządzania projektami audiowizualnymi. Studenci zdobędą wiedzę na temat form audiowizualnych takich, jak film, telewizja, gry wideo, treści wirtualnej rzeczywistości (VR) i rozszerzonej rzeczywistości (AR), reklama i animacja. Podczas zajęć analizowane będą struktura, kompozycja i przekaz w tych formach, ze szczególnym uwzględnieniem ich znaczenia w zarządzaniu kreatywnym. Studenci nauczą się technik produkcji audiowizualnej, obejmujących aspekty kreatywne, reżyserię, pisanie scenariuszy, montaż i procesy postprodukcji. Omawiane będą również aspekty związane z technologią i narzędziami używanymi w branżach kreatywnych. Podczas ćwiczeń studenci rozwijają umiejętności zarządzania projektami audiowizualnymi, w tym planowanie, budżetowanie, organizację zespołu i ocenę ryzyka. Praktyczne zajęcia pomagają studentom zastosować teorię do rzeczywistych przypadków projektowych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca ma rozwinięte kompetencje praktycznego zastosowania teorii do rzeczywistych przypadków projektowych, co umożliwia jej skuteczne działanie w dynamicznym środowisku przemysłów kreatywnych.	K_K01 K_K03 K_K06	4 4 4	
_U_1	Osoba studiująca potrafi skutecznie zarządzać projektami audiowizualnymi, włączając w to planowanie, budżetowanie, organizację zespołu oraz ocenę ryzyka, potrafi efektywnie kierować procesami w obszarze kreatywnego zarządzania.	K_U02 K_U03	5 4	
_U_2	Osoba studiująca potrafi stosować techniki produkcji audiowizualnej, rozumie procesy twórcze, reżyserskie, scenariuszowe, montażowe i postprodukcji, umożliwiające jej praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy w obszarze przemysłów kreatywnych.	K_U07 K_U12	3 3	
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat różnorodnych form audiowizualnych, obejmujących film, telewizję, reklamę, animację i inne, jest zdolna do analizy struktury, kompozycji oraz przekazu tych form.	K_W03 K_W05	3 4	

		K_W11	3
--	--	-------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2	b04, e02, e04
_fs_2	wykład	15	zaliczenie	_K_1, _W_1	a01, a02, b01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów	Nie

		<i>źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Grafika w przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-GPK
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł „Grafika w przemysłach kreatywnych” koncentruje się na dwóch głównych obszarach grafiki: artystycznej i projektowej. W części poświęconej grafice artystycznej, osoby studiujące eksplorują tradycyjne techniki graficzne, takie jak linoryt, litografia, akwafora, akwatinta itd. czy inne formy druku artystycznego w postaci cyfrowej. Poprzez te zajęcia zdobywają wiedzę na temat historii i rozwoju sztuki graficznej oraz poznają współczesnych trendy związane z grafiką artystyczną, rozwijającym się rynkiem sztuki i wydarzeniami kulturalnymi z kręgu grafiki artystycznej.</p> <p>W części dotyczącej grafiki projektowej, wykłady skupiają się na nowoczesnych narzędziach i technikach używanych w branży projektowej. Osoby studiujące uczą się teorii projektowania graficznego, ilustracji, branding'u, plakatu i innych dziedzin, które mają praktyczne zastosowanie w przemyśle kreatywnym. Moduł obejmuje także zagadnienia związane z historią grafiki projektowej oraz najnowszymi trendami i innowacjami w tej dziedzinie. W skład modułu wchodzi również zagadnienia związane z grafiką komputerową, ze szczególnym uwzględnieniem technik graficznych, narzędzi oraz oprogramowania używanego w branżach kreatywnych. Studenci zdobywają wiedzę dotyczącą procesu projektowego i tworzenia grafiki, zwracając uwagę na zastosowanie grafiki w różnych obszarach. Wykłady obejmują również historię grafiki komputerowej oraz jej ewolucję w kontekście przemysłów kreatywnych.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje w zakresie grafiki w kontekście przemysłów kreatywnych.	K_K09	3
_U_1	Osoba studiująca posiada umiejętność badania rynku dóbr kultury w dziedzinie grafiki artystycznej oraz projektowej.	K_U10	3
		K_U11	3
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat różnych rodzajów grafiki wchodzących w skład przemysłów kreatywnych.	K_W02	3
		K_W11	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
e06	Zbiór metod praktycznych	Obserwacja w tym, w terenie; metoda systematycznego/planowego spostrzegania zjawisk, obiektów, osób w celu zdobycia wiedzy na ich temat; spostrzeżeniowe wyodrębnianie elementów działania modelowego jako element uczenia się poprzez naśladowanie; złożony kompleks poznania zmysłowego na bazie doświadczeń sensorycznych

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	a01, b04, c07, e06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym	Tak

		<i>uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Historia sztuki audiowizualnej i wiedza o sztuce współczesnej
Kod modułu		W6-ZP-S1-HSA
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł "Historia sztuki audiowizualnej i wiedza o sztuce współczesnej" stanowi integralną część programu studiów licencjackich na dla tego kierunku. Zadaniem tego kursu jest zapewnienie studentom głębokiego zrozumienia ewolucji sztuki audiowizualnej na przestrzeni czasu oraz wprowadzenie ich w obszary sztuki współczesnej. Zapoznanie studentów z kluczowymi momentami w historii sztuki audiowizualnej, obejmującymi zarówno film, telewizję, jak i multimedia. Skoncentrowane analizy obejmują klasyczne dzieła, trendy i ewolucję form audiowizualnych. Aspektem kluczowym jest wykształcenie u studenta rozumienia czym jest sztuka współczesna wraz z przedstawieniem nurtów i koncepcji w jej ramach, z naciskiem na ich znaczenie i wpływ na przemysły kreatywne. Skupienie się na sztuce współczesnej pozwoli studentom zrozumieć współczesne trendy i wyzwania. Niebagatelne jest włączenie studentów w dykurs na temat związków sztuki współczesnej z zarządzaniem w przemysłach kreatywnych, w ramach których godne zgłębiania jest integracja wiedzy o sztuce audiowizualnej z zagadnieniami zarządzania w kontekście branż kreatywnych. Zajęcia mają umożliwić studentom analizę wpływu sztuki na różne dziedziny przemysłów kreatywnych. Wśród tematów wiodących na cyklu wykładów znajdują się m.in. historia kina i telewizji (skoncentrowane badanie najważniejszych etapów rozwoju kina i telewizji, obejmujące "klasyczne" dzieła filmowe, ewolucję gatunków oraz trendy w produkcji telewizyjnej), sztuka multimedialna (analiza roli sztuki multimedialnej w kontekście współczesnych mediów cyfrowych, gier wideo i innych interaktywnych form artystycznych), sztuka współczesna (przedstawienie nurtów artystycznych i ich wpływu na dzisiejsze społeczeństwo, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki eksperymentalnej i nowatorskich form wyrazu) oraz zarządzanie sztuką (zrozumienie, jak sztuka wpływa na przemysły kreatywne, w tym reklamę, projektowanie, i inne obszary związane z zarządzaniem w sektorze kreatywnym). Podczas wykładów przekazywana będzie wiedza teoretyczna za pomocą prezentacji, analiz i omówienia kluczowych zagadnień. Elementem dodatkowym są dyskusje, w ramach których zainicjowane będzie aktywne uczestnictwo studentów na temat prezentowanych treści, wymiana poglądów i analiza przypadków. Analizowane będą różne dzieła sztuki, w tym z obszaru form muzycznych i audiowizualnych (słuchanie muzyki i projekcje kluczowych filmów i produkcji telewizyjnych w celu lepszego zrozumienia ich kontekstu i znaczenia).</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
_U_1	Osoba studiująca ma umiejętność aktywnego uczestnictwa w dyskusjach dotyczących sztuki audiowizualnej, posiada zdolność do wymiany poglądów, analizy przypadków i zrozumienia różnych perspektyw w kontekście sztuki i zarządzania kreatywnego.	K_U01		4
		K_U12		3

_U_2	Osoba studiująca potrafi analizować rolę sztuki multimedialnej w kontekście współczesnych mediów cyfrowych, gier wideo i innych interaktywnych form artystycznych, co umożliwia jej skuteczne zastosowanie tej wiedzy w praktyce.	K_U01 K_U07 K_U12	4 2 2
_W_1	Osoba studiująca posiada dogłębną wiedzę na temat kluczowych momentów w historii sztuki audiowizualnej, obejmującej klasyczne dzieła filmowe, ewolucję gatunków i trendy w produkcji telewizyjnej, umożliwiającą jej pełne zrozumienie ewolucji form audiowizualnych.	K_W02 K_W03 K_W10 K_W11	5 3 2 4
_W_2	Osoba studiująca wie jak analizować sztukę i jej wpływ na różne dziedziny przemysłów kreatywnych, w tym reklamę, projektowanie i inne obszary związane z zarządzaniem w sektorze kreatywnym, skutecznie integruje wiedzę o sztuce audiowizualnej z zagadnieniami zarządzania.	K_W02 K_W08 K_W11	5 3 4
_W_3	Osoba studiująca ma świadomość różnorodnych nurtów artystycznych w sztuce współczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki eksperymentalnej i nowatorskich form wyrazu, co umożliwia jej zrozumienie wpływu sztuki współczesnej na dzisiejsze społeczeństwo.	K_W02 K_W03 K_W11	5 2 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy <i>systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji</i>
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny <i>wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia</i>
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy <i>analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	30	egzamin	_U_1, _U_2, _W_1, _W_2, _W_3	a01, a02, b01, b04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Indywidualna praktyka zawodowa
Kod modułu		W6-ZP-S1-PZ
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Indywidualna praktyka zawodowa" przygotowuje osoby studiujące do zapoznania się z funkcjonowaniem (w tym zarządzaniem) instytucjami kultury oraz podmiotami sektorów kreatywnych w miejscu ich funkcjonowania, zgodnie z indywidualnym wyborem. Osoba skierowana na praktykę poznaje niezbędną terminologię oraz zasady planowania i realizowania projektów kulturalnych. Uczestnictwo w praktykach kształtuje umiejętności weryfikacji wiedzy w praktyce, rozwija umiejętności kreatywnego myślenia oraz obserwacji stylów i strategii zarządzania w poszczególnych zakresach. Kształtuje kompetencje interpersonalne, poszerza świadomość stosowania wiedzy i umiejętności w działaniu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca jest gotowa do podjęcia pracy w placówkach instytucjach kultury oraz branży kreatywnej, jest gotowa do współpracy ze środowiskiem lokalnym w zakresie konsultowania koncepcji projektów/usług i ich realizacji.	K_K02	3
		K_K05	3
		K_K07	3
		K_K08	3
_U_1	Osoba studiująca potrafi posługiwać się narzędziami cyfrowymi potrzebnymi do pracy w instytucjach kultury oraz branżach kreatywnych.	K_U02	4
		K_U04	3
_U_2	Osoba studiująca potrafi badać rynek i dokumentować dane w instytucjach kultury i sektorze kreatywnym i/lub przygotować/ wdrożyć/ realizować typowy dla danej branży projekt.	K_U09	3
		K_U10	3
		K_U11	3
_W_1	Osoba studiująca zna i rozumie formalno-prawne podstawy funkcjonowania instytucji kultury, organizacji pozarządowych i placówek działających w zakresie kultury i dziedzictwa kulturowego, a także sektorów kreatywnych.	K_W01	3
		K_W02	3
		K_W10	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka <i>w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	praktyka	60	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1	a05, e05

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie
d03	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Przegląd dokumentacji z praktyk <i>analiza zbioru dokumentacji zgromadzonej podczas zajęć praktycznych, w tym: stażowych, studyjnych, itp., oraz dokumentacji opracowanej w celu zaliczenia praktyki, w tym zawodowej; weryfikacja opisu, niezbędnych załączników, opinii oraz ocen przed przedstawieniem jej do zaliczenia</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Interaktywna rozrywka w przemyśle gier wideo
Kod modułu		W6-ZP-S1-GWRI
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Interaktywna rozrywka w przemyśle gier wideo" wprowadza studentów w środowisko gier wideo i interaktywnej rozrywki. Moduł skupia się na zrozumieniu roli, wpływie i zarządzaniu grami wideo w kontekście szeroko pojętych przemysłów kreatywnych, takich jak branża medialna, design czy sztuka. Cele modułu skupiają się na zrozumieniu rynku gier wideo, zarządzaniem projektem gier wideo, marketingiem i brandingiem w grach wideo oraz badaniem roli interaktywności w grach wideo, analizą innowacji w dziedzinie gier oraz ich wpływu na rozwój przemysłów kreatywnych. Zagadnienia ćwiczeń obejmują analizę case studies z sukcesami i porażkami projektów gier, tworzenie strategii marketingowej dla wybranej gry, projektowanie koncepcji gry wideo oraz elementy warsztatowe związane z oceną projektów gier.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada zdolność do projektowania koncepcji gier wideo, integrując w procesie kreatywność, znajomość rynku i umiejętność zrozumienia oczekiwań różnych grup odbiorców.	K_K01		3
		K_K11		4
_U_1	Osoba studiująca potrafi tworzyć kompleksowe strategie marketingowe dla gier wideo, uwzględniając unikalne cechy tego rynku i specyfikę różnych dziedzin przemysłów kreatywnych.	K_U01		4
		K_U05		3
_U_2	Osoba studiująca potrafi analizować projekty gier wideo, wykorzystując tę analizę do wyciągania wniosków i doskonalenia przyszłych działań w ramach zarządzania projektami.	K_U01		5
		K_U07		3
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę na temat struktury i dynamiki rynku gier wideo oraz ich wpływu na różnorodne dziedziny przemysłów kreatywnych, włączając w to branżę medialną, design i sztukę.	K_W02		5
		K_W04		3
_W_2	Osoba studiująca posiada rozbudowaną wiedzę na temat procesów zarządzania projektem gier wideo, obejmujących planowanie, koordynację i realizację projektów w dynamicznym środowisku branży kreatywnej.	K_W03		3
		K_W05		4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolitionalnego komponentu postawy
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2	b03, c07, e02, e04
_fs_2	wykład	15	zaliczenie	_U_2, _W_1, _W_2	a01, b04, b05

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Komunikacja biznesowa i public relation
Kod modułu		W6-ZP-S1-KBPB
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł koncentruje się na rozwijaniu umiejętności związanych z efektywnym komunikowaniem i dbałością o relacje z otoczeniem w przedsiębiorstwach działających w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych. Moduł łączy aspekty komunikacji biznesowej i public relations w odniesieniu do specyficznych potrzeb i wyzwań, z jakimi stykają się instytucje/firmy realizujące przedsięwzięcia w zakresie sztuki, designu, mediów, reklamy czy rozrywki. W ramach modułu uczestnicy zdobywają umiejętności niezbędne do projektowania i wdrażania strategii komunikacyjnych, budowania wizerunku marki, efektywnego zarządzania relacjami z interesariuszami zewnętrznymi oraz tworzenia relacji wewnątrz organizacji. Podczas zajęć studenci zapoznają się ze sposobami identyfikacji otoczenia instytucji/firmy, tworzenia programu public relations i media relations, zarządzania sytuacjami kryzysowymi, utrzymania pozytywnego wizerunku instytucji/firmy, a także pozyskania sponsorów dla swoich działań kreatywnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma rozwinięte kompetencje w identyfikowaniu otoczenia instytucji/firmy, tworzeniu programów public relations i media relations, skutecznym zarządzaniu sytuacjami kryzysowymi, utrzymywaniu pozytywnego wizerunku oraz zdobywaniu sponsorów dla działań kreatywnych.	K_K02	3
		K_K09	4
_U_1	Osoba studiująca potrafi projektować i wdrażać strategie komunikacyjne, budować skuteczne wizerunki marek, efektywnie zarządzać relacjami z interesariuszami zewnętrznymi oraz tworzyć trwałe relacje wewnątrz organizacji w kontekście branż kreatywnych.	K_U03	3
		K_U08	4
_W_1	Osoba studiująca posiada zaawansowaną wiedzę na temat specyfiki komunikacji biznesowej i public relations w branżach kreatywnych, zrozumienia wyzwań i potrzeb instytucji/firm w obszarze sztuki, designu, mediów, reklamy i rozrywki.	K_W05	3
		K_W09	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	b04, b07, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
b02	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Weryfikacja/dostosowanie/dyskutowanie zapisów w sylabusie konsultowanie treści sylabusu z potencjalną weryfikacją zapisów wymagających spełnienia specjalnych warunków uczestnictwa w zajęciach, np. wymagań technicznych, czasowych, przestrzennych, innych, w tym warunków uczestnictwa w zajęciach poza murami uczelni, zajęć organizowanych w blokach, organizowanych online, itp.; konsultowanie z potencjalnym udziałem opiekuna roku lub członkami grupy zajęciowej	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Konceptje programów koncertowych w instytucjach kultury
Kod modułu		W6-ZP-S1-KPK
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł ma na celu przybliżyć studentowi kluczowe aspekty tworzenia programu koncertowego, spójnego pod względem artystycznym, odpowiadającego na potrzeby odbiorcy i dostosowanego do możliwości organizacyjnych oraz finansowych instytucji. Student zapoznaje się z rolą czynników wpływających na kształt programu koncertu i dobór repertuaru, takich jak: kontekst kulturowy i historyczny wydarzenia, wykorzystanie kompetencji i dostępność artystów, gospodarowanie czasem w trakcie koncertu i czasem przeznaczonym na przygotowanie do niego, aspekty prawne (m.in. prawo autorskie, kwestie finansowe z nim związane, dostępność legalnych materiałów nutowych), możliwości organizacyjne i zasoby materialne instytucji, w tym dostępność i właściwości akustyczne sali koncertowej, instrumentarium, niezbędnego nagłośnienia i sprzętu audio-wizualnego oraz podstawowe kwestie psychologiczne (utrzymanie zainteresowania odbiorcy, przeciążenie percepcyjne, dopasowanie programu do wieku i stopnia zaawansowania odbiorcy).</p> <p>Student zdobywa wiedzę praktyczną, dotyczącą konstruowania programów koncertowych, a także świadomość stopnia złożoności zagadnienia, różnorodnych problemów organizacyjnych, które mogą się pojawić w związku z realizacją określonej koncepcji artystycznej oraz możliwości wsparcia zewnętrznego i źródeł wiedzy.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje i elastyczność umożliwiającą dostosowanie się do zmiennych czynników zewnętrznych oraz umiejętności komunikacyjne, umożliwiające mu współpracę z różnymi osobami zaangażowanymi w realizację programu koncertu.	K_K02	3
		K_K03	3
		K_K05	5
_U_1	Osoba studiująca posiada umiejętność stworzenia koncepcji programowej koncertu z wykorzystaniem dostępnych zasobów wsparcia zewnętrznego.	K_U09	3
		K_U12	2
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę dotyczącą podstawowych zagadnień związanych z tworzeniem koncepcji programowej koncertu.	K_W01	3
		K_W02	3
		K_W07	2

		K_W11	2
--	--	-------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie <i>postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	c02, c03, c07, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do	Tak

		uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Kreatywne techniki przywódcze i zarządzanie zespołem
Kod modułu		W6-ZP-S1-KTP
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł zawiera przekaz wiedzy nt. tradycyjnych i kreatywnych technik przywódczych oraz procesu zarządzania zespołem, ról i zadań poszczególnych członków zespołu, kompetencji i umiejętności, a także wykorzystywanych współcześnie strategii zarządzania zespołem. Osoby studiujące nabywają umiejętności przewidywania zachowań członków organizacji w typowych sytuacjach i kryzysowych, analizy wybranych motywów tych zachowań oraz wpływania na nie w określonym zakresie. Znają praktyczne sposoby badania klimatu organizacji i ról, znają i potrafią zastosować podstawowe narzędzia służące synergii, techniki motywacyjne i elementy komunikacji w zespole, odnoszą się do współczesnych badań i literatury z zakresu kreatywnego zarządzania zespołem.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca jest gotowa do współpracy z różnorodnymi zespołami, jest świadoma stosowania technik przywódczych i doskonalenia warsztatu pracy.	K_K04	5
		K_K05	4
_U_1	Osoba studiująca jest przygotowana do organizowania i kierowania pracą zespołów (projektowych, zadaniowych itp.) i organizacji w środowisku pracy i zdalnie.	K_U03	5
_W_1	Osoba studiująca zna procesy i funkcje procesu zarządzania zespołem w organizacji w ujęciu tradycyjnym i kreatywnym, zna role w zespole oraz podstawowe narzędzia i strategie/techniki przywódcze.	K_W07	2
		K_W08	3

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
	b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne

		treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	a05, b03, b08, b09, c07, e07, f01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Tak

c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Kultura a kreatywny rozwój technologiczny
Kod modułu		W6-ZP-S1-KaKRT
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Kultura a kreatywny rozwój technologiczny" jest zrozumienie i analiza wzajemnych relacji między kulturą a dynamicznym rozwojem technologii w kontekście przemysłów kreatywnych. Studenci zdobędą wiedzę dotyczącą wpływu kultury na innowacyjność technologiczną oraz zrozumieją, w jaki sposób postępy technologiczne kształtują i transformują dziedziny związane z zarządzaniem w przemyśle kreatywnym. Tematyka modułu obejmuje m.in. wprowadzenie do relacji kultury i technologii (analiza podstawowych koncepcji i teorii związanych z interakcją między kulturą a technologią, prześledzenie ewolucji tej relacji na przestrzeni historycznej), technologie wspierające przemysły kreatywne (przegląd innowacyjnych technologii zastosowanych w różnych dziedzinach przemysłów kreatywnych, studium przypadków i analiza wpływu nowoczesnych narzędzi na procesy produkcyjne i artystyczne), kultura cyfrowa i społeczeństwo informacyjne (badanie transformacji społeczeństwa w erze cyfrowej, ocena wpływu kultury cyfrowej na tworzenie i dystrybucję treści w przemyśle kreatywnym) oraz wyzwania etyczne i społeczne związane z rozwojem technologii w kulturze (dyskusja na temat etycznych kwestii związanych z zastosowaniem nowych technologii w obszarze kultury, analiza skutków społecznych innowacji technologicznych w kontekście przemysłów kreatywnych). Ocena z egzaminu pisemnego bazuje na zrozumieniu i interpretacji materiałów wykładowych, a także umiejętności analizy krytycznej i syntetyzowania informacji. Moduł "Kultura a kreatywny rozwój technologiczny" ma na celu dostarczenie studentom kompleksowej perspektywy na interakcję między kulturą a technologią, umożliwiając jednocześnie zrozumienie wpływu tych czynników na dziedzinę zarządzania w przemyśle kreatywnym.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada rozwinięte kompetencje do identyfikacji oraz dyskusji etycznych kwestii związanych z zastosowaniem nowych technologii w obszarze kultury, a także analizy skutków społecznych innowacji technologicznych w kontekście przemysłów kreatywnych.	K_K03	4
		K_K10	3
		K_K11	3
_U_1	Osoba studiująca potrafi dokonywać analizy krytycznej i syntetyzować informacje dotyczące transformacji społeczeństwa w erze cyfrowej oraz oceniać wpływ kultury cyfrowej na procesy tworzenia i dystrybucji treści w przemyśle kreatywnym.	K_U01	4
		K_U10	4

_U_2	Osoba studiująca posiada umiejętność analizy wpływu technologii na procesy produkcyjne i artystyczne.	K_U01 K_U11	4 3
_U_3	Osoba studiująca potrafi dokonać analizy interakcji między obszarami kultury i technologii oraz posiada świadomość ewolucji tej relacji na przestrzeni historycznej.	K_U01	3
_W_1	Osoba studiująca posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu relacji między kulturą a technologią.	K_W03 K_W04	4 5
_W_2	Osoba studiująca ma wiedzę na temat innowacyjnych technologii wspierających przemysły kreatywne.	K_W02 K_W03	4 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	30	egzamin	_K_1, _U_1, _U_2, _U_3, _W_1, _W_2	a01, a02, b01, b07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie

b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Lektorat języka obcego 1
Kod modułu		LJO-2023-01
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych i nabywanie umiejętności w zakresie ustnej i pisemnej recepcji i produkcji językowej oraz interakcji i mediacji językowej z uwzględnieniem różnych odmian i rejestrów języka obcego oraz niezbędnych strategii językowych. Moduł rozwija umiejętność uczenia się, samodzielnego poszukiwania i selekcjonowania informacji i źródeł wiedzy, pracy w zespole. Główny nacisk położony jest na wzmacnianie umiejętności skutecznego porozumiewania się z otoczeniem i swobodnego posługiwania się językiem w kontaktach społecznych, edukacyjnych bądź zawodowych zgodnie z kryteriami zawartymi w Europejskim Systemie Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
LJO1_1	Potrafi według wskazówek prowadzącego wykorzystać posiadaną wiedzę ogólną w celu wypracowania i ćwiczenia sprawności rozumienia ze słuchu, czytania, pisanja oraz mówienia w języku obcym, potrafi formułować przejrzyste i poprawne niezbyt złożone wypowiedzi ustne i pisemne na różne tematy, sprawnie i właściwie posługując się odpowiednią leksyką i regułami organizacji wypowiedzi zgodnie z kryteriami biegłości językowej zawartymi w Europejskim Systemie Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ).	KJ.2023_U	2	
LJO1_2	Potrafi wyszukiwać, gromadzić i użytkować informacje ogólne zawarte w tekstach obcojęzycznych o różnym poziomie trudności, potrafi przedstawiać swoje opinie używając poprawnych konstrukcji językowych.	KJ.2023_U	2	
LJO1_3	Potrafi według ogólnej instrukcji właściwie dobierać źródła i informacje ogólne potrzebne do nauki języka obcego.	KJ.2023_U	2	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele,	

		<i>wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama <i>uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy. pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat</i>
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d02	Zbiór metod programowanych	Praca z podręcznikiem programowym <i>praca z wykorzystaniem podręcznika zawierającego strukturę obejmującą część lub całość programu nauczania modułu z określoną formułą studiowania treści; w tym praca z podręcznikiem przedmiotowym, atlasem, katalogiem, zbiorem zadań, itp.</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
d04	Zbiór metod programowanych	Rekonstrukcja/odtworzenie <i>postępowanie wg wskazanego/demonstrowanego wzoru/wzorca; np. rekonstrukcja układu, modelu, obrazu, itd.</i>
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem

		poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązania problemu w ramach studiowanego zagadnienia
--	--	---

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
LJO1_lekt	lektorat	30	zaliczenie	LJO1_1, LJO1_2, LJO1_3	a03, a05, b06, c02, c03, c06, c07, d02, d03, d04, e07, f01, f02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Lektorat języka obcego 2
Kod modułu		LJO-2023-02
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych i nabywanie umiejętności w zakresie ustnej i pisemnej recepcji i produkcji językowej oraz interakcji i mediacji językowej z uwzględnieniem różnych odmian i rejestrów języka obcego oraz niezbędnych strategii językowych. Moduł rozwija umiejętność uczenia się, samodzielnego poszukiwania i selekcjonowania informacji i źródeł wiedzy, pracy w zespole. Główny nacisk położony jest na wzmacnianie umiejętności skutecznego porozumiewania się z otoczeniem i swobodnego posługiwania się językiem w kontaktach społecznych, edukacyjnych bądź zawodowych zgodnie z kryteriami zawartymi w Europejskim Systemie Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
LJO2_1	Potrafi skutecznie wykorzystać posiadaną wiedzę szczegółową w celu wypracowania i ćwiczenia sprawności rozumienia ze słuchu, czytania, pisanie oraz mówienia w języku obcym, potrafi formułować przejrzyste i poprawne bardziej złożone wypowiedzi ustne i pisemne na różne tematy, sprawnie i właściwie posługując się odpowiednią leksyką, regułami organizacji wypowiedzi zgodnie z kryteriami biegłości językowej zawartymi w Europejskim Systemie Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ).	KJ.2023_U	2	
LJO2_2	Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać i użytkować informacje szczegółowe zawarte w tekstach obcojęzycznych o bardziej złożonym stopniu trudności na tematy określone w sylabusie modułu.	KJ.2023_U	2	
LJO2_3	Potrafi częściowo samodzielnie dobierać właściwe źródła, informacje szczegółowe i narzędzia wykorzystywane do nauki języka obcego oraz formułować własne poglądy w języku obcym.	KJ.2023_U	2	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis	

		<i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama <i>uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy. pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat</i>
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d02	Zbiór metod programowanych	Praca z podręcznikiem programowym <i>praca z wykorzystaniem podręcznika zawierającego strukturę obejmującą część lub całość programu nauczania modułu z określoną formułą studiowania treści; w tym praca z podręcznikiem przedmiotowym, atlasem, katalogiem, zbiorem zadań, itp.</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
d04	Zbiór metod programowanych	Rekonstrukcja/odtworzenie <i>postępowanie wg wskazanego/demonstrowanego wzoru/wzorca; np. rekonstrukcja układu, modelu, obrazu, itd.</i>
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10.	Formy prowadzonych zajęć					
	Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
	LJO2_lekt	lektorat	30	zaliczenie	LJO2_1, LJO2_2, LJO2_3	a03, a05, b06, c02, c03, c06, d02, d03, d04, e07, f01, f02

11.	Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
	a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
	a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
	a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
	b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
	c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
	d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
	d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Lektorat języka obcego 3
Kod modułu		LJO-2023-03
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych i nabywanie umiejętności w zakresie ustnej i pisemnej recepcji i produkcji językowej oraz interakcji i mediacji językowej z uwzględnieniem różnych odmian i rejestrów języka obcego oraz niezbędnych strategii językowych. Moduł rozwija umiejętność uczenia się, samodzielnego poszukiwania i selekcjonowania informacji i źródeł wiedzy, pracy w zespole. Główny nacisk położony jest na wzmacnianie umiejętności skutecznego porozumiewania się z otoczeniem i swobodnego posługiwania się językiem w kontaktach społecznych, edukacyjnych bądź zawodowych zgodnie z kryteriami zawartymi w Europejskim Systemie Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
	Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
	LJO3_1	Potrafi samodzielnie wykorzystać posiadaną wiedzę w celu wypracowania i ćwiczenia sprawności rozumienia ze słuchu, czytania, pisania oraz mówienia w języku obcym na odpowiednim poziomie.	KJ.2023_U	3
	LJO3_2	Potrafi skutecznie wyszukiwać, selekcjonować, syntetyzować i użytkować informacje zawarte w tekstach obcojęzycznych o różnym stopniu trudności na tematy określone w sylabusie modułu.	KJ.2023_U	3
	LJO3_3	Potrafi porozumiewać się w języku obcym w formie ustnej i pisemnej, produkując wypowiedzi na tematy określone w sylabusie modułu przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych, potrafi brać udział w debacie, przedstawić swoje i cudze stanowiska oraz dyskutować o nich w języku obcym.	KJ.2023_U	3

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>

a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający rolę interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy. pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
d02	Zbiór metod programowanych	Praca z podręcznikiem programowym praca z wykorzystaniem podręcznika zawierającego strukturę obejmującą część lub całość programu nauczania modułu z określoną formułą studiowania treści; w tym praca z podręcznikiem przedmiotowym, atlasem, katalogiem, zbiorem zadań, itp.
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów
d04	Zbiór metod programowanych	Rekonstrukcja/odtworzenie postępowanie wg wskazanego/demonstrowanego wzoru/wzorca; np. rekonstrukcja układu, modelu, obrazu, itd.
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia

10.	Formy prowadzonych zajęć					
	Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
	LJO3_lekt	lektorat	30	zaliczenie	LJO3_1, LJO3_2, LJO3_3	a03, a05, b06, c02, c03, c06, d02, d03, d04, e07, f01, f02

11.	Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
	a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
	a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
	a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
	b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
	c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
	c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
	d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
	d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Lektorat języka obcego 4
Kod modułu		LJO-2023-04
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych i nabywanie umiejętności w zakresie ustnej i pisemnej recepcji i produkcji językowej oraz interakcji i mediacji językowej z uwzględnieniem różnych odmian i rejestrów języka obcego oraz niezbędnych strategii językowych. Moduł rozwija umiejętność uczenia się, samodzielnego poszukiwania i selekcjonowania informacji i źródeł wiedzy, pracy w zespole. Główny nacisk położony jest na wzmacnianie umiejętności skutecznego porozumiewania się z otoczeniem i swobodnego posługiwania się językiem w kontaktach społecznych, edukacyjnych bądź zawodowych zgodnie z kryteriami zawartymi w Europejskim Systemie Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
LJO4_1	Potrafi skutecznie formułować złożone problemy w języku obcym, w tym powiązane ze studiowanym kierunkiem w celu ćwiczenia sprawności rozumienia ze słuchu, czytania, pisanie oraz mówienia w języku obcym.	KJ.2023_U	3	
LJO4_2	Potrafi samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować, syntetyzować i użytkować informacje ogólne i szczegółowe zawarte w tekstach obcojęzycznych o różnym stopniu złożoności.	KJ.2023_U	3	
LJO4_3	Posiada umiejętność rozumienia, reprodukcji oraz tworzenia różnego typu tekstów pisanych i ustnych wymagającą zaawansowanej wiedzy systemowej o języku obcym, także specjalistycznym, w zakresie jego struktur gramatycznych oraz leksyki w obrębie treści programowych określonych w sylabusie modułu. Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 lub wyższym (lub niższym, zgodnie z zapisem w sylabusie, w zależności od wyboru języka i poziomowi grupy przez studenta posiadającego już potwierdzenie znajomości jednego języka obcego na poziomie B2) zgodnie z Europejskim Systemie Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ) z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie właściwym dla danego obszaru wiedzy.	KJ.2023_U	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplicacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama <i>uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy. pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat</i>
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d02	Zbiór metod programowanych	Praca z podręcznikiem programowym <i>praca z wykorzystaniem podręcznika zawierającego strukturę obejmującą część lub całość programu nauczania modułu z określoną formułą studiowania treści; w tym praca z podręcznikiem przedmiotowym, atlasem, katalogiem, zbiorami zadań, itp.</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
d04	Zbiór metod programowanych	Rekonstrukcja/odtworzenie <i>postępowanie wg wskazanego/demonstrowanego wzoru/wzorca; np. rekonstrukcja układu, modelu, obrazu, itd.</i>
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>

f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>
-----	----------------------------------	--

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
LJO4_lekt	lektorat	30	zaliczenie	LJO4_1, LJO4_2, LJO4_3	a03, a05, b06, c02, c03, c06, d02, d03, d04, e07, f01, f02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Literatura w przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-LwPK
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł dotyczący literatury jako elementu przemysłów kreatywnych obejmuje zagadnienia związane z wykorzystaniem literatury w kontekście twórczym, artystycznym i komercyjnym. Łączy on zarówno teoretyczne aspekty literatury, jak i praktyczne umiejętności związane z jej wykorzystaniem w różnych obszarach przemysłów kreatywnych, dzięki czemu studenci lepiej zrozumieją rolę literatury w dzisiejszym świecie oraz zdobędą umiejętności przydatne w pracy zarówno w sferze artystycznej, jak i biznesowej. Literatura będzie analizowana jako inspiracja dla przemysłów kreatywnych (wpływ na inne dziedziny sztuki i rozrywki, takie jak film, telewizja, teatr, muzyka czy sztuki wizualne), jako sztuka pisania kreatywnego w kontekście rynku wydawniczego, jako przedmiot działań marketingowych (strategie marketingowe wydawnictw i autorów, targi książki, spotkania autorskie, festiwale literackie). Wprowadzone będzie pojęcie książki artystycznej, które sytuuje ją na pograniczu literatury, sztuki i designu. Studenci poznają sposoby zastosowania technologii w dziedzinie literatury (e-booki interaktywne, aplikacje mobilne) oraz zapoznają się z badaniami trendów rynkowych i preferencji czytelników w erze cyfrowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca ma rozwinięte kompetencje z zakresu działań marketingowych w obszarze literatury, w tym strategii marketingowych wydawnictw i autorów, organizacji targów książki, spotkań autorskich i festiwali literackich.	K_K05	3	
_U_1	Osoba studiująca potrafi stosować sztukę pisania kreatywnego w kontekście rynku wydawniczego, wykazując umiejętności praktyczne związane z tworzeniem literackich dzieł dostosowanych do różnych obszarów przemysłów kreatywnych.	K_U08 K_U12	5 3	
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat roli literatury jako inspiracji dla przemysłów kreatywnych, zrozumienia wpływu literatury na różne dziedziny sztuki i rozrywki, takie jak film, telewizja, teatr, muzyka czy sztuki wizualne.	K_W01 K_W02 K_W11	3 4 3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy <i>analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	b01, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>		Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa <i>przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>		Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>		Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Marketing i branding w kulturze i przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-MBPk
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Marketing i branding w przemyśle kreatywnym" jest rozwinięcie umiejętności z zakresu marketingu oraz budowania marki w specyficznym kontekście przemysłów kreatywnych. Oferuje studentom nie tylko teoretyczną wiedzę, ale także praktyczne umiejętności niezbędne do skutecznego kreowania i promocji produktów i usług w ramach kreatywnego środowiska biznesowego. Studenci zapoznają się z kluczowymi koncepcjami z zakresu marketingu i branding w kontekście przemysłów kreatywnych, wykształca umiejętności planowania i realizacji skutecznych strategii marketingowych dostosowanych do specyfiki branży kreatywnej, rozwijają zdolności do identyfikacji i wykorzystania unikalnych cech produktów czy usług w procesie budowania marki. Zdobycie praktycznej wiedzy na temat narzędzi marketingowych dostosowanych do dynamicznego charakteru przemysłów kreatywnych to jeden z ważniejszych celów tego modułu. Innym jest również kształtowanie u osób studiujących umiejętności analizy rynkowej oraz identyfikacji trendów w kontekście branży kreatywnej. Treści programowe obejmują wprowadzenie do marketingu w przemysłach kreatywnych, branding w kontekście kreatywnym, poznanie narzędzi marketingowych stosowanych w przemysłach kreatywnych, case studies z branży kreatywnej, a przede wszystkim warsztaty praktyczne, na których studenci wykonują ćwiczenia praktyczne, w tym tworzą strategie marketingowe, tworzą elementy związane z budowaniem wizerunku marki i dokonują analizy trendów rynkowych. Ocena w ramach tego modułu będzie opierać się na przygotowaniu portfolio, w którym studenci przedstawiają projekty, strategie, oraz analizy związane z zagadnieniami marketingu i branding w kontekście przemysłów kreatywnych. Portfolio będzie oceniane pod kątem kreatywności, oryginalności, a także praktycznej użyteczności przedstawionych rozwiązań. Moduł "Marketing i branding w przemyśle kreatywnym" ma dostarczyć studentom niezbędnych narzędzi do skutecznego działania w dynamicznym środowisku branży kreatywnej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje do identyfikacji i wykorzystania unikalnych cech produktów czy usług w procesie budowania marki, co umożliwia skuteczne kreowanie i promocję w ramach kreatywnego środowiska biznesowego.	K_K03 K_K06	4 3	
_U_1	Osoba studiująca posiada zdolność tworzenia praktycznych rozwiązań w zakresie marketingu i brandingu w przemyśle kreatywnym, co znajduje odzwierciedlenie w kreatywności, oryginalności i praktycznej użyteczności przedstawionych projektów w formie portfolio.	K_U07 K_U09	4 4	

_U_2	Osoba studiująca posiada umiejętność planowania i realizacji skutecznych strategii marketingowych, dostosowanych do specyfiki branży kreatywnej, wykorzystując narzędzia marketingowe dostosowane do dynamicznego charakteru przemysłów kreatywnych.	K_U05	4
_W_1	Osoba studiująca ma zrozumienie kluczowych koncepcji z zakresu marketingu i branding w kontekście przemysłów kreatywnych, obejmujących zarówno teoretyczne podstawy, jak i praktyczne aspekty ich zastosowania.	K_W09	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat <i>ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1	b04, b09, c07, e02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak

c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module		
Nazwa modułu		Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	
Kod modułu		MO-2023-SS-CS	
Liczba punktów ECTS		3	
Język wykładowy			
Cel i opis treści kształcenia		<p>Obok świata rzeczywistego przestrzenią stale obecną w życiu współczesnych ludzi jest, co oczywiste, świat cyfrowy. Do dwu środowisk człowieka – naturalnego i kulturowego – doszło trzecie, środowisko cyfrowe. Nowoczesne technologie cyfrowe stwarzają nowe możliwości, stały ich rozwój może jednak oprócz nowych szans stwarzać również nowe zagrożenia. Moduły proponowane w ramach obszaru Cyfrowy świat pozwalają na poznanie kluczowych i aktualnych aspektów technologiczno-społecznych świata cyfrowego oraz zbudowanie kompetencji do świadomego, kreatywnego i bezpiecznego funkcjonowania w tym świecie.</p> <p>Moduły obszaru Cyfrowy świat podzielono na dwa podobszary. Dla pierwszego, pn. Cyfrowe technologie kluczowe są aspekty technologiczne i w ramach tego podobszaru osoby studiujące będą mogły poszerzyć swoje kompetencje cyfrowe w zakresie programowania oraz przetwarzania i analizy danych. Dla drugiego, pn. Cyfrowe społeczeństwo, istotna jest refleksja nad wpływem rozwoju technologii cyfrowych, w tym sztucznej inteligencji, na funkcjonowanie nas – jako jednostek, jak i całych społeczeństw. Celem treści modułowych z tego podobszaru jest kształtowanie wśród osób studiujących umiejętności kreatywnego i bezpiecznego poruszania się świecie cyfrowym, z zachowaniem osobistej autonomii i samoświadomości.</p>	
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy	

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
KS_01	Wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych oraz jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych.	MOB.2023_K01	3
U_01	Stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia z zakresu cyfrowych technologii oraz zagadnień dotyczących społeczeństwa cyfrowego w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku.	MOB.2023_U01	3
U_02	Komunikuje rezultaty swojej pracy odnoszące się do kluczowych technologiczno-społecznych aspektów cyfrowego świata w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów.	MOB.2023_U01	3
W_01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych oraz zna zagadnienia odnoszące się do	MOB.2023_W01	3

	kluczowych technologiczno-społecznych aspektów cyfrowego świata.		
W_02	Rozumie związek kluczowych technologiczno-społecznych aspektów cyfrowego świata z wiodącą dyscypliną kierunku studiów.	MOB.2023_W01	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
01	w zależności od wyboru	30	zaliczenie	KS_01, U_01, U_02, W_01, W_02	a03, a05, b04, c07, d03, f01, f02
11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:					
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)			Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>			Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>			Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>			Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>			Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>			Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>			Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>			Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"
Kod modułu		MO-2023-SS-ETKM
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Koncepcję obszaru Krytyczne myślenie i ekspresja twórcza konstruuje przekonanie o konieczności zainteresowania osób studiujących różnymi tradycjami intelektualnymi oraz formami twórczej praktyki tak, by możliwe było podjęcie danego problemu z wielu perspektyw. Kluczowe jest wykształcenie umiejętności krytycznego myślenia, w szczególności w odniesieniu do informacji obecnych w różnych formach przekazu (publikacjach popularnych, popularno-naukowych, specjalistycznych, mediach tradycyjnych i tzw. nowych mediach czy działaniach artystycznych opartych na badaniach naukowych). Równie ważna jest praca w obszarze świadomości i ekspresji kulturalnej ukierunkowanej na twórcze wyrażanie idei, doświadczeń i emocji za pośrednictwem różnorodnych środków ekspresji: muzyki, sztuk teatralnych, literatury i sztuk wizualnych. U podstaw procesu autokreacji leży bowiem potrzeba twórcza i potrzeba ekspresji twórczej, będące wyrazem głęboko zakorzenionej tendencji człowieka do podejmowania twórczej aktywności wykorzystującej wartości zawarte w sztuce, literaturze, muzyce, plastyce, wartości określające kulturę narodu, bytujące w tradycjach narodowych, pamięci historycznej, kulturze ludowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
KS_01	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązania problemów poznawczych i praktycznych.	MOB.2023_K01	3	
U_01	Stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia z zakresu zagadnień dotyczących krytycznego myślenia i ekspresji twórczej w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku.	MOB.2023_U01	3	
U_02	Komunikuje rezultaty swojej pracy w zakresie zagadnień dotyczących krytycznego myślenia i ekspresji twórczej w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów.	MOB.2023_U01	3	
W_01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych oraz zna zagadnienia związane z krytycznym myśleniem i ekspresją twórczą.	MOB.2023_W01	3	
W_02	Rozumie związki zagadnień dotyczących krytycznego myślenia i ekspresji twórczej z wiodącą dyscypliną kierunku studiów.	MOB.2023_W01	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplicacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
01	w zależności od wyboru	30	zaliczenie	KS_01, U_01, U_02, W_01, W_02	a03, a05, b04, c07, d03, f01, f02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach	Nie

		<i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa <i>przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Moduł z obszaru "Granice Nauki"
Kod modułu		MO-2023-SS-GN
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		<p>Działania naukowe i funkcjonowanie ludzi w świecie zmierzają ku poznaniu rzeczywistości i gromadzeniu wiedzy. Zadaniem obszaru jest zagospodarowanie całości tego pola. Wskazanie czym różni się nauka od pseudonauki, jakie pułapki i dobrodziejstwa niesie ze sobą popularyzacja wiedzy, w jaki sposób wytwarzana jest wiedza w różnych społecznościach badawczych. Czym różnią się nauki przyrodnicze od humanistycznych? Co wydarza się na drodze od hipotezy do testowania teorii, jakimi metodami dysponują poszczególne nauki? Czy humanistyka może być ścisła i ile beletrystyki jest w fizyce?</p> <p>Obszar Granice nauki ma wskazać praktyczne sposoby orientacji w świecie nauki. Ma opisać jak odróżniać wiedzę wartościową od szumu informacyjnego, wprowadzić studentki i studentów w arkana rozpoznawania i stosowania metod badawczych oraz rozwinąć panoramę pojęć, związanych z klasyfikacją wiedzy i poznania, przedstawić historię i kierunki ludzkich dociekań. Istotnym zadaniem obszaru jest wskazanie sposobów interpretacji, tekstów naukowych, zawartych w nich wyników badań oraz wytworzenie zdolności sprawnego i przystępnego prezentowania treści naukowych.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
KS_01	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązania problemów poznawczych i praktycznych.	MOB.2023_K01	3	
U_01	Stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia z zakresu zagadnień dotyczących społeczeństwa obywatelskiego i przedsiębiorczości w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku.	MOB.2023_U01	3	
U_02	Komunikuje rezultaty swojej pracy dotyczące społeczeństwa obywatelskiego i przedsiębiorczości w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów.	MOB.2023_U01	3	
W_01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych oraz zna charakterystyczne dla poznania naukowego i uprawiania nauki zagadnienia.	MOB.2023_W01	3	

W_02	Rozumie związek zagadnień dotyczących społeczeństwa obywatelskiego i przedsiębiorczości z wiodącą dyscypliną kierunku studiów.	MOB.2023_W01	3
------	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10.	Formy prowadzonych zajęć					
	Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
	01	w zależności od wyboru	30	zaliczenie	KS_01, U_01, U_02, W_01, W_02	a03, a05, b04, c07, d03, f01, f02

11.	Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
	a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
	a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
	a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
	b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
	c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
	c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
	e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"
Kod modułu		MO-2023-SS-SOP
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Społeczeństwo obywatelskie i przedsiębiorczość to obszar, który w największym stopniu odpowiada za otwarcie uniwersyteckiego kształcenia „na świat”, a naukę i zdobywanie wiedzy wprost odnosi do społecznego użycia (systemu instytucji, praw, obyczajów, norm społecznych). Konstruuje go przekonanie, że kształcenie w obrębie każdej dziedziny i dyscypliny naukowej powinno być skorelowane ze świadomością zmiennej relacji między człowiekiem a obywatelem, życiem prywatnym a zbiorowym, podmiotem politycznym i nie-politycznym etc. Obszar o nazwie Społeczeństwo obywatelskie i przedsiębiorczość może być realizowane przez osobę studiującą zarówno w ramach modułów prowadzonych w całości przez nauczyciela akademickiego, nauczycielkę akademicką, jak i na takich, których odpowiedzialność za osiągnięcie efektów uczenia się w większym stopniu bierze na siebie osoba studiująca, np. społeczeństwo obywatelskie w działaniu (projekty społeczno-przyrodnicze, społeczno-humanistyczne czy społeczno-matematyczno-fizyczno-chemiczne) czy partycypacja społeczna w praktyce. Wybór wskazanych wyżej modułów umożliwia dużą indywidualizację procesu kształcenia.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
KS_01	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązania problemów poznawczych i praktycznych.	MOB.2023_K01	3	
U_01	Stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia z zakresu zagadnień dotyczących społeczeństwa obywatelskiego i przedsiębiorczości w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku.	MOB.2023_U01	3	
U_02	Komunikuje rezultaty swojej pracy dotyczące społeczeństwa obywatelskiego i przedsiębiorczości w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów.	MOB.2023_U01	3	
W_01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych oraz zna charakterystyczne zagadnienia dotyczące społeczeństwa obywatelskiego i przedsiębiorczości.	MOB.2023_W01	3	
W_02	Rozumie związki zagadnień dotyczących społeczeństwa obywatelskiego i przedsiębiorczości z wiodącą dyscypliną kierunku studiów.	MOB.2023_W01	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplicacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
01	w zależności od wyboru	30	zaliczenie	KS_01, U_01, U_02, W_01, W_02	a03, a05, b04, c07, d03, f01, f02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach	Nie

		<i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa <i>przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module		
Nazwa modułu		Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	
Kod modułu		MO-2023-SS-SNT	
Liczba punktów ECTS		3	
Język wykładowy			
Cel i opis treści kształcenia		<p>Obszar Środowiskowo naturalne i technologie odnosi się do interakcji człowieka ze środowiskiem materialnym, zarówno tym naturalnym, jak zmodyfikowanym silnie przez technologie. Człowiek żyje w tym środowisku, podlegając jego wpływowi, ale także zmieniając je na wiele sposobów. Zrozumienie antropocenu wymaga zarówno zrozumienia działania systemów biologicznych (od komórek do ekosystemów, współczesnych zagrożeń środowiskowych, zagadnień klimatu, zasobów naturalnych oraz wielu innych zagadnień przyrodniczych), jak i podstaw wiedzy technicznej i technologicznej. Kluczowe jest poznanie i zrozumienie w jaki sposób rozwój technologiczny, zwłaszcza w zakresie energetyki, zielonych technologii, nowoczesnych materiałów czy życia codziennego (np. produkcji żywności) może zmienić charakter oddziaływania człowieka i wspomagać troskę o środowisko. Regulacja wpływu człowieka na środowisko odbywa się m.in. z wykorzystaniem narzędzi prawnych, jak np. prawo ochrony przyrody czy prawo energetyczne, jak również regulacji Unijnych, Celów Zrównoważonego Rozwoju czy Europejskiego Zielonego Ładu.</p>	
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy	

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
KS_01	Wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązania problemów poznawczych i praktycznych oraz jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych.	MOB.2023_K01	3	
U_01	Stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia odnoszące się do interakcji człowieka ze środowiskiem materialnym – naturalnym i zmodyfikowanym technologicznie w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku.	MOB.2023_U01	3	
U_02	Komunikuje rezultaty swojej pracy odnoszące się do interakcji człowieka ze środowiskiem materialnym – naturalnym i zmodyfikowanym technologicznie w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów.	MOB.2023_U01	3	
W_01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych oraz zna charakterystyczne zagadnienia odnoszące się do interakcji człowieka ze środowiskiem materialnym – naturalnym i zmodyfikowanym technologicznie.	MOB.2023_W01	3	
W_02	Rozumie związki zagadnień odnoszących się do interakcji człowieka ze środowiskiem materialnym – naturalnym i zmodyfikowanym technologicznie z wiodącą dyscypliną kierunku studiów.	MOB.2023_W01	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplicacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
01	w zależności od wyboru	30	zaliczenie	KS_01, U_01, U_02, W_01, W_02	a03, a05, b04, c07, d03, f01, f02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach	Nie

		<i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa <i>przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"
Kod modułu		MO-2023-SS-ZRO
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		<p>Obszar Zdrowie i rozwój osobisty otwiera kształcenie uniwersyteckie na perspektywę dobrostanu jednostki (studenta i jednocześnie wchodzącego w dorosłość człowieka). Obszar w centrum uwagi stawia takie kategorie jak: utrzymanie zdrowia fizycznego, psychicznego i społecznego, poziom zadowolenia z swego życia w różnych sferach oraz rozwój w obszarze umiejętności „miękkich” (praca ze stresem, komunikacja z innymi czy świadome kreowanie życia i zarządzanie nim).</p> <p>Moduły oferowane w ramach podobszaru Zdrowie mają wyposażać studentów w umiejętność rozpoznawania i oceny własnej kondycji zdrowotnej (w tym psychicznej) i odnajdywania właściwych środków jej wspierania. Punktem wyjścia zaś jest tu przedstawienie współczesnej wiedzy, która odróżnia medycynę opartą na dowodach od potocznych przekonań. Moduły podobszaru Rozwój osobisty kierują osoby studiujące w stronę metod praktycznego utrzymania dobrostanu (w tym psychicznego). Dostarczają kompetencji pozwalających aktywnie i efektywnie, ale też świadomie i rozważnie budować osobisty potencjał we współczesnym świecie. Chodzi tu o uświadomienie sobie i uznanie własnych preferencji, możliwości i limitów, a także świadomość sprawczości i odpowiedzialności za balans między zdrowiem, szczęściem a rozwojem. Efekty nauki pozwolą jednostce w zbalansowany sposób, łączyć własny rozwój z troską o kondycję psychofizyczną i ogólny dobrostan.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
KS_01	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązania problemów poznawczych i praktycznych.	MOB.2023_K01	3	
U_01	Stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia z zakresu odnoszące się do pojęcia dobrostanu jednostki, w tym jej zdrowia i rozwoju osobistego w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku.	MOB.2023_U01	3	
U_02	Komunikuje rezultaty swojej pracy dotyczące pojęcia dobrostanu jednostki, w tym jej zdrowia i rozwoju osobistego w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów.	MOB.2023_U01	3	
W_01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych oraz zagadnień związanych z pojęciem dobrostanu jednostki, w tym jej zdrowia i rozwoju osobistego.	MOB.2023_W01	3	

W_02	Rozumie związek zagadnień odnoszących się do pojęcia dobrostanu jednostki, w tym jej zdrowia i rozwoju osobistego z wiodącą dyscypliną kierunku studiów.	MOB.2023_W01	3
------	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
01	w zależności od wyboru	30	zaliczenie	KS_01, U_01, U_02, W_01, W_02	a03, a05, b04, c07, d03, f01, f02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?	
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie	
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie	
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak	
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa <i>przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak	
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak	
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Tak	

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Multimedia w kulturze i Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality
Kod modułu		W6-ZP-S1-MwK
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Multimedia w kulturze i Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality" jest dostarczenie studentom wiedzy i umiejętności z zakresu wykorzystywania multimediów w kontekście kultury oraz rozwijania zdolności zarządczych w branżach kreatywnych. Moduł ten obejmuje zarówno zajęcia praktyczne, jak i teoretyczne, umożliwiając studentom zdobycie kompetencji niezbędnych w dynamicznym środowisku przemysłów kreatywnych. Treści programowe obejmują wprowadzenie do zagadnień związanych z multimediami (m.in. zrozumienie kluczowych pojęć z zakresu multimediów, przegląd różnych form multimediów i ich roli w dziedzinie kultury, analiza trendy i innowacji w obszarze multimediów), omówienie technologii multimedialnych (m.in. praktyczne aspekty pracy z różnymi narzędziami multimedialnymi, tworzenie i edycja treści audio, wideo i graficznych, pozyskiwanie umiejętności praktycznych niezbędnych do efektywnego korzystania z multimediów), rola multimediów w kreowaniu kultury (w tym studia przypadków z wykorzystaniem multimediów w różnych dziedzinach kultury oraz analiza wpływu multimediów na społeczeństwo i identyfikację kulturową) oraz projektowanie i zarządzanie multimediami (m.in. projektowanie treści multimedialnych w kontekście działań kreatywnych, techniki zarządzania projektami w obszarze multimediów, ocena efektywności działań multimedialnych w kontekście celów kulturowych i biznesowych). Moduł skupia się również na zagadnieniach związanych z rzeczywistością wirtualną (VR), rozszerzoną rzeczywistością (AR) i mieszaną rzeczywistością (MR) dając studentom wgląd w innowacyjne technologie oraz umiejętność wykorzystania tych środków do tworzenia interaktywnych i immersyjnych doświadczeń multimedialnych w kontekście kultury i branż kreatywnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje do oceny efektywności działań multimedialnych w kontekście celów kulturowych i biznesowych, co umożliwia podejmowanie świadomych decyzji zarządczych w branżach kreatywnych.	K_K01	4	
		K_K07	4	
_U_1	Osoba studiująca potrafi efektywnie korzystać z multimediów, posiadając praktyczne umiejętności pozwalające na tworzenie, edycję i wykorzystanie różnorodnych form multimedialnych w kontekście działań kreatywnych.	K_U06	4	
		K_U07	4	
_U_2	Osoba studiująca potrafi projektować treści multimedialne w kontekście działań kreatywnych oraz zastosować techniki zarządzania projektami w obszarze multimediów, co umożliwia efektywne zarządzanie zasobami w dynamicznym	K_U02	4	

	środowisku przemysłów kreatywnych.		
_W_1	Osoba studiująca rozumie kluczowe pojęcia z zakresu multimediiów, obejmujące różnorodne formy, trendy i innowacje, co umożliwia analizę roli multimediiów w dziedzinie kultury.	K_W05	5
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną dotyczącą technologii multimedialnych, zdobywając umiejętność pracy z różnymi narzędziami multimedialnymi oraz umiejętność tworzenia i edycji treści audio, wideo i graficznych.	K_W02 K_W05	3 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu

f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>
-----	----------------------------------	--

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2	b05, d01, e02, e04, f02
_fs_2	wykład	15	zaliczenie	_K_1, _W_1, _W_2	a01, a02, b04, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>		Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>		Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>		Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>		Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>		Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Muzyka w przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-MwPK
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Muzyka w przemysłach kreatywnych" jest wprowadzenie Studentów w kluczowe aspekty roli muzyki w różnych obszarach branż kreatywnych oraz zrozumienie przez nich wpływu muzyki na procesy zarządzania w tych sektorach. Rozumienie muzyki funkcjonującej w kulturze i różnorodne sposoby jej zastosowania w przemysłach kreatywnych to jeden z głównych celów tych zajęć. Jednym z celów modułu jest przekazanie wiedzy kiedy muzyka może pełnić kluczową rolę w różnych obszarach przemysłów kreatywnych, takich jak reklama, film, gry wideo czy branża eventowa. W ramach zajęć będzie realizowana analiza wpływu muzyki na odbiór audiowizualny (w jaki sposób muzyka wpływa na doznania audiowizualne), koncentrując się zarówno na produkcji muzycznej, jak i jej zastosowaniu w kontekście wizualnym. Poznanie i znajomość procesów produkcyjnych w branży muzycznej jest ważnym elementem tego modułu. Studenci uzyskają wgląd w procesy produkcji muzycznej, zarządzanie projektami muzycznymi oraz zdobędą umiejętności związane z wyborem i licencjonowaniem utworów muzycznych. Zajęcia ćwiczeniowe ukierunkowane są na dyskusję nad trendami i innowacjami w muzyce. Kurs umożliwi studentom śledzenie aktualnych trendów w muzyce, ze szczególnym uwzględnieniem innowacyjnych form wyrazu i ich wpływu na przemysły kreatywne. Moduł "Muzyka w przemysłach kreatywnych" umożliwia studentom poszerzenie perspektywy związanej z zarządzaniem w branżach kreatywnych poprzez zrozumienie roli muzyki jako kluczowego elementu w tworzeniu unikalnych i atrakcyjnych produktów i doświadczeń dla odbiorców.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma kompetencje w śledzeniu i identyfikowaniu aktualnych trendów w muzyce, co umożliwia jej poszerzenie perspektywy związanej z zarządzaniem w branżach kreatywnych oraz kreowanie unikalnych i atrakcyjnych produktów i doświadczeń dla odbiorców.	K_K06	3
_U_1	Osoba studiująca potrafi zarządzać projektami muzycznymi, posiadając umiejętności związane z wyborem i licencjonowaniem utworów muzycznych oraz uczestnicząc w ćwiczeniach ukierunkowanych na dyskusję nad trendami i innowacjami w muzyce.	K_U02 K_U03 K_U08	5 2 3
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę na temat różnorodności gatunków muzycznych oraz ich zastosowania w reklamie, filmie, grach wideo i branży eventowej, zdobywając głębokie zrozumienie roli muzyki w różnych obszarach przemysłów	K_W02 K_W03	3 4

	kreatywnych.	K_W05 K_W11	5 3
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat procesów produkcyjnych w branży muzycznej, zdobywając umiejętność analizy wpływu muzyki na odbiór audiowizualny oraz zrozumienie, w jaki sposób muzyka wpływa na doznania audiowizualne.	K_W02 K_W03	5 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
-----	---------------------------	---

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1, _W_2	a03, b07, c02, c03, c06
_fs_2	wykład	15	zaliczenie	_W_1, _W_2	a01, a02, b04, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>		Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>		Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Nie
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Obszar Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość: Przedsiębiorczość
Kod modułu		MO-2023-SS-SOP-P
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest wykształcenie w studentach kreatywnej postawy wobec rzeczywistości oraz zaznajomienie ich z organizacyjnymi i prawnymi uwarunkowaniami prowadzenia działalności w tych sektorach życia społecznego, w których mogą samodzielnie funkcjonować po zakończeniu studiów. Moduł przygotowuje do podejmowania działalności gospodarczej, jak i innych form prawnych przedsiębiorstwa czy organizacji w kontekście zarówno działalności biznesowej, aktywności w trzecim sektorze (fundacje, stowarzyszenia, etc.), jak również w szeroko rozumianym sektorze oświaty, kultury i sztuki. Student w ramach modułu poznaje zasady zakładania, prowadzenia i finansowania działalności gospodarczej, a także innych form przedsiębiorstwa lub organizacji, np. spółek z o.o., spółek akcyjnych, fundacji, stowarzyszeń, identyfikuje podstawowe mechanizmy rynkowe determinujące charakter prowadzonej działalności, w szczególności jej prawne, społeczne i etyczne ramy, jak też zdobywa umiejętność samodzielnego określenia szans i zagrożeń (ryzyka).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
KS_01	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązania problemów poznawczych i praktycznych.	MOB.2023_K01	3	
		MOB.2023_W02_P	3	
KS_02	Jest przygotowany i umotywowany do działania w sposób przedsiębiorczy i twórczy oraz z poszanowaniem obowiązujących w zróżnicowanych środowiskach kulturowych norm i zasad współżycia.	MOB.2023_K01	3	
		MOB.2023_W02_P	3	
U_01	Stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia z zakresu przedsiębiorczości w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku.	MOB.2023_U01	3	
U_02	Komunikuje rezultaty swojej pracy dotyczące przedsiębiorczości w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów.	MOB.2023_U01	3	
U_03	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu przedsiębiorczości do projektowania, realizacji i ewaluacji własnej działalności lub aktywności podejmowanej we współpracy z innymi podmiotami.	MOB.2023_U01	3	
W_01	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych dotyczących przedsiębiorczości, w tym prawnych i organizacyjnych uwarunkowań prowadzenia własnej działalności.	MOB.2023_W01	3	

		MOB.2023_W02_P	3
W_02	Zna i rozumie prawidłowości określające specyfikę myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy w powiązaniu z wiodącą dyscypliną kierunku studiów.	MOB.2023_W01 MOB.2023_W02_P	3 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
01	w zależności od wyboru	30	zaliczenie	KS_01, KS_02, U_01, U_02, U_03, W_01, W_02	a03, a05, b04, c07, d03, f01, f02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Obszar Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość: Vademecum prawa
Kod modułu		MO-2023-SS-SOP-VP
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest uzyskanie wiedzy i umiejętności w zakresie wybranych zagadnień prawnych. W efekcie realizacji treści modułu student otrzyma wiedzę na temat zasad rządzących kluczowymi gałęziami prawa oraz umiejętność prawidłowego odczytywania tekstów prawnych (ustawa, decyzja administracyjna, umowa). Pośród zagadnień, z którymi studenci zapoznają się są m.in. budowa indywidualnej ścieżki kariery oraz ochrona własności intelektualnej. W konsekwencji student otrzymuje wiedzę na temat praw i obowiązków w poszczególnych dziedzinach prawa oraz umiejętność ich realizowania jako członek społeczeństwa obywatelskiego.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
KS_01	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązania problemów poznawczych i praktycznych.	MOB.2023_K01	3	
U_01	Stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia z zakresu wybranych zagadnień prawnych i ich realizacji w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku.	MOB.2023_U01	3	
U_02	Komunikuje rezultaty swojej pracy dotyczące wybranych zagadnień prawnych i ich realizacji w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów.	MOB.2023_U01	3	
U_03	Potrafi zastosować wiedzę z zakresu wybranych zagadnień prawnych do projektowania i realizacji własnej kariery zawodowej oraz zróżnicowanej działalności społecznej.	MOB.2023_U01	3	
W_01	Posiada fundamentalną wiedzę o prawach i obowiązkach w ich ujęciach dziedzinowych oraz w powiązaniu z wiodącą dyscypliną kierunku studiów.	MOB.2023_W01 MOB.2023_W03_VP	3 3	
W_02	Rozumie związki zagadnień prawnych, szczególnie w zakresie praw i obowiązków obywatelskich oraz ich realizacji, z wiodącą dyscypliną kierunku studiów.	MOB.2023_W01 MOB.2023_W03_VP	3 3	
W_03	Zna i rozumie kluczowe zagadnienia prawne określające specyfikę myślenia i działania w zakresie wypełniania praw i			

	obowiązków obywatelskich.	MOB.2023_W01 MOB.2023_W03_VP	3 3
W_04	Ma uporządkowaną wiedzę na temat zasad i norm prawnych, w tym z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego, w odniesieniu do studiowanych zagadnień.	MOB.2023_W01 MOB.2023_W03_VP	3 3

9. Metody prowadzenia zajęć			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>	
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>	
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>	
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>	
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>	
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>	
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>	

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
01	w zależności od wyboru	30	zaliczenie	KS_01, U_01, U_02, U_03, W_01, W_02, W_03, W_04	a03, a05, b04, c07, d03, f01, f02
11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:					
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)			Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>			Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>			Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>			Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>			Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>			Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>			Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>			Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Organizacja wydarzeń esportowych
Kod modułu		W6-ZP-S1-OWE
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu będzie przygotowanie studentów do efektywnej i świadomej pracy w dynamicznym świecie esportu. Ten moduł umożliwi kompleksowe kształcenie studentów w obszarze organizacji wydarzeń esportowych. Zajęcia będą obejmować planowanie i realizację turniejów esportowych, w tym wybór technologii, zarządzanie zespołami i logistykę. Kształcenie skupi się także na marketingu i promocji w esporcie, strategiach angażowania widzów i sponsorów. Będzie analizowany wpływ esportu na społeczeństwo, kulturę i tworzenie subkultur. Poruszone zostaną kwestie etyczne i regulacyjne w branży esportowej. Kształcenie pozwoli zrozumieć, jak esport wpływa na społeczne postrzeganie gier i graczy oraz różnorodność kulturową w esporcie. Praktyczne elementy modułu umożliwią organizowanie turniejów w różnych uwarunkowaniach kulturowo-społecznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca nabywa kompetencje w organizowaniu turniejów esportowych w różnorodnych uwarunkowaniach kulturowo-społecznych.	K_K11	3	
_U_1	Osoba studiująca nabywa umiejętności w zakresie marketingu i promocji esportu, ze szczególnym naciskiem na strategię angażowania widzów i pozyskiwania sponsorów.	K_U03 K_U11	3 4	
_W_1	Osoba studiująca nabywa wiedzę na temat kwestii etycznych i regulacyjnych w branży esportowej, w tym zrozumienie odpowiedzialności społecznej w esporcie.	K_W04 K_W05	5 3	
_W_2	Osoba studiująca nabywa wiedzę na temat wpływu esportu na społeczeństwo, kulturę i procesy tworzenia subkultur, zrozumienie roli esportu jako czynnika kulturotwórczego.	K_W02 K_W03	5 4	
_W_3	Osoba studiująca nabywa wiedzę w zakresie kompleksowych procesów planowania i realizacji turniejów esportowych, w tym wyboru odpowiednich technologii i zarządzania logistyką.	K_W08	4	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznanem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	Ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1, _W_2, _W_3	b03, e04, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
b03	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Konsultowanie harmonogramu zapoznanie z planem zajęć w celu optymalizacji uczestnictwa w zajęciach, w tym komplementarnych do zajęć kierunkowych; konsultowanie z potencjalnym udziałem tutora lub opiekuna roku	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Otwarty Moduł Uniwersytecki
Kod modułu		OMU-2023-SS-01-OG
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		<p>Celem modułu jest rozszerzenie wiedzy osób studiujących o treści specjalistyczne, wykraczające poza ich kierunek studiów oraz zainspirowanie ich do samodzielnego poszukiwania informacji. Zagadnienia podejmowane w ramach modułu mają na celu z jednej strony rozbudzenie ciekawości, a z drugiej – wskazanie na przydatność interdyscyplinarnej wiedzy w życiu zawodowym oraz w relacjach i interakcjach społecznych. Będą one związane z aktualnymi wynikami badań naukowych lub specjalistycznym doświadczeniem zawodowym.</p> <p>W ramach modułu proponuje się zajęcia o różnych formach, polegające zarówno na podawaniu wiedzy w sposób uwzględniający nowatorskie i profesjonalne zasady prezentacji jak i metody interaktywne, angażujące studentów do czynnego udziału w zajęciach.</p> <p>Interdyscyplinarne założenia modułu uwzględniają możliwość jego współprowadzenia przez nauczycieli/nauczycielki akademickich/ie reprezentujących/e różne dyscypliny naukowe, co pozwoli na wieloaspektową prezentację przedstawianych zagadnień. Ponadto moduł może być realizowany w językach obcych. Osoba studiująca dokonuje wyboru tematyki zajęć spośród propozycji zgłoszonych w ramach modułu.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
01	Osoba studiująca rozumie wzajemne relacje nauk humanistycznych, społecznych, przyrodniczych, ścisłych, technicznych i sztuki.	OMU.2023_U01 OMU.2023_W01	3 3
02	Osoba studiująca potrafi zestawiać ze sobą informacje z różnych dziedzin wiedzy, tworząc spójny obraz interdyscyplinarnego zagadnienia.	OMU.2023_U01 OMU.2023_W01	3 3
03	Osoba studiująca potrafi wyszukiwać potrzebne wiadomości w źródłach różnego typu i umie je krytycznie selekcjonować	OMU.2023_U01 OMU.2023_W01	3 3
04	Osoba studiująca potrafi swobodnie poruszać się w obszarze pojęć dotyczących zagadnień poruszanych w ramach modułu, szczegółowo przedstawionych w odpowiednich sylabusach.	OMU.2023_U01 OMU.2023_W01	3 3
05	Osoba studiująca zyskuje potrzebę i nawyk docierania do informacji źródłowych spoza źródeł treści właściwych dla	OMU.2023_K01	2

	studiowanego kierunku.	OMU.2023_U01	2
		OMU.2023_W01	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym <i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązywania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
01	w zależności od wyboru	30	zaliczenie	01, 02, 03, 04, 05	a03, a05, b04, c07, d03, f01, f02
11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:					
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)			Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>			Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>			Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>			Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>			Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>			Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>			Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>			Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Podstawy zarządzania
Kod modułu		W6-ZP-S1-PZA
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Podstawy zarządzania” stanowi wprowadzenie do kluczowych zagadnień z zakresu zarządzania i organizacji. Zajęcia zaprojektowane są z myślą o dostarczeniu umiejętności związanych z zarządzaniem, moduł ten obejmuje 30 godzin wykładów, które kończą się egzaminem pisemnym, oraz 15 godzin ćwiczeń, które oceniane są w sposób ciągły. Celem modułu jest zapewnienie studentom kompleksowe zrozumienie kluczowych koncepcji i teorii zarządzania, prezentując podstawowe modele i metody stosowane w praktyce biznesowej. Studenci rozwijają zdolność analizy struktury organizacyjnej, procesów zarządzania oraz otoczenia biznesowego. Moduł skupia się na dostarczeniu narzędzi do efektywnej oceny sytuacji organizacyjnej. Dzięki ćwiczeniom praktycznym i analizie studiów przypadków, studenci mają szansę zastosować zdobytą wiedzę w praktyce. To umożliwia im rozwinięcie umiejętności rozwiązywania rzeczywistych problemów z zakresu zarządzania. Moduł kończy się egzaminem pisemnym, który ocenia zrozumienie kluczowych zagadnień oraz zdolność ich praktycznego zastosowania. Egzamin obejmuje tematykę omówioną podczas wykładów i ćwiczeń. Ocena ciągła ćwiczeń uwzględnia zaangażowanie studentów, ich aktywność podczas zajęć praktycznych oraz wyniki prac grupowych. To pozwala na holistyczne podejście do oceny ich postępów. Moduł „Podstawy zarządzania” jest kluczowym elementem procesu edukacji na kierunku "Zarządzanie w przemysłach kreatywnych" dostarczając solidnych podstaw w zakresie zarządzania, które są istotne dla ich przyszłej kariery zawodowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma zdolność analizy sytuacji organizacyjnej, wykorzystując podstawowe modele i metody zarządzania, co umożliwia mu efektywne ocenianie i diagnozowanie problemów w praktyce biznesowej.	K_K03 K_K07	3 2
_U_1	Osoba studiująca potrafi zastosować zdobytą wiedzę i umiejętności w praktyce, wykorzystując ćwiczenia praktyczne oraz analizę studiów przypadków do rozwiązywania rzeczywistych problemów z obszaru zarządzania.	K_U02 K_U07	2 3
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę z zakresu kluczowych koncepcji i teorii zarządzania, obejmującą struktury organizacyjne, procesy zarządzania oraz elementy otoczenia biznesowego.	K_W08	4
_W_2	Osoba studiująca rozumie kluczowe zagadnienia z nauk o zarządzaniu.	K_W04	4

		K_W10	3
--	--	-------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_2	b03, b09, c07, e02
_fs_2	wykład	30	egzamin	_K_1, _W_1, _W_2	a01, a03, b04, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Produkcja form 3D
Kod modułu		W6-ZP-S1-PF3D
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu „Produkcja form 3D” jest zapoznanie osób studiujących z teoretycznymi oraz praktycznymi aspektami tworzenia modeli 3D oraz rozwijaniem ich umiejętności związanych z trójwymiarowym środowiskiem produkcyjnym. W trakcie zajęć osoby studiujące poznają fundamentalne pojęcia oraz terminologię związaną z produkcją w trzech wymiarach, obejmującą zarówno aspekty techniczne, jak i artystyczne. Poprzez różnorodne tematy poruszające modelowanie, teksturowanie, animację, i oświetlenie, uczestnicy zyskują wiedzę na temat procesów tworzenia trójwymiarowych treści. Moduł kładzie nacisk na praktyczne aspekty produkcji 3D, umożliwiając studentom rozwijanie umiejętności w zakresie korzystania z zaawansowanego oprogramowania graficznego, zrozumienia procesu renderingu oraz optymalizacji projektów pod kątem różnych platform. W ramach zajęć, uczestnicy poznają historię i rozwój produkcji 3D, analizując kluczowe etapy, postacie oraz wydarzenia, które wpłynęły na obecny charakter tej dziedziny. Moduł skupia się również na identyfikacji najnowszych trendów i innowacji w dziedzinie produkcji 3D, przybliżając osobom studiującym dynamiczny charakter tej branży.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada gotowość i kompetencje do tworzenia i zarządzania produkcją form 3D.	K_K11	4
_U_1	Osoba studiująca posiada umiejętności potrzebne do wykonania modeli 3D, posiada również umiejętności dotyczące teksturowania, oświetlenia oraz renderowania form trójwymiarowych.	K_U07	3
		K_U12	3
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć dotyczących teoretycznych oraz praktycznych aspektów produkcji form 3D.	K_W02	3
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę dotyczącą całego procesu produkcji form 3D i jest świadomy zależności technologicznych w realizacji projektów.	K_W02	3
		K_W05	3
		K_W11	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	30	zaliczenie	_W_1, _W_2	a01, c07
_fs_2	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1	d01, e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Projektowanie i technologia mediów 1: media drukowane
Kod modułu		W6-ZP-S1-PTM.1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest zapoznanie studentów z szerokimi zagadnieniami druku. Moduł dostarczy wiedzy i umiejętności wystarczających do poruszania się w tym obszarze. Student zdobędzie wiedzę na temat różnorodności technik druku i będzie potrafił tę wiedzę zastosować praktycznie. Szczególną uwagę skupia na umiejętnym przygotowaniu materiału do druku (plakat, afisz, baner, ulotka, zaproszenie) stanowiącym podstawę w poruszaniu się w przestrzeni reklamy sztuki i odpowiedniej jej prezentacji. Ważnym elementem tego modułu jest poznanie podstawowych procesów produkcyjnych oraz właściwości użytych materiałów. Wiedza ta jest kluczowa dla późniejszego, właściwego ich wykorzystania w przyszłej działalności zawodowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_U_1	Osoba studiująca potrafi zaprojektować i wydrukować podstawowe materiały i akcypensy reklamowe, ma świadomość obowiązujących trendów i innowacji w tym zakresie.	K_U01 K_U12	4 3	
_U_2	Osoba studiująca posiada umiejętności zastosowania podstawowych procesów produkcyjnych oraz właściwości użytych materiałów, którą potrafi praktycznie zastosować.	K_U05	2	
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat różnorodności technik druku i potrafi ją praktycznie wykorzystać.	K_W02	4	
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat obowiązujących trendów w sztuce, co pozwala jej na kreowanie unikalnych produktów na dobrym poziomie artystycznym.	K_W02	5	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty,</i>	

		wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat <i>ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg regul/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu</i>
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie <i>postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_U_1, _U_2, _W_1, _W_2	c07, e02, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>		Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa <i>przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>		Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>		Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Projektowanie i technologia mediów 2: E-media
Kod modułu		W6-ZP-S1-PTM.2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł "Projektowanie i technologia mediów 2: E-media" ma na celu rozwinięcie umiejętności z zakresu kreowania treści internetowych, marketingu, budowania marki oraz obsługi mediów społecznościowych.</p> <p>Celem tego modułu jest zapoznanie uczestników z zróżnicowanym i dynamicznym rynkiem e-mediów i jego możliwościami.</p> <p>Przedmiot oferuje studentom nie tylko teoretyczną wiedzę, ale także praktyczne umiejętności niezbędne do skutecznego kreowania i promocji produktów i usług w ramach kreatywnego środowiska. Przedmiot skupi się na zdobyciu przez studenta praktycznej wiedzy na temat narzędzi internetowych pozwalających na szybką i efektywną promocję i budowanie marki produktu.</p> <p>Celem przedmiotu jest poznanie przez studenta różnych form i możliwości komunikacji internetowej, cyfrowej i multimedialnej. Podczas zajęć tworzone będą treści multimedialne, będące kluczowym elementem promocji (prezentacje, portfolio, branding) Student nauczy się jak w sposób efektywny zarządzać mediami społecznościowymi, będzie tworzyć witryny internetowe, analizować dane online. Istotą modułu jest zdobycie przez studenta umiejętności praktycznych, popartych wiedzą teoretyczną, świadome wykorzystanie umiejętności w tworzeniu inteligentnych i efektywnych treści medialnych.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje tworzenia praktycznych rozwiązań w zakresie promocji internetowej, co znajduje odzwierciedlenie w kreatywności, oryginalności i praktycznej użyteczności przedstawionych projektów.	K_K06	4	
_U_1	Osoba studiująca posiada rozwinięte umiejętności analizy charakterystyki treści internetowych, umożliwiające zrozumienie specyfiki ich działalności w kontekście tworzenia przekazu medialnego.	K_U07	5	
_W_1	Osoba studiująca zna rozwinięte umiejętności identyfikacji i analizy aktualnych trendów oraz innowacji w środowisku e-mediów, umożliwiające zrozumienie dynamicznego charakteru tej dziedziny.	K_W03	5	
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat kluczowych faz cyklu życia projektu w kontekście branży internetowej, identyfikując etapy planowania, realizacji i oceny projektów.	K_W03 K_W04	3 3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka <i>w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy</i>
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna <i>samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1, _W_2	c07, d01, e05, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z</i>	Tak

		<i>notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Przedsiębiorczość kulturalna i start-upy
Kod modułu		W6-ZP-S1-PKiS
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest zapoznanie studentów ze specyfiką prowadzenia działań przedsiębiorczych w organizacjach kulturalnych i firmach działających w sektorze przemysłów kreatywnych oraz rozwijanie umiejętności niezbędnych do zakładania start-upów w tym obszarze. Moduł dostarcza wiedzy dotyczącej form organizacji działalności kulturalnej oraz wiedzy z zakresu tworzenia, rozwijania i prowadzenia takiej działalności. Moduł daje możliwość zdobycia umiejętności niezbędnych do skutecznego prowadzenia działań o charakterze biznesowym w sektorze kulturalnym. Zawiera treści związane z analizą sektora kulturalnego, zachowań konsumenckich i potrzeb odbiorców rynku kultury, rozwijaniem innowacyjnych produktów i usług kulturalnych, zarządzaniem ryzykiem w działalności kulturalnej. Uczestnicy rozwijają umiejętności przedsiębiorcze dzięki przekazowi wiedzy teoretycznej, a także praktycznemu doświadczeniu - poznaniu studiów przypadku i współpracy z przedstawicielami branży (menedżerowie kultury, twórcy, przedstawiciele start-upów). Tematyka zajęć obejmuje wybrane zagadnienia związane z rolą kultury w gospodarce rynkowej, rozwojem rynku kultury, strategiami podmiotów rynku kultury, kształtowaniem umiejętności w zakresie tworzenia i utrzymywania relacji między organizacją kulturalną a podmiotami jej otoczenia rynkowego. Ocena ramach modułu opiera się na indywidualnych i grupowych projektach realizowanych przez studentów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca rozumie społeczne konsekwencje działań przedsiębiorstw kulturalnych i jest w stanie podejmować odpowiedzialne decyzje.	K_K03	3	
_U_1	Osoba studiująca potrafi pozyskiwać, analizować i wykorzystywać informacje dotyczące rynkowych aspektów funkcjonowania podmiotów kultury i prowadzenia przedsiębiorstwa w sektorze kulturalnym.	K_U01	4	
_U_2	Osoba studiująca ma umiejętność identyfikowania i analizy możliwości biznesowych związanych z kulturą.	K_U05	4	
_W_1	Osoba studiująca rozumie rolę kultury w społeczeństwie oraz wpływ przedsiębiorczości na rozwój dziedziny kulturalnej.	K_W01	3	
_W_2	Osoba studiująca zna wybrane współczesne koncepcje zarządzania podmiotami rynku kultury.	K_W10	4	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1, _W_2	a01, b04, b07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Przemiany współczesnego świata i kultury
Kod modułu		W6-ZP-S1-PWSiK
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Przemiany współczesnego świata i kultury" jest zapoznanie studentów z charakterem i dynamiką zmian, jakie zachodzą we współczesnym społeczeństwie i kulturze oraz przedstawienie ich wpływu na prowadzenie działań w obszarze przemysłów kreatywnych. Moduł umożliwia studentom zrozumienie głównych trendów społecznych, ekonomicznych, politycznych i technologicznych, a także wydarzeń i wyzwań, które kształtują dzisiejszy świat. Moduł dostarcza wiedzy dotyczącej różnorodności kulturowej, globalizacji i procesów migracyjnych; wykształca umiejętności analityczne związane z wpływem postępu technologicznego na twórczość i zachowania społeczne oraz wpływem przemian społecznych i ekonomicznych na struktury społeczne i styl życia. Moduł porusza także aspekty zrównoważonego rozwoju, zielonej gospodarki i nierówności społecznych, w kontekście przemysłów kreatywnych. Treściom teoretycznym towarzyszy analiza case study oraz dyskusja. Ocena z egzaminu końcowego z wiedzy przekazywanej podczas wykładów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca identyfikuje i ocenia wpływ zmian na prowadzenie działań w obszarze przemysłów kreatywnych.	K_K01	3
		K_K03	3
_U_1	Osoba studiująca potrafi analizować związki między przemianami społecznymi i kulturowymi a wyzwaniami związanymi ze zrównoważonym rozwojem i nierównościami społecznym.	K_U01	4
		K_U03	2
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę na temat charakteru i dynamiki zmian zachodzących we współczesnym świecie i kulturze, z uwzględnieniem kluczowych trendów społecznych, ekonomicznych, politycznych i technologicznych.	K_W01	4
		K_W03	5

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór	

		przekazanych informacji
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą; w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	a01, b04, c07, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć		Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich		Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów		Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się		Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja		Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Przemysły kreatywne w edukacji
Kod modułu		W6-ZP-S1-PKE
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł obejmuje zakres wiedzy na temat zastosowania przemysłów kreatywnych do celów edukacyjnych w kontekście uczenia się przez całe życie. Zatem przemysł skierowany jest na transfer wiedzy (w tym z obszaru nauk humanistycznych i społecznych) poprzez tradycyjne i nowoczesne technologie a także projektowania uniwersalnego przestrzeni edukacyjnej. Osoby studiujące nabywają wiedzę na temat zastosowania produktów i usług przemysłu kreatywnego do celów edukacyjnych, (w tym terapeutycznych, diagnostycznych) dedykowanych środowiskom edukacyjnym formalnym i nieformalnym. Nabywają umiejętności diagnozy potrzeb i tworzenia dedykowanych ofert dla poszczególnych grup odbiorców (dzieci, młodzieży, dorosłych, seniorów), potrafią samodzielnie analizować rynek wydawniczy, gier tradycyjnych oraz cyfrowych gier edukacyjnych, terapeutycznych, rozwijających kompetencje i zainteresowania, pomocy dydaktycznych oraz terapeutycznych, platform e-learningowych, nowoczesnych nośników wiedzy, mediów i powiązanych rozwiązań technologicznych w tym sprzętu oraz oprogramowania wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości. Osoby studiujące nabywają kompetencje etycznego zastosowania rozwiązań oferowanych przez przemysły kreatywne
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca kieruje się etycznymi aspektami w zastosowaniu oferty przemysłów kreatywnych w edukacji.	K_K10	4
_K_2	Osoba studiująca posiada kompetencje do samodzielnego poszukiwania i analizowania rynku przemysłów kreatywnych dla potrzeb edukacji.	K_K06 K_K09	3 3
_U_1	Osoba studiująca potrafi analizować rynek edukacyjny i proponować kreatywne i etyczne rozwiązania w oparciu o ofertę przemysłów kreatywnych.	K_U01 K_U09	3 4
_W_1	Osoba studiująca zna produkty i usługi, technologie kretywne dedykowane współczesnej edukacji przez całe życie.	K_W01 K_W02 K_W03	2 3 3

		K_W05	4
--	--	-------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
b10	Zbiór metod problemowych	Analiza SWOT <i>metoda analizy zjawiska/działania/pracy instytucji służąca porządkowaniu informacji i rozwiązywaniu zagadnień problemowych; stosowana w obszarach planowania strategicznego, w realizacji projektu lub rozwiązania problemu biznesowego/organizacyjnego; uniwersalne narzędzie wstępnego etapu analizy strategicznej polegające na sortowaniu informacji o problemie w obrębie czterech kategorii: słabych i mocnych stron, szans i zagrożeń; analiza SWOT umożliwia określenie szans na powodzenie przedsięwzięcia i jego mocne strony oraz umożliwia eliminowanie lub ograniczanie słabych stron i zagrożeń realizacji projektu na etapie wczesnej diagnozy</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _K_2, _U_1, _W_1	b02, b10, c06, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się	Tak

	się	<i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Psychologia twórczości
Kod modułu		W6-ZP-S1-PT
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Psychologia twórczości" jest dostarczenie studentom wiedzy z zakresu psychologicznych aspektów twórczego myślenia oraz ich praktycznego zastosowania w zarządzaniu w przemysłach kreatywnych. Moduł ten zapewnia studentom pogłębioną perspektywę na psychologiczne mechanizmy stojące za procesem twórczym, umożliwiając zrozumienie i efektywne wykorzystanie tych mechanizmów w kontekście zarządzania projektami kreatywnymi. Tematy wykładów obejmują: podstawy psychologii twórczości (definicje, teorie i modele związane z procesem twórczym, omówienie czynników psychologicznych wpływających na procesy myślowe związane z tworzeniem), twórcze myślenie i innowacyjność (analiza procesów myślowych związanych z generowaniem nowatorskich pomysłów w kontekście projektów kreatywnych, znaczenie myślenia "out of the box"), motywacja w procesie twórczym (badanie roli motywacji, pasji i zaangażowania w osiąganiu kreatywności, sposoby wspierania i utrzymywania motywacji w zespole projektowym), przełamywanie blokad twórczych (techniki i strategie radzenia sobie z blokadami twórczymi, zastosowanie psychologicznych narzędzi do przewyższania trudności w procesie tworzenia) i psychologia współpracy w zespołach kreatywnych (badanie relacji interpersonalnych, komunikacji i współpracy w kontekście projektów kreatywnych, rozumienie psychologicznych aspektów efektywnej pracy grupowej).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca potrafi skutecznie wspierać i utrzymywać motywację w zespole projektowym, wykorzystując swoją wiedzę na temat roli motywacji, pasji i zaangażowania w osiąganiu kreatywności, co przyczynia się do osiągania sukcesów w projektach kreatywnych.	K_K07	3	
		K_K09	4	
_U_1	Osoba studiująca potrafi zastosować różnorodne techniki i strategie przełamywania blokad twórczych, wykorzystując psychologiczne narzędzia do radzenia sobie z trudnościami w procesie tworzenia, co przyczynia się do efektywnego zarządzania projektem kreatywnym.	K_U09	5	
_U_2	Osoba studiująca posiada umiejętność analizy relacji interpersonalnych, komunikacji i współpracy w kontekście projektów kreatywnych, co umożliwia jej efektywne zarządzanie zespołem i wspieranie kreatywności w środowisku grupowym.	K_U03	4	
		K_U09	5	

_W_1	Osoba studiująca ma pogłębioną wiedzę na temat podstaw psychologii twórczości, obejmującą definicje, teorie i modele związane z procesem twórczym, umożliwiającą jej analizę i zrozumienie kluczowych aspektów psychologicznych wpływających na procesy myślowe związane z tworzeniem.	K_W07	5
_W_2	Osoba studiująca posiada zaawansowaną wiedzę na temat procesów myślowych związanych z generowaniem innowacyjnych pomysłów, zdobywaną poprzez analizę twórczego myślenia i innowacyjności w kontekście projektów kreatywnych.	K_W06 K_W07	2 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1, _W_2	a01, a02, b01, b02, b04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań	Tak

		<i>wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Psychologia w biznesie
Kod modułu		W6-ZP-S1-PwB
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Psychologia w Biznesie" jest skonstruowany pod kątem dostarczenia studentom niezbędnej wiedzy i umiejętności z zakresu psychologii, które mają zastosowanie w obszarze zarządzania kreatywnym. Celem tego modułu jest zapewnienie studentom zrozumienia aspektów psychologicznych, które wpływają na procesy zarządzania, szczególnie w kontekście branży kreatywnej. Zajęcia skupią się na omówieniu kluczowych teorii psychologicznych, analizie zachowań ludzkich w kontekście biznesowym oraz zastosowaniu psychologii do efektywnego zarządzania zespołami kreatywnymi. Tematyka zajęć obejmuje wybrane zagadnienia związane z psychologią organizacyjną (zrozumienie struktury organizacyjnej i jej wpływu na zachowanie pracowników w kontekście przemysłów kreatywnych), psychologią przywództwa (analiza różnych stylów przywództwa i ich skuteczności w dynamicznym środowisku przemysłów kreatywnych), elementami motywacji i kreatywności (m.in. badanie czynników motywacyjnych i technik stymulowania kreatywności w zespole), komunikacją interpersonalną w biznesie kreatywnym (rozwijanie umiejętności skutecznej komunikacji w kontekście projektów kreatywnych), psychologia konfliktu (radzenie sobie z konfliktami w zespole i wykorzystanie ich jako źródła innowacji) i psychologia decyzji biznesowych (analiza procesów decyzyjnych z uwzględnieniem aspektów psychologicznych). Zajęcia praktyczne obejmują interaktywne ćwiczenia, analizę przypadków z branży kreatywnej oraz praktyczne scenariusze, które pozwolą studentom na stosowanie zdobytej wiedzy w rzeczywistych sytuacjach biznesowych. Ocena ciągła uwzględnia aktywność studentów, ich zaangażowanie w dyskusje oraz indywidualne i grupowe rozwiązania problemów z zakresu psychologii biznesu. Moduł "Psychologia w Biznesie" dostarcza studentom nie tylko teoretycznej wiedzy, ale także praktycznych umiejętności niezbędnych do skutecznego zarządzania w środowisku przemysłów kreatywnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma kompetencje do stosowania zdobytej wiedzy w praktyce, co objawia się poprzez aktywność, zaangażowanie w dyskusje oraz zdolność do indywidualnego i grupowego rozwiązywania problemów z zakresu psychologii biznesu w realnych sytuacjach biznesowych w przemyśle kreatywnym.	K_K01		4
		K_K07		4
_U_1	Osoba studiująca potrafi rozwijać umiejętności skutecznej komunikacji w kontekście projektów kreatywnych, analizować procesy decyzyjne z uwzględnieniem aspektów psychologicznych oraz radzić sobie z konfliktami w zespole, wykorzystując je jako źródło innowacji.	K_U01		4
		K_U03		4

		K_U08	4
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat kluczowych teorii psychologicznych, analizy zachowań ludzkich w kontekście biznesowym oraz zastosowania psychologii do efektywnego zarządzania zespołami kreatywnymi w branży kreatywnej.	K_W07 K_W10	5 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	b03, b04, b07, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak

c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
-----	--	--	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Różnorodność kulturowa i inkluzyność społeczna
Kod modułu		W6-ZP-S1-RKiS
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Różnorodność kulturowa i inkluzyność społeczna" jest dostarczenie studentom wiedzy i umiejętności niezbędnych do efektywnego zarządzania różnorodnymi zespołami w środowiskach kreatywnych. Moduł skupia się na zagadnieniach związanych z kulturą, tożsamością oraz tworzeniem inkluzywnego środowiska pracy. Treści programowe modułu obejmują następujące tematy: wprowadzenie do różnorodności kulturowej, analiza wpływu różnorodności kulturowej na innowacje i kreatywność w zespołach, studium przypadków prezentujących różnorodne zespoły w branżach kreatywnych, techniki skutecznego zarządzania zespołem z uwzględnieniem różnorodności, znaczenie tworzenia inkluzywnego środowiska pracy, strategie wspierające inkluzję społeczną w organizacjach kreatywnych. Jednym z narastających problemów i zagrożeń obecnych społeczeństw jest komunikacja międzykulturowa. Moduł ten zawierać będzie informacje ważne dla rozwijania umiejętności skutecznej komunikacji w międzykulturowym środowisku pracy oraz ćwiczenia praktyczne i symulacje sytuacji międzykulturowych. Moduł "Różnorodność kulturowa i inkluzyność społeczna" umożliwi studentom nie tylko zrozumienie znaczenia różnorodności w kontekście przemysłów kreatywnych, ale także rozwijanie umiejętności praktycznych niezbędnych do efektywnego zarządzania zespołami, uwzględniając różnice kulturowe i promując inkluzyność społeczną. Zaliczenie modułu odbywa się poprzez projekt grupowy, co pozwala na praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy w realnym kontekście zawodowym.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca ma rozwinięte kompetencje w tworzeniu i wdrażaniu strategii wspierających inkluzję społeczną w organizacjach kreatywnych, co przyczynia się do budowania otwartego i przyjaznego środowiska pracy.	K_K02 K_K05	5 4	
_U_1	Osoba studiująca potrafi analizować studia przypadków prezentujące różnorodne zespoły w branżach kreatywnych, wyciągając praktyczne wnioski dotyczące efektywnego zarządzania zespołami.	K_U03	4	
_U_2	Osoba studiująca posiada umiejętność skutecznej komunikacji w międzykulturowym środowisku pracy, potrafi budować pozytywne relacje w zespołach o zróżnicowanym pochodzeniu kulturowym.	K_U03	5	
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę z zakresu różnorodności kulturowej i rozumie wpływ tego zjawiska na innowacje oraz kreatywność w zespołach w branżach kreatywnych.	K_W01	5	

_W_2	Osoba studiująca ma wiedzę na temat strategii skutecznego zarządzania zespołem w środowiskach kreatywnych, uwzględniając różnorodność i promując inkluzyjne środowisko pracy.	K_W01	3
------	---	-------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2	b04, b07, c07
_fs_2	wykład	15	zaliczenie	_U_1, _W_1, _W_2	a01, a02, a05, b01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Rynek dóbr kultury i polityka kulturalna
Kod modułu		W6-ZP-S1-RDK
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł obejmuje aspekty związane zarówno z teorią, jak i praktyką w zakresie produkcji, dystrybucji i konsumpcji dóbr kultury w kontekście polityki kulturalnej. Student zapoznaje się ze specyfiką rynku dóbr kultury w porównaniu z innymi sektorami gospodarki, a także podstawowymi koncepcjami związanymi z ekonomią kultury, takimi jak wartość kulturowa czy ekonomia doświadczeń. W trakcie zajęć analizowane są trendy i zmiany w strukturze rynku dóbr kultury związane z rozwojem technologii cyfrowych (w tym sztucznej inteligencji, internetu, platform strumieniowania, mediów społecznościowych) oraz globalizacją. Rynek dóbr kultury jest analizowany w odniesieniu do działań i decyzji podejmowanych przez państwo oraz instytucje europejskie w zakresie finansowania kultury, ochrony dziedzictwa kulturowego oraz edukacji kulturalnej. Student zapozna się z głównymi aspektami polityki kulturalnej, jakimi są: alokacja środków finansowych na cele związane z kulturą, działania na rzecz ochrony i zachowania dziedzictwa kulturowego, edukacja społeczeństwa, wsparcie dla artystów i twórców, zapewnienie równego dostępu do dóbr kultury dla wszystkich grup społecznych (inkluzyjna społeczność), równowaga między komercjalizacją a ochroną wartości kulturowych (zrównoważony rozwój).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje w zakresie analizy rynkowej oraz rozpoznawania możliwości uzyskania wsparcia ze środków publicznych (krajowych i europejskich) na działania w zakresie kultury.	K_K03	3
		K_K06	3
_U_1	Osoba studiująca potrafi analizować trendy i zmiany w strukturze rynku dóbr kultury związane z rozwojem technologii cyfrowych (w tym sztucznej inteligencji, Internetu, platform strumieniowania, mediów społecznościowych) oraz globalizacją.	K_U02	4
		K_U10	4
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę w zakresie produkcji, dystrybucji i konsumpcji dóbr kultury oraz rozumie specyfikę rynku dóbr kultury na tle innych sektorów gospodarki.	K_W02	3
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat głównych aspektów polityki kulturalnej, w tym finansowania i promowania kultury, zachowania dziedzictwa kulturowego, edukacji kulturalnej, wsparcia dla artystów, inkluzyj społecznej, zrównoważonego rozwoju.	K_W08	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy <i>analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania</i>
b10	Zbiór metod problemowych	Analiza SWOT <i>metoda analizy zjawiska/działania/pracy instytucji służąca porządkowaniu informacji i rozwiązywaniu zagadnień problemowych; stosowana w obszarach planowania strategicznego, w realizacji projektu lub rozwiązania problemu biznesowego/organizacyjnego; uniwersalne narzędzie wstępnego etapu analizy strategicznej polegające na sortowaniu informacji o problemie w obrębie czterech kategorii: słabych i mocnych stron, szans i zagrożeń; analiza SWOT umożliwia określenie szans na powodzenie przedsięwzięcia i jego mocne strony oraz umożliwia eliminowanie lub ograniczanie słabych stron i zagrożeń realizacji projektu na etapie wczesnej diagnozy</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	15	zaliczenie	_W_1, _W_2	a05, b01
_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1	b10, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Seminarium dyplomowe 1
Kod modułu		W6-ZP-S1-SD.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest zapoznanie osoby studiującej z zasadami pisania pracy licencjackiej, organizacją warsztatu badawczego i podstawowymi wymogami formalno-technicznymi przygotowania pracy naukowej. W toku zajęć osoba studiująca przygotowuje się do napisania pracy licencjackiej poświęconej wybranym współczesnym zagadnieniom związanym z zarządzaniem w kulturze i przemysłach kreatywnych, ujmowanym w perspektywie nauk humanistycznych i społecznych. Seminarium służy doskonaleniu umiejętności wyboru tematu, opracowywania koncepcji pracy, ustalania jej celu badawczego oraz doboru metod badawczych, zasad przytaczania źródeł naukowych, dokumentów dostępnych online i aktów prawnych, tworzenia przypisów i bibliografii.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje do samodzielnej i systematycznej pracy przy rozwiązywaniu własnego problemu badawczego.	K_K01 K_K03 K_K09	5 3 5	
_U_1	Osoba studiująca posiada umiejętność wykorzystania wiedzy teoretycznej do zdefiniowania problematyki badawczej i sformułowania tematu pracy i realizacji procesu badawczego z uwzględnieniem przepisów dotyczących własności intelektualnej i aspektów etycznych.	K_U01 K_U06	4 5	
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat wybranych metod i technik badawczych stosowanych w naukach humanistycznych i społecznych związanych z kierunkiem studiów.	K_W06 K_W10	5 3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplicacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez</i>	

		<i>osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	seminarium	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	a05, b05, f01, f02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Seminarium dyplomowe 2
Kod modułu		W6-ZP-S1-SD.2
Liczba punktów ECTS		9
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest opracowanie poszczególnych rozdziałów pracy licencjackiej, które zawierają odpowiedź na postawione pytania badawcze, sformułowania wniosków z badań i przyjętych założeń metodologicznych oraz ocenę stopnia ich realizacji. W toku zajęć osoba studiująca przygotowuje się do napisania pracy licencjackiej poświęconej wybranym współczesnym zagadnieniom związanym z zarządzaniem w kulturze i przemysłach kreatywnych, ujmowanym w perspektywie nauk humanistycznych i społecznych. Napisana praca ma pobudzić osobę studiującą do krytycznej refleksji nad problemami, które wyłoniły się w trakcie jej realizacji oraz stanowić punkt odniesienia do dalszych badań i uściśleń teoretycznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje do samodzielnej i systematycznej pracy przy rozwiązywaniu własnego problemu badawczego.	K_K01 K_K03 K_K09	5 3 5	
_U_1	Osoba studiująca posiada umiejętność wykorzystania wiedzy teoretycznej do zdefiniowania problematyki badawczej i sformułowania tematu pracy i realizacji procesu badawczego z z uwzględnieniem przepisów dotyczących własności intelektualnej i aspektów etycznych.	K_U01 K_U06	4 5	
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat wybranych metod i technik badawczych stosowanych w naukach humanistycznych i społecznych związanych z kierunkiem studiów.	K_W06 K_W10	5 3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplicacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez</i>	

		<i>osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem <i>poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązania problemu w ramach studiowanego zagadnienia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	seminarium	60	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	a05, b05, f01, f02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?	
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie	
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie	
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie	
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak	

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Spektakle muzyczne w przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-SMPK
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest przekazanie studentom wiedzy na temat spektakli muzycznych, w tym opery i musicalu, jako działań w zakresie kultury i sztuki, a także umożliwienie im rozwinięcia umiejętności niezbędnych do efektywnego wykorzystania tej wiedzy w przemysłach kreatywnych. Poruszane zagadnienia dotyczą rozwoju gatunków na przestrzeni wieków, struktury muzycznej i dramaturgii, interpretacji scenicznej (technik aktorskich i wokalnych, ekspresji artystycznej i emocjonalnego oddziaływania na publiczność), organizacji procesu produkcyjnego od koncepcji do realizacji, wykorzystania technologii w produkcji opery i musicalu. Taka koncepcja modułu pozwala na wprowadzenie studentów w obszary związane z operą, musicaliem i sztuką sceniczną, jednocześnie integrując aspekty kreatywne, techniczne i biznesowe.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca ma rozwinięte kompetencje w organizacji procesu produkcyjnego spektakli muzycznych od koncepcji do realizacji, wykorzystując jednocześnie technologie wspierające produkcję w tej dziedzinie sztuki.	K_K07	3	
_U_1	Osoba studiująca potrafi efektywnie wykorzystać umiejętności interpretacji scenicznej, w tym techniki aktorskie i wokalne, wyrażając się poprzez ekspresję artystyczną i skutecznie oddziałując na emocje publiczności.	K_U09	3	
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat rozwoju różnych gatunków spektakli muzycznych na przestrzeni wieków, obejmującą strukturę muzyczną, dramaturgię oraz kluczowe koncepcje z nimi związane.	K_W01	3	
		K_W02	3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>	
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko	

		przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	a05, c03, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>		Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>		Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>		Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Storytelling w kulturze i sztuce
Kod modułu		W6-ZP-S1-SwKS
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest zapoznanie studentów z teorią i praktyką storytellingu. Treści modułu skupiają się na rozumieniu i badaniu sztuki opowiadania historii w różnych kontekstach kulturowych oraz jej wpływu na społeczeństwo, działania artystyczne i media. Studenci zdobywają umiejętności analizy, tworzenia i oceny narracji, a także zrozumienia wpływu storytellingu na komunikację, zwłaszcza w mediach społecznościowych i grach wideo, gdzie interaktywne opowiadanie historii stało się potężnym medium, pozwalającym publiczności aktywnie uczestniczyć w kształtowaniu narracji. Ważnym aspektem jest też zapoznanie studenta z rolą storytellingu w marketingu, w tym w kreowaniu marki produktu/usługi kulturalnej. Opowiadanie historii w marketingu stwarza emocjonalne połączenie między marką a konsumentem, co prowadzi do budowy silniejszego zaangażowania, lojalności klienta i skuteczniejszych kampanii marketingowych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca potrafi zastosować storytelling jako narzędzie budowania silniejszego zaangażowania i lojalności klienta w kontekście produktów/usług kulturalnych.	K_K04	3	
_U_1	Osoba studiująca potrafi analizować, tworzyć i oceniać różne formy narracji, wykazując umiejętność praktycznego stosowania teorii storytellingu.	K_U08	2	
		K_U09	2	
_U_2	Osoba studiująca posiada umiejętności związane z wykorzystaniem storytellingu w marketingu, w tym kreowaniem emocjonalnych połączeń między marką a konsumentem, co przekłada się na skuteczniejsze kampanie marketingowe.	K_U09	2	
_W_1	Osoba studiująca posiada głęboką wiedzę na temat teorii storytellingu, zrozumienia różnych kontekstów kulturowych oraz wpływu sztuki opowiadania historii na społeczeństwo, sztukę i media.	K_W05	4	
		K_W09	5	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny	

		przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
f02	Metody samodzielnego uczenia się	Indywidualna praca z tekstem poszukiwanie i zdobywanie nowych wiadomości z wykorzystaniem podręczników i innych źródeł pisanych (w tym w wersji cyfrowej); wyszukiwanie tekstów, dobór fragmentów do analizy/interpretacji, wykorzystanie innych tekstów do rozwiązania problemu w ramach studiowanego zagadnienia
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	15	zaliczenie	_W_1	b02, b04
_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2	f02, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach		Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć		Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów		Nie
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.		Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się		Tak

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Teatr i taniec w przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-TT
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu dostarczenie studentom wiedzy i umiejętności potrzebnych do zrozumienia, tworzenia i zarządzania sztuką teatralną i tańcem w kontekście przemysłów kreatywnych. Poruszane zagadnienia dotyczą teorii ruchu, tańca i teatralnej teorii dramatu, ekspresji artystycznej, działań performatywnych z udziałem publiczności, eksperymentów artystycznych z wykorzystaniem nowych mediów. Omówiony będzie także proces zarządzania projektem artystycznym, takim jak produkcja teatralna lub projekt taneczny, w zakresie: określania celów wydarzenia, planowania poszczególnych etapów od konceptu do realizacji, poszukiwania sponsorów, komunikacji, wskazania potencjalnego ryzyka, marketingu i promocji (w tym roli eventów i festiwalu jako elementów marketingu i PR-u służących budowaniu tożsamości osób pracujących w branży oraz przyciągających uwagę publiczności).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca posiada rozwinięte kompetencje w zakresie zarządzania projektami artystycznymi, obejmujące określanie celów, planowanie etapów produkcji, poszukiwanie sponsorów, skuteczną komunikację, identyfikację potencjalnego ryzyka oraz strategię marketingu i promocji, co przekłada się na skuteczne i profesjonalne realizowanie wydarzeń kulturalnych.	K_K05	3	
_U_1	Osoba studiująca potrafi kreatywnie eksperymentować z nowymi mediami, wyrażając się poprzez ekspresję artystyczną i stosując teoretyczne podejście do praktyki artystycznej w obszarze teatru i tańca.	K_U01	3	
		K_U07	3	
		K_U12	3	
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę z zakresu teorii ruchu, tańca oraz dramaturgii teatralnej, co umożliwia mu pełne zrozumienie fundamentów sztuki teatralnej i performatywnych działań artystycznych.	K_W02	3	
		K_W11	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama <i>uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy, pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	a05, b06, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module		
Nazwa modułu		Technologia form 3D i efekty specjalne	
Kod modułu		W6-ZP-S1-TF3D	
Liczba punktów ECTS		2	
Język wykładowy		polski	
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł „Technologia form 3D i efekty specjalne” obejmuje zakres wiedzy z terminologii i podstaw oprogramowania używanego w produkcji filmowej, niezbędnego w zrozumieniu kreacji oraz powstawania generowanych komputerowo obrazów CGI. Wykłady obejmują historię i genezę efektów generowanych cyfrowo w branży filmowej, opierającą się na przykładach z filmografii amerykańskiej oraz światowej, gdzie osoby studiujące poznają historię i ewolucję trójwymiarowych efektów komputerowych od pierwszej połowy lat 70-tych do najnowszych rewolucji w tym zakresie, na polu technologicznym. Wykłady zapoznają osoby studiujące z możliwościami oraz innowacjami, które są wykorzystywane w procesie twórczym takim jak fotogrametria, mocap czy druk 3d. Pozwoli to szerzej spojrzeć na potencjalne możliwości w dalszych projektach niezależnie od ich zastosowania. Zajęcia w zakresie historii efektów CGI w filmie zapoznają osoby studiujące z realizacjami i procesem powstawania efektów komputerowych w filmach, istotnych ze względów technologicznych oraz pierwszeństwa w swojej kategorii. Uczestnicy modułu poznają najważniejsze wytwórnie filmowe odpowiedzialne za tworzenie trójwymiarowych efektów 3D i ich historię (Industrial Light & Magic, Weta FX, Moving Motion Company). Celem zajęć praktycznych jest połączeni poznanych technologii wraz z procesem produkcji 3d tak aby rozwijać umiejętności i wiedzę w tej dziedzinie oraz poszerzać ją o inne gałęzie przemysłu takie jak medycyna czy marketing. Osoby studiujące będą tworzyć projekty, które w sposób hybrydowy będą łączyć różne pojęcia oraz techniki pozwalające na stworzenie oraz przedstawienie produktu. Osoby studiujące kończąc przedmiot zaliczeniem będą znały podstawową nomenklaturę używaną w produkcji efektów CGI, będą rozumiały warunki pracy oraz potrzeby artystów pracujących w tej dziedzinie. Dodatkowo będą znały najważniejsze wytwórnie filmowe zajmujące się produkcją efektów CGI, a także najistotniejsze przykłady trójwymiarowych efektów specjalnych użytych w branży filmowej, na przestrzeni ostatnich lat ze względu na technologie i ich rewolucyjność. Osoby studiujące będą rozumiały ich ewolucje oraz problemy towarzyszące w ich realizacji.</p>	
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy	

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje z zakresu generowania komputerowo obrazów CGI oraz możliwości zastosowania technologii 3D w różnych obszarach przemysłów kreatywnych.	K_K11	4	
_U_1	Osoba studiująca posiada umiejętności potrzebne do wykonania modeli 3D oraz efektów specjalnych.	K_U07	3	
		K_U12	3	

_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć dotyczących technologii form 3D oraz efektów specjalnych.	K_W02	3
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę dotyczącą historii efektów specjalnych w branży filmowej.	K_W02 K_W05 K_W11	3 3 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	30	zaliczenie	_W_1, _W_2	a01, c07
_fs_2	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1	d01, d03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.	Tak

c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Wprowadzenie do przemysłów kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-WPK
Liczba punktów ECTS		5
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Wprowadzenie do przemysłów kreatywnych" stanowi fundamentalny wstęp dla studentów na kierunku "Zarządzanie w przemysłach kreatywnych". Celem tego modułu jest zapoznanie uczestników z zróżnicowanym i dynamicznym światem przemysłów kreatywnych, dostarczając wiedzy kluczowej dla zrozumienia specyfiki tej dziedziny. Celem modułu jest zrozumienie charakterystyki przemysłów kreatywnych i zdobycie przez osoby studiujące wiedzy na temat różnorodności branż, które wchodzą w skład przemysłów kreatywnych, w tym sztuki, rozrywki, media, projektowanie, czy technologie kreatywne. Moduł dostarcza uczestnikom podstawowych pojęć związanych z przemysłami kreatywnymi, pomagając w zrozumieniu specyfiki działalności w tej dziedzinie. Osoby studiujące otrzymają wgląd w rozwój przemysłów kreatywnych na przestrzeni lat, zwracając uwagę na kluczowe momenty, postaci i zdarzenia kształtujące obecny krajobraz branży. Moduł skupia się również na identyfikacji aktualnych trendów i innowacji w przemysłach kreatywnych, umożliwiając studentom zrozumienie dynamicznego charakteru tej dziedziny. Uczestnicy poznają, jak kreatywność przekłada się na innowacyjność i konkurencyjność przedsiębiorstw w ramach przemysłów kreatywnych. Podczas zajęć poruszone zostaną kwestie związane z etyką w kontekście tworzenia i zarządzania w przemyśle kreatywnym, promując świadome podejście do działań.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje w zakresie rozumienia i stosowania zasad etyki w kontekście tworzenia i zarządzania w przemyśle kreatywnym, promując świadome podejście do działań.	K_K10	5
_U_1	Osoba studiująca ma rozwinięte umiejętności identyfikacji i analizy aktualnych trendów oraz innowacji w przemysłach kreatywnych, umożliwiające zrozumienie dynamicznego charakteru tej dziedziny.	K_U01	5
_U_2	Osoba studiująca posiada rozwinięte umiejętności analizy charakterystyki przemysłów kreatywnych, umożliwiające zrozumienie specyfiki ich działalności w kontekście zarządzania w tej dziedzinie.	K_U01 K_U03	5 3
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat różnorodności branż wchodzących w skład przemysłów kreatywnych, obejmujących sztukę, rozrywkę, media, projektowanie i technologie kreatywne.	K_W02 K_W05	5 4

_W_2	Osoba studiująca ma wiedzę na temat przemysłów kreatywnych na przestrzeni lat, uwzględniając kluczowe momenty, postaci i zdarzenia, które kształtują obecny krajobraz branży.	K_W02 K_W04	5 3
------	---	----------------	--------

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	30	egzamin	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1, _W_2	a01, b02, b04, b07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas	Tak

		<i>realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<p> <i> Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja </i> </p>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Współczesne modele biznesowe i biznesplan
Kod modułu		W6-ZP-S1-B
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Współczesne modele biznesowe i biznesplan" jest rozwinięcie umiejętności studentów z zakresu przygotowywania kompleksowych i realistycznych planów biznesowych w kontekście branż kreatywnych. Moduł skupia się na praktycznym podejściu do tworzenia biznesplanów, umożliwiając studentom zdobycie wiedzy i doświadczenia niezbędnego do skutecznego zarządzania projektami w przemyśle kreatywnym. Zakres tematyczny obejmuje zrozumienie struktury i elementów składowych biznesplanu, ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki przemysłów kreatywnych, metody przeprowadzania analizy rynkowej, identyfikacja trendów i konkurencji, ocena szans i zagrożeń w kontekście konkretnego projektu, opracowywanie i analiza różnych modeli biznesowych dostosowanych do specyfiki przemysłów kreatywnych, w tym modeli opartych na dostępie do treści, usług cyfrowych czy współpracy z artystami. Na warsztatach studenci zapoznają się ze sposobami planowania finansów, budżetowania, prognozowania przychodów i kosztów i wprowadzeni będą do kluczowych kwestii prawnych i etycznych związanych z prowadzeniem biznesu w branżach kreatywnych, takich jak prawa autorskie, własność intelektualna, a także etyczne aspekty działań w obszarze kultury i sztuki. Warsztaty praktyczne, podczas których studenci będą aktywnie pracować nad przygotowywaniem własnych biznesplanów mają na celu również wykształcić umiejętności analizy przypadków związanych z rzeczywistymi projektami.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_U_1	Osoba studiująca ma rozwinięte umiejętności planowania finansów, budżetowania oraz prognozowania przychodów i kosztów w ramach biznesplanu, jednocześnie uwzględniając kluczowe kwestie prawne, takie jak prawa autorskie, własność intelektualna, a także etyczne aspekty działań w obszarze kultury i sztuki.	K_U05	5
		K_U06	4
_U_2	Osoba studiująca potrafi samodzielnie przeprowadzać kompleksową analizę rynkową, identyfikować trendy i konkurencję, a także oceniać szanse i zagrożenia w kontekście konkretnego projektu biznesowego w branżach kreatywnych.	K_U01	5
		K_U10	4
_W_1	Osoba studiująca posiada pogłębioną wiedzę na temat struktury i elementów składowych biznesplanu w kontekście branż kreatywnych, obejmując specyfikę przemysłów kreatywnych oraz różne modele biznesowe, takie jak modele oparte na dostępie do treści, usług cyfrowych czy współpracy z artystami.	K_W08	5
		K_W10	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	warsztat	30	zaliczenie	_U_1, _U_2, _W_1	b04, b07, c07, e02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Wstęp do prawoznawstwa
Kod modułu		W6-ZP-S1-WdP
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Wstęp do prawoznawstwa" jest wprowadzenie studentów do podstawowych zagadnień z zakresu prawa, mających istotne znaczenie w kontekście zarządzania w branżach kreatywnych. Moduł ten ma na celu rozwinięcie u uczestników umiejętności analitycznego myślenia w obszarze prawnym oraz zrozumienie istoty regulacji prawnych dotyczących przemysłów kreatywnych. Treści programowe obejmują: podstawowe pojęcia prawa cywilnego i handlowego z uwzględnieniem ich roli w działalności przemysłów kreatywnych, prawo autorskie w kontekście branż kreatywnych, zagadnienia ochrony własności intelektualnej, prawa do utworów oraz korzystania z praw autorskich, podstawy prawa pracy oraz aspektów prawnych związanych z twórczością. Ponadto moduł obejmuje takie tematy, jak: prawne aspekty biznesu w przemysłach kreatywnych (analiza podstawowych aspektów prawa handlowego, ze szczególnym uwzględnieniem umów handlowych, odpowiedzialności prawnej przedsiębiorców oraz regulacji dotyczących prowadzenia działalności gospodarczej w branżach kreatywnych) i ochrona danych osobowych. Na wykładach będą prezentowane teoretyczne podstawy zagadnień prawnych związanych z przemysłami kreatywnymi. Zakończeniem modułu będzie prezentacja referatu przez studentów na temat wybranego zagadnienia prawno-biznesowego z obszaru przemysłów kreatywnych. Ocena referatu będzie uwzględniała umiejętność analizy i prezentacji wiedzy prawniczej. Moduł "Wstęp do Prawoznawstwa" ma na celu dostarczenie studentom niezbędnych narzędzi do zrozumienia i skutecznego funkcjonowania w środowisku prawnym przemysłów kreatywnych, rozwijając jednocześnie umiejętności analitycznego myślenia i argumentacji.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma kompetencje na temat zagadnień prawno-biznesowych związanych z przemysłami kreatywnymi, uwzględniając umiejętność analizy i skutecznej prezentacji wiedzy prawniczej.	K_K03	2
		K_K08	2
		K_K09	3
_U_1	Osoba studiująca potrafi analizować i zastosować podstawy prawa pracy, ochrony własności intelektualnej oraz regulacji prawnych dotyczących prowadzenia działalności gospodarczej w branżach kreatywnych, rozwijając umiejętność analitycznego myślenia.	K_U06	4
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć prawa cywilnego, handlowego oraz prawa	K_W08	3

	autorskiego, z uwzględnieniem ich roli i znaczenia w kontekście działalności przemysłów kreatywnych.	K_W10	4
--	--	-------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a04	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Odczyt odmiana wykładu; sposób zreferowania treści przygotowanych na piśmie; odczyt może być prowadzony przez osobę prowadzącą zajęcia lub zaproszonego gościa
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	a01, a04, b04, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Wychowanie fizyczne
Kod modułu		WF-2023
Liczba punktów ECTS		0
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Akademicka kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią ogólnie-edukacyjnego programu szkoły wyższej. Na kulturę fizyczną składają się: wychowanie fizyczne, rekreacja, sport i turystyka. Moduł wychowania fizycznego jest jedynym obszarem stwarzającym możliwość realizacji wartości odnoszących się do ciała i zdrowia oraz stanowi przeciwwagę w stosunku do obciążenia młodzieży akademickiej pracą umysłową. Uwzględnia zmieniającą się rzeczywistość i w znacznym stopniu uczestniczy w procesie przygotowania studenta do dorosłego życia zawodowego oraz w rodzinie i społeczeństwie. Celem zajęć w tym module jest poznanie i nauczanie elementów technicznych w wybranej dyscyplinie sportowej. Może być również utrwaleniem umiejętności nabytych na poprzednim etapie nauczania. Tym samym student zostaje wyposażony w niezbędny zasób wiedzy o kulturze fizycznej, historii oraz poszczególnych przepisów. Zapoznaje się z organizacją zawodów oraz imprez rekreacyjnych i turystycznych. Poprzez współpracę w grupie oraz dyscyplinę zajęcia wyrabiają poczucie własnej wartości a także mobilizują do postaw prozdrowotnych na całe życie.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
K01	Student/ka przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym. Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.			
U01	Student/ka korzysta w sposób bezpieczny z obiektów i urządzeń sportowych, stosuje prawidłową rozgrzewkę a także prawidłową asekurację podczas ćwiczeń jeśli jest konieczna.			
U02	Student/ka potrafi dokonać właściwej analizy poziomu własnej sprawności fizycznej oraz posiadanych umiejętności ruchowych.			
U03	Student/ka potrafi współdziałać w grupie i przyjmować różne role: kreowania i wspierania postaw innych, wykonywania poleceń trenera, nauczyciela a także współzawodnictwa, rywalizacji i odpowiedzialności.			
W01	Student/ka posiada wiedzę związaną z wpływem ćwiczeń fizycznych na zdrowie. Zna potrzeby organizmu i formy aktywności fizycznej potrzebne w utrzymaniu zdrowia, jak również konsekwencje i zagrożenia związane z brakiem aktywności fizycznej.			

W02	Student/ka zna przepisy, zasady gry oraz historię wybranej przez siebie formy ruchu.		
-----	--	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolitionalnego komponentu postawy
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy
e06	Zbiór metod praktycznych	Obserwacja w tym, w terenie; metoda systematycznego/planowego spostrzegania zjawisk, obiektów, osób w celu zdobycia wiedzy na ich temat; spostrzeżeniowe wyodrębnianie elementów działania modelowego jako element uczenia się poprzez naśladowanie; złożony kompleks poznania zmysłowego na bazie doświadczeń sensorycznych

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
01	ćwiczenia	30	zaliczenie	K01, U01, U02, U03, W01, W02	b03, c06, e05, e06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Wystawy i prezentacje artystyczne
Kod modułu		W6-ZP-S1-WiPA
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ukierunkowany jest na rozwijanie u studentów umiejętności efektywnego planowania, koordynowania i realizacji wystaw oraz prezentacji artystycznych ze szczególnym uwzględnieniem sztuki nowych mediów oraz branż kreatywnych. Skupia się on zarówno na aspekcie kuratorskim obejmującym opiekę artystyczną, jak i na kwestiach związanych z organizacją, promocją oraz finansowaniem wystaw i wydarzeń towarzyszących. Student uzyska wiedzę oraz praktyczne doświadczenia w obrębie budowania koncepcji artystycznej wystawy, współpracy z artystami, tworzenia układów prac popartego wizualizacją, doбором aranżacji oraz oświetlenia, współpracą z instytucjami kultury, przygotowaniem technicznym wystawy, organizacją wydarzeń towarzyszących, pozyskiwaniem partnerów, komunikacją promocyjno-informacyjną, koordynacją zespołu oraz zarządzaniem budżetem projektu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje z podstaw ekonomii w kontekście przemysłów kreatywnych oraz zdolności do organizowania i zarządzania finansami w ramach projektu.	K_K01 K_K08	3 3
_U_1	Osoba studiująca potrafi projektować komunikację oraz korzystać z multimediiów w celu skutecznego promowania koncepcji artystycznych.	K_U03 K_U04	3 3
_U_2	Osoba studiująca potrafi przygotować poparty harmonogramem plan działań oraz zarządzać zespołem, z zastosowaniem zasady komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji na odległość.	K_U03 K_U04	3 3
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat kluczowych aspektów sztuki ze szczególnym uwzględnieniem branż kreatywnych. Potrafi dostosować specyfikę i charakter prezentacji wystawowej do uwarunkowań kulturowych i kompetencji odbiorców.	K_W02 K_W05 K_W11	3 3 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
c01	Zbiór metod eksponujących	Ekspozycja przygotowanie i wystawienie obiektu na pokaz publiczny w celu wywołania określonej reakcji; wytworzenie tematycznego zbioru okazów/obiektów/dzieł służący ilustracji konkretnego zagadnienia
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1	a01, c01, e04, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Tak
e02	Aktywności komplementarne do zajęć	Publikacja dzieła/prezentacja działania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór czynności realizowanych w celu upublicznienia (poza zajęciami) efektów pracy badawczej,	Tak

		<i>artystycznej, twórczej, projektowej, konstrukcyjnej, eksperymentalnej, itp., w formie klasycznej prezentacji, ekspozycji, koncertu, projekcji, plakatu, publikacji, zapośredniczonej poprzez media, w formie cyfrowej i w ramach innych czynności; upublicznienie z wykorzystaniem różnych form i narzędzi</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zagadnienia prawne w kulturze i przemysłach kreatywnych (prawo autorskie, prawo prasowe)
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZPPK
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Zagadnienia prawne w przemysłach kreatywnych" jest dostarczenie studentom niezbędnej wiedzy z zakresu prawa autorskiego oraz prawa prasowego w kontekście branż kreatywnych. Moduł ten ma na celu wyposażenie przyszłych menedżerów w przemysłach kreatywnych w umiejętność zrozumienia i zastosowania kluczowych aspektów prawnych, które wpływają na procesy zarządzania i kreacji w tych sektorach. W ramach zajęć omawiane są następujące tematy: definicje podstawowych pojęć związanych z prawem autorskim i prasowym, historia i ewolucja prawa autorskiego w kontekście dziedzin kreatywnych, zasady ochrony praw autorskich dla różnych dziedzin, takich jak literatura, sztuka, muzyka, film, i multimedia, proces uzyskiwania i zabezpieczania praw autorskich, wygasanie praw autorskich. Ponadto w ramach wykładów prezentowane są następujące zagadnienia: zakres i ograniczenia prawa prasowego w kontekście produkcji i dystrybucji treści w mediach, odpowiedzialność prawna związana z publikacją treści prasowych, studium przypadków z zakresu prawa prasowego w przemysłach kreatywnych, wyzwania związane z prawem autorskim w erze cyfrowej, prawa autorskie w kontekście mediów społecznościowych i treści generowanych przez użytkowników, przyszłość praw autorskich w erze technologii cyfrowej i AI. Moduł będzie realizowany poprzez wykłady, analizę przypadków, dyskusje, prezentacje, oraz studia przypadków. Dodatkowo, studenci będą zachęceni do samodzielnej pracy, analizy aktualnych problemów prawnych w dziedzinie kreatywności oraz udziału w debatach.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje do samodzielnej pracy, analizy bieżących problemów prawnych w dziedzinie kreatywności oraz udziału w debatach, co umożliwi mu skuteczne wykorzystanie zdobytej wiedzy prawniczej w praktyce zarządzania i kreacji w przemysłach kreatywnych.	K_K01 K_K07	4 3	
_U_1	Osoba studiująca potrafi analizować i stosować zagadnienia prawne związane z produkcją, dystrybucją treści w mediach oraz publikacją treści prasowych, wykazując umiejętność zrozumienia zakresu i ograniczeń prawa prasowego w sektorze kreatywnym.	K_U06	4	
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę z zakresu prawa autorskiego i prawa prasowego, obejmując definicje kluczowych pojęć, historię, ewolucję oraz zasady ochrony praw autorskich dla różnych dziedzin w kontekście przemysłów kreatywnych.	K_W10	4	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	15	egzamin	_K_1, _U_1, _W_1	a01, a02, b01, b04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zajęcia warsztatowe z tworzenia grafiki i animacji dla mediów społecznościowych
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZWTP
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł „Zajęcia warsztatowe z tworzenia grafiki i animacji dla mediów społecznościowych” skupia się na praktycznych aspektach projektowania treści wizualnych dla platform społecznościowych. Osoby studiujące zdobywają umiejętności niezbędne do tworzenia atrakcyjnych i skutecznych grafik oraz animacji, dostosowanych do specyfiki mediów społecznościowych.</p> <p>Podczas zajęć warsztatowych uczestnicy poznają narzędzia i techniki pracy z grafiką komputerową oraz animacją, z naciskiem na aplikacje popularne w branży. Moduł obejmuje tematykę związaną z projektowaniem postów, banerów, animacji krótkometrażowych i innych form wizualnych, które przyciągają uwagę na platformach takich jak Instagram, Facebook czy TikTok.</p> <p>Celem zajęć jest nie tylko przekazanie teorii, ale przede wszystkim umożliwienie osobom studiującym samodzielnego kreowania profesjonalnych treści wizualnych. Uczestnicy modułu pracują nad rzeczywistymi projektami, zdobywając doświadczenie praktyczne i rozwijając umiejętności niezbędne do efektywnej pracy w obszarze mediów społecznościowych</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje z zakresu tworzenia kampanii marketingowych w mediach społecznościowych. Potrafi dobrać odpowiednie środki wizualne.	K_K11	3
_U_1	Osoba studiująca posiada umiejętności potrzebne do wykonania grafiki i animacji dla mediów społecznościowych.	K_U07	3
		K_U12	3
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć dotyczących teoretycznych oraz praktycznych aspektów tworzenia grafiki i animacji dla mediów społecznościowych.	K_W02	3
		K_W04	3
		K_W11	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie <i>postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	c07, d01, e03, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz.	Tak

	uczenia się	<i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	
--	-------------	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zajęcia warsztatowe z tworzenia treści audiowizualnych dla mediów społecznościowych
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZWMS
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Zajęcia warsztatowe z tworzenia treści audiowizualnych dla mediów społecznościowych" stanowi praktyczne wprowadzenie w obszary tworzenia i dystrybucji treści audiowizualnych dostosowanych do mediów społecznościowych. Obejmuje on 30 godzin intensywnych warsztatów, a ocena końcowa opiera się na ocenie indywidualnego portfolio wideo każdej osoby studiującej. Wśród celów modułu są: rozwijanie u studentów kreatywności, kształcenie ich tak, aby rozumieli proces produkcji treści audiowizualnych przygotowanych do mediów społecznościowych, zapoznanie z platformami społecznościowymi i ich cechami, kształcenie umiejętności storytellingu, budowanie kompetencji w zarządzaniu projektem audiowizualnym. Moduł ten prowadzony w formie warsztatów, podczas których studenci pracują nad własnymi projektami wideo. W ramach zajęć omawiane są przykłady udanych kampanii w mediach społecznościowych oraz projektów studenckie umożliwiając wymianę doświadczeń i zdobycie różnorodnych perspektyw. Zajęcia warsztatowe przewidują również sesje konsultacyjnego wspierające rozwój umiejętności każdej osoby studiującej. Ocena końcowa opiera się na przedstawionym portfolio wideo, w którym studenci demonstrują zdobytą wiedzę i umiejętności w zakresie tworzenia treści audiowizualnych dla mediów społecznościowych. Portfolio będzie oceniane pod kątem kreatywności, technicznej biegłości, skuteczności komunikacyjnej oraz zgodności z założeniami tematycznymi modułu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma rozwinięte kompetencje zarządzania projektem audiowizualnym, co obejmuje planowanie, organizację i efektywne kierowanie pracą nad własnym projektem wideo, a także ocenę skuteczności komunikacyjnej.	K_K11	4
_U_1	Osoba studiująca potrafi samodzielnie tworzyć treści audiowizualne dostosowane do mediów społecznościowych, wykorzystując zdobytą praktyczną wiedzę obejmując etapy od planowania projektu po finalny montaż.	K_U02	3
		K_U07	4
		K_U08	4
		K_U12	2
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat specyfiki tworzenia i dystrybucji treści audiowizualnych w kontekście mediów społecznościowych, obejmując proces produkcji, cechy platform społecznościowych oraz istotę storytellingu w krótkich formach wideo.	K_W02	3
		K_W04	4

		K_W09	3
		K_W11	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	b04, c07, e02, f01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy,	Tak

		<i>scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zarządzanie dziedzictwem kulturowym
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZDK
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Zarządzanie Dziedzictwem" przedstawia interdyscyplinarne podejście do kluczowych aspektów związanych z zachowaniem, ochroną i rozwijaniem dziedzictwa kulturowego, traktowanego jako zasób. Celem jest rozumienie roli dziedzictwa (materialnego i niematerialnego) we współczesnym świecie, istoty procesów zarządzania dziedzictwem, zintegrowanie wiedzy z obszarów kultury, zarządzania, nauk społecznych oraz ekologii, tak by studenci mogli w przyszłości podejmować najlepsze decyzje dotyczące dziedzictwa. Moduł skupi się na omówieniu zagadnień prawnych i etycznych związanych z zarządzaniem dziedzictwem, finansowaniem projektów związanych z ochroną dziedzictwa, umiejscowieniem dziedzictwa w kontekście strategii zrównoważonego rozwoju oraz potrzeb współczesnych depozytariuszy i użytkowników dziedzictwa. Studenci zdobędą umiejętności z zakresu skutecznej komunikacji i edukacji społecznej, mającej na celu podnoszenie świadomości o wartości dziedzictwa oraz angażowania społeczności lokalnych w procesy ochrony i rozwoju dziedzictwa. Moduł łączy teorię z praktyką, umożliwiając studentom rozwijanie kompleksowej wiedzy i umiejętności niezbędnych do skutecznego zarządzania dziedzictwem w różnych kontekstach. Poprzez warsztaty, studia przypadków i dyskusje, studenci będą mieli okazję zastosować zdobytą wiedzę w realnych sytuacjach i rozwijać umiejętności niezbędne do pełnienia roli odpowiedzialnego lidera w obszarze zarządzania dziedzictwem. Egzamin z wiedzy prezentowanej w trakcie wykładów, ocena warsztatów na podstawie pracy projektowej, którą studenci wykonują w trakcie trwania modułu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca rozumie rolę, jaką dziedzictwo kulturowe pełni w ekonomii, gospodarce, turystyce, a także w kreowaniu tożsamości społeczności, potrafi określić potrzeby odbiorców dziedzictwa.	K_K03	3
_U_1	Osoba studiująca propaguje odpowiedzialność za zachowanie dziedzictwa kulturowego w społeczeństwie oraz jest inicjuje działania na rzecz ochrony dziedzictwa kulturowego.	K_U10	3
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę na temat dziedzictwa kulturowego, materialnego i niematerialnego, oraz funkcji, jakie pełni ono w społeczeństwach.	K_W01	5
_W_2	Osoba studiująca ma wiedzę na temat metod zarządzania dziedzictwem kulturowym w Polsce i na świecie, a także możliwości pozyskiwania środków finansowych na ochronę dziedzictwa i jego promocję.	K_W02 K_W08	5 4

		K_W09	3
_W_3	Osoba studiująca ma wiedzę na temat uregulowań prawnych ochrony dziedzictwa kulturowego.	K_W10	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_2	a01, b04, b07, e03
_fs_2	wykład	15	zaliczenie	_W_1, _W_2, _W_3	a01, b01, b04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym	Tak

		<i>ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zarządzanie finansami w kulturze i przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZFWPK
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł omawia zagadnienia finansowania kultury oraz sektorów kreatywnych, zarządzanie budżetem. Odnosi się do kształtowania wiedzy z marketingu kultury, wskazuje źródła finansowania takie jak: dotacje, finansowanie cyfrowe, crowdfunding, granty, mecenat społeczny, fundusze europejskie, sponsorowanie korporacyjne i inne. Kształtuje umiejętności adekwatnego i samodzielnego poszukiwania źródeł finansowania i ich uwarunkowań prawnych, a także możliwości wykorzystania narzędzi i technik pozyskiwania funduszy.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca jest gotowa do samodzielnego poszukiwania rozwiązań finansowych związanych z zarządzaniem projektami, wydarzeniami w obszarze kultury i przemysłów kreatywnych	K_K01		3
		K_K09		3
_U_1	Osoba studiująca potrafi rozróżnić i samodzielnie stosować strategie zarządzania finansami do realizacji finansowania zadań/projektów/usług/produktów adekwatnych do dziedziny kultury i branży sektorów kreatywnych.	K_U05		3
_W_1	Osoba studiująca zna zagadnienia i źródła finansowania kultury i przemysłów kreatywnych, zasady zarządzania finansami w organizacji/projekcie.	K_W08		3
		K_W10		3

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji	
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania	

c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
-----	---------------------------	---

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	15	egzamin	_K_1, _U_1, _W_1	a01, b01, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zarządzanie innowacjami w kulturze i przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZIPK
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Zarządzanie innowacjami w przemysłach kreatywnych" skupia się na dostarczeniu studentom zarówno teoretycznej wiedzy, jak i praktycznych umiejętności niezbędnych do skutecznego kierowania procesami innowacyjnymi w dynamicznym środowisku branż kreatywnych. Moduł obejmuje zagadnienia związane z charakterem, rodzajami i źródłami innowacji, cyklem życia produktu, a także identyfikacją i rozwijaniem pomysłów w środowisku kreatywnym. Studenci zdobywają umiejętność projektowania innowacji, uwzględniając zdiagnozowane potrzeby odbiorców rynku kultury oraz rozwijają kompetencje z zakresu zarządzania innowacjami. Ćwiczenia praktyczne są skoncentrowane na samodzielnym i odpowiedzialnym zarządzaniu innowacjami w obszarze przemysłów kreatywnych. Studenci wykorzystując zdobytą wiedzę teoretyczną i umiejętności praktyczne, projektują innowacyjne rozwiązania odpowiadające potrzebom rynku kultury. Moduł ten rozwija praktyczne umiejętności związane z badaniem potrzeb, inicjowaniem i planowaniem procesu zarządzania innowacją w sektorze przemysłów kreatywnych. Moduł akcentuje tworzenie kultury sprzyjającej innowacjom oraz rozwijaniu umiejętności bycia liderem innowacji w kontekście branż kreatywnych. Poprzez analizę studiów przypadków i projekty praktyczne, studenci zdobywają wiedzę i doświadczenie potrzebne do efektywnego projektowania, wdrażania i zarządzania innowacjami w organizacjach kulturalnych oraz przedsiębiorstwach z obszaru przemysłów kreatywnych. Ocena końcowa opiera się na prezentacji prac projektowych oraz zaangażowaniu i aktywności studentów w trakcie trwania modułu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną w obszarze kreowania i wdrażania innowacji, potrafi pracować w zespole i ponosić odpowiedzialność za wspólnie realizowane zadania.	K_K01	4
		K_K05	4
		K_K10	4
_U_1	Rozpoznaje i opisuje innowacyjne rozwiązania o dużym potencjale rynkowym oraz podejmuje inicjatywy przedsiębiorcze.	K_U01	5
_U_2	Osoba studiująca analizuje i krytycznie ocenia możliwości rynkowe innowacyjnych rozwiązań, w tym zastosowanie ich w przedsiębiorstwie.	K_U09	5
		K_U11	5
_U_3	Osoba studiująca potrafi zaprojektować proces innowacyjny w	K_U01	5

	organizacji i przedsiębiorstwie z obszaru sektorów kreatywnych i kultury.	K_U09	5
_W_1	Osoba studiująca ma pogłębioną wiedzę o procesach zmian i zarządzaniu tymi zmianami w kontekście zarządzania innowacjami.	K_W01	3
_W_2	Osoba studiująca na i rozumie specyfikę innowacji oraz działalności innowacyjnej w organizacji i przedsiębiorstwie z obszaru sektorów kreatywnych, rozumie uwarunkowania zachowań konsumentów wobec innowacji.	K_W02 K_W08 K_W09	4 5 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2, _U_3, _W_1, _W_2	a01, b04, b07, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie

a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zarządzanie organizacjami w praktyce - wizyty studyjne
Kod modułu		W6-ZP-S1-WS
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Zarządzanie organizacjami w praktyce - wizyty studyjne" to praktyczne podejście do nauki zarządzania, umożliwiające osobom studenckim wgląd w rzeczywiste doświadczenia i wyzwania, z jakimi mierzą się menedżerowie organizacji działających w sektorach kreatywnych. Moduł integruje teorię z praktyką i pozwala zrozumieć, w jaki sposób teoria zarządzania przekłada się na codzienne wyzwania biznesowe i funkcjonowanie instytucji kultury. W ramach modułu osoby studenckie odwiedzą wybrane przedsiębiorstwa i instytucje kultury, aby poznać zróżnicowane konteksty zarządzania oraz zrozumieć skuteczność wybranych strategii zarządczych i modeli biznesowych w konkretnych przemysłach kreatywnych. Wizyty umożliwią także osobom studenckim poznanie menedżerów działających w przemysłach kreatywnych, nawiązanie kontaktów i budowę relacji, istotnych dla rozwoju przyszłej kariery zawodowej. Aktywne uczestnictwo w wizytach studyjnych pozwala także na rozwój umiejętności analizy różnych aspektów zarządzania, procesów decyzyjnych i praktyk organizacyjnych. W ramach modułu odbędą się minimum dwie wizyty, w tym jedna w przedsiębiorstwie z sektora kreatywnego, jedna w instytucji kultury. Przed każdą z wizyt konieczne będzie dokonanie kwerendy, odbędzie się wykład wprowadzający, a po wizycie dyskusja i analiza danego przypadku. Ocena w ramach modułu opiera się na indywidualnych i grupowych projektach realizowanych przez studentów. Moduł rozwija umiejętności analityczne, organizacyjne i interpersonalne, a także potrzebę rozwoju kompetencji i umiejętności w toku całego życia.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma umiejętność przeprowadzania kwerendy oraz zdobywania informacji niezbędnych do analizy różnych modeli zarządczych i praktycznej działalności w obszarze przemysłów kreatywnych i kultury	K_K09	4
_U_1	Osoba studiująca ma umiejętność analizy różnych aspektów zarządzania, procesów decyzyjnych oraz praktyk organizacyjnych stosowanych w zarządzaniu kulturą i w przemysłach kreatywnych.	K_U05	3
_W_1	Osoba studiująca ma wiedzę na temat możliwości zastosowania teorii zarządzania, w tym różnych strategii i modeli biznesowych w praktyce.	K_W10	3
_W_2	Osoba studiująca rozumie procesy decyzyjne związane z dostosowaniem teorii zarządzania do praktyki zarządczej w instytucjach kultury i przedsiębiorstwach w obszarze przemysłów kreatywnych.	K_W08	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka <i>w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy</i>
e06	Zbiór metod praktycznych	Obserwacja <i>w tym, w terenie; metoda systematycznego/planowego spostrzegania zjawisk, obiektów, osób w celu zdobycia wiedzy na ich temat; spostrzeżeniowe wyodrębnianie elementów działania modelowego jako element uczenia się poprzez naśladowanie; złożony kompleks poznania zmysłowego na bazie doświadczeń sensorycznych</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	praktyka	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1, _W_2	a05, e05, e06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
b03	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Konsultowanie harmonogramu <i>zapoznanie z planem zajęć w celu optymalizacji uczestnictwa w zajęciach, w tym komplementarnych do zajęć kierunkowych; konsultowanie z potencjalnym udziałem tutora lub opiekuna roku</i>		Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak
d03	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Przegląd dokumentacji z praktyk <i>analiza zbioru dokumentacji zgromadzonej podczas zajęć praktycznych, w tym: stażowych, studyjnych, itp., oraz dokumentacji opracowanej w celu zaliczenia praktyki, w tym zawodowej; weryfikacja opisu, niezbędnych załączników, opinii oraz ocen przed przedstawieniem jej do zaliczenia</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zarządzanie projektami
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZP
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Zarządzanie projektami" ukierunkowany jest na rozwijanie u studentów umiejętności efektywnego planowania, koordynowania i realizacji projektów w dynamicznym środowisku branży kreatywnej. Zajęcia skupiają się na kluczowych aspektach zarządzania projektami, dostarczając studentom nie tylko teoretycznej wiedzy, ale również praktycznych narzędzi niezbędnych do skutecznego kierowania projektami w obszarze przemysłów kreatywnych. Moduł pozwala studentom zrozumieć unikalne wyzwania związane z zarządzaniem projektami w kreatywnych dziedzinach, takich jak design, media, czy sztuka. Treści programowe modułu obejmują: podstawowe koncepcje zarządzania projektami w kontekście kreatywnym (m.in. kluczowe fazy cyklu życia projektu), zagadnienia związane z planowaniem i strukturą projektu, komunikacją i elementami pracy zespołowej (m.in. skuteczną komunikację w zespole projektowym, sposoby motywowania i współpracy w kontekście branż kreatywnych czy technikami i sposobami rozwiązywania konfliktów w trakcie projektu). Ogniwami teoretyczno-praktycznymi wchodzącymi w skład zagadnień są również technologie wspomagające zarządzanie projektami i techniki oceny projektów. Ocena w ramach tego modułu opiera się na indywidualnych i grupowych projektach realizowanych przez studentów. Studenci mają okazję zastosować zdobytą wiedzę do praktycznych sytuacji projektowych, co umożliwi im rozwinięcie umiejętności niezbędnych do skutecznego zarządzania w przemysłach kreatywnych. Moduł "Zarządzanie projektami" przygotowuje studentów do wyzwań związanych z kierowaniem projektami w kreatywnym środowisku biznesowym, rozwijając jednocześnie ich umiejętności analityczne, organizacyjne i interpersonalne.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma rozwinięte umiejętności rozwiązywania konfliktów w trakcie projektów, wykazując elastyczność i zdolność do przekształcania konfliktów w źródło innowacji w środowisku przemysłów kreatywnych.	K_K04	4
		K_K07	5
_U_1	Osoba studiująca potrafi skutecznie komunikować się w zespole projektowym, wykorzystując techniki motywowania i współpracy specyficzne dla branż kreatywnych, co przyczynia się do efektywnego zarządzania projektem.	K_U03	4
_U_2	Osoba studiująca potrafi stosować technologie wspomagające zarządzanie projektami, korzystając z nowoczesnych narzędzi informatycznych dostosowanych do specyfiki przemysłów kreatywnych.	K_U02	5
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat kluczowych faz cyklu życia projektu w kontekście branży kreatywnej,	K_W08	5

	identyfikując etapy planowania, realizacji i oceny projektów.		
--	---	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolitionalnego komponentu postawy	
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem	
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu	
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu	

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1	b03, b04, c07, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas	Tak

		<i>realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zarządzanie strategiczne (leadership)
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZS
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu "Zarządzanie strategiczne" jest przedstawienie osobom studenckim wiedzy na temat aspektów zarządzania związanych z dostosowaniem się organizacji do zmieniających się warunków zewnętrznych i wewnętrznych poprzez modyfikację celów i metod ich realizacji. Moduł obejmuje zagadnienia dotyczące procesów podejmowania w organizacjach decyzji oraz planowania, pozwalających na osiągnięcie długoterminowych celów. Celem jest zapoznanie z metodami definiowania misji, wizji i celów istotnych dla przedsiębiorstw z sektora przemysłów kreatywnych oraz dla instytucji kultury, przy uwzględnieniu posiadanych przez nie zasobów. Moduł umożliwi studentom zrozumienie kluczowych koncepcji dotyczących zarządzania strategicznego (np. zarządzanie portfelem biznesowym, zarządzanie zmianą), a także nabycie umiejętności w zakresie formułowania i oceny strategii organizacyjnych, analizy otoczenia biznesowego, w tym czynników makroekonomicznych, konkurencyjności rynkowej i trendów, w tym społecznych i związanych ze zrównoważonym rozwojem. Moduł łączy teorię z praktyką, umożliwiając rozwijanie kompleksowej wiedzy i umiejętności niezbędnych do skutecznego podejmowania decyzji strategicznych w organizacjach. Wykorzystanie studiów przypadków umożliwi praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy i analizę rzeczywistych sytuacji biznesowych. Egzamin z wiedzy prezentowanej w trakcie wykładów, ocena ćwiczeń na podstawie pracy projektowej, którą osoby studenckie wykonują w trakcie trwania modułu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma umiejętność współpracy i pracy w zespole przy opracowywaniu i wdrażaniu strategii organizacyjnych.	K_K04 K_K05 K_K08	4 4 4
_K_2	Osoba studiująca ma świadomość trendów, odpowiedzialności społecznej oraz konieczności realizacji celów zrównoważonego rozwoju i zna zasady etyki związane z zarządzaniem strategicznym.	K_K04	4
_U_1	Osoba studiująca ma umiejętność dokonania analizy otoczenia zewnętrznego i wewnętrznego organizacji, identyfikacji szans i zagrożeń, dokonania analizy SWOT.	K_U05	4
_U_2	Osoba studiująca potrafi opracować strategię dla organizacji sektora kultury i przemysłów kreatywnych, uwzględniając	K_U05	4

	cele, ograniczenia oraz posiadane zasoby.		
_W_1	Osoba studiująca rozumie procesy podejmowania decyzji strategicznych w organizacjach z obszaru kultury i sektorów kreatywnych oraz definiuje kluczowe pojęcia z zakresu zarządzania strategicznego.	K_W08 K_W09 K_W10	5 3 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
b10	Zbiór metod problemowych	Analiza SWOT metoda analizy zjawiska/działania/pracy instytucji służąca porządkowaniu informacji i rozwiązywaniu zagadnień problemowych; stosowana w obszarach planowania strategicznego, w realizacji projektu lub rozwiązania problemu biznesowego/organizacyjnego; uniwersalne narzędzie wstępnego etapu analizy strategicznej polegające na sortowaniu informacji o problemie w obrębie czterech kategorii: słabych i mocnych stron, szans i zagrożeń; analiza SWOT umożliwia określenie szans na powodzenie przedsięwzięcia i jego mocne strony oraz umożliwia eliminowanie lub ograniczanie słabych stron i zagrożeń realizacji projektu na etapie wczesnej diagnozy

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _K_2, _U_1, _U_2	a01, b04, b07, b10
_fs_2	wykład	15	egzamin	_K_2, _U_2, _W_1	a01, b01, b04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>		Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>		Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egzaminacyjnego/etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zarządzanie wydarzeniami w kulturze i przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZWPK
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest dostarczenie wiedzy na temat organizowania i prowadzenia wydarzeń (eventów) różnego typu i o różnej skali. W ramach zajęć omówione są najważniejsze aspekty związane z planowaniem, realizacją, organizacją i ewaluacją wydarzeń. Osoby studiujące nabywają umiejętności w zakresie kształtowania strategii wydarzeń (w tym zakresu działań, harmonogramu, zasobów, ryzyka, marketingu i pozyskiwania sponsorów), zarządzania projektami wydarzeń, realizacją, monitoringiem i ewaluacją. Poruszone są zagadnienia prawne związane z bezpieczeństwem uczestników wydarzeń oraz możliwym ryzykiem. Omówione są innowacje technologiczne i wykorzystanie nowoczesnych rozwiązań technologicznych podczas organizacji wydarzeń (aplikacje mobilne, transmisje na żywo, wirtualna rzeczywistość).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje w zakresie przygotowania wydarzenia w przemysłach kreatywnych we współpracy z twórcami, artystami i różnorodnymi zespołami.	K_K01	5
		K_K05	5
		K_K08	4
_U_1	Osoba studiująca posiada umiejętność planowania, realizacji, organizacji i ewaluacji wydarzeń z uwzględnieniem aspektów prawnych związanych z bezpieczeństwem uczestników i ryzykiem.	K_U01	4
		K_U03	4
		K_U05	3
_W_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat organizowania i prowadzenia wydarzeń (eventów) różnego typu i o różnej skali.	K_W02	4
		K_W08	5
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat wykorzystania nowoczesnych rozwiązań technologicznych wspierających organizację wydarzeń.	K_W04	3
		K_W05	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1, _W_2	a05, b04, b07, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zarządzanie zespołem wirtualnym i pracą na odległość
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZZW
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem tego modułu jest zapewnienie studentom kierunku studiów licencjackich niezbędnych umiejętności zarządzania zespołem wirtualnym oraz skutecznego prowadzenia pracy na odległość. Moduł skupia się na praktycznych aspektach zarządzania zespołem, gdzie studenci zdobędą wiedzę i umiejętności niezbędne do skutecznego kierowania grupą pracowników wirtualnych w kontekście branż kreatywnych. Tematyka modułu obejmuje następujące zagadnienia: zarządzanie zespołem wirtualnym (zrozumienie specyfiki zespołów wirtualnych w kontekście przemysłów kreatywnych, analiza wyzwań związanych z komunikacją, współpracą i koordynacją w zespołach rozproszonych), narzędzia i technologie do pracy na odległość (przegląd współczesnych narzędzi do zarządzania projektem i komunikacji w pracy zdalnej, wybór optymalnych technologii w zależności od potrzeb zespołu i projektu), efektywna komunikacja na odległość (techniki skutecznej komunikacji w zespołach wirtualnych, rozwijanie umiejętności jasnego wyrażania myśli i skutecznego słuchania) oraz motywowanie i budowanie zaangażowania zespołu (strategie motywacyjne w pracy zdalnej, kreowanie korporacyjnej kultury i zaangażowania w zespole wirtualnym). W ramach zajęć Studenci przygotowują projekt grupowy, który wymaga efektywnej współpracy na odległość. Projekt obejmuje zarządzanie konkretnym zadaniem lub projektem kreatywnym. W trakcie zajęć omawiane są studia przypadku (Studenci wyciągają praktyczne wnioski i strategie podczas analizy studium przypadku dotyczącego udanego zarządzania zespołem wirtualnym w branży kreatywnej).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
_K_1	Osoba studiująca posiada kompetencje do skutecznego wyboru i zastosowania współczesnych narzędzi do zarządzania projektem i komunikacji w pracy zdalnej, dostosowując je do potrzeb zespołu i charakterystyki projektu.	K_K01	4	
		K_K11	4	
_U_1	Osoba studiująca potrafi zastosować strategie motywacyjne w pracy zdalnej, kierować korporacyjną kulturą i zaangażowaniem w zespole wirtualnym, tworząc warunki sprzyjające efektywnej współpracy i osiągnięciu celów w branży kreatywnej.	K_U03	5	
		K_U04	5	
_W_1	Osoba studiująca zna i rozumie specyfikę zespołów wirtualnych w kontekście przemysłów kreatywnych, zna wyzwania związane z komunikacją, współpracą i koordynacją w zespołach rozproszonych.	K_W08	5	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy <i>analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania</i>
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne <i>treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie <i>postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1, _W_1	b01, b03, b04, b07, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa <i>przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego	Tak

	się	<i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<p>Podjęmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu</p> <p><i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i></p>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	zarządzanie w kulturze i przemysłach kreatywnych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zrównoważony rozwój w kulturze i przemysłach kreatywnych
Kod modułu		W6-ZP-S1-ZRKPK
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest ukazanie na wybranych przykładach zależności pomiędzy zrównoważonym rozwojem a kulturą i przemysłami kreatywnymi. Ważne będzie zaprezentowanie form adaptacji systemów kulturowych do lokalnych i regionalnych warunków środowiskowych, strategii dostosowania środowiska do biokulturowych potrzeb człowieka, ekologicznych uwarunkowań społeczno-kulturowego rozwoju i mechanizmów utrzymania równowagi między środowiskiem a kulturą. Zaakcentowana zostanie konieczność równoczesnej realizacji celów ekonomicznych, ekologicznych, społecznych i kulturowych. Funkcje kulturotwórcze związane z oddziaływaniem środowiska przyrodniczego i społecznego na sferę wieloaspektowej działalności człowieka obejmą m.in. kompleksowe i interdyscyplinarne uwarunkowania rewitalizacji i rekultywacji obszarów postindustrialnych, ekoturystyki, nowego rzemiosła, zrównoważonego projektowania. Istotnym aspektem zajęć będzie włączenie w dyskusję indywidualnych doświadczeń i przemyśleń studentów, co pozwoli na głębsze zrozumienie tudzież zinterpretowanie podejmowanej problematyki w perspektywie lokalnej i regionalnej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Osoba studiująca ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie oraz ochronę dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego.	K_K02 K_K10	4 5
_U_1	Osoba studiująca rozumiejąc sens konieczności jednoczesnej realizacji celów ekonomicznych, ekologicznych i społeczno-kulturowych, będzie rozważnie dobierał formy i strategie działania, a także zarządzał przygotowanymi projektami twórczo przystosowując je do specyficznych lokalnych i regionalnych warunków środowiskowych.	K_U02 K_U03 K_U11	3 3 3
_W_1	Osoba studiująca zna zależności pomiędzy zrównoważonym rozwojem a kulturą i przemysłami kreatywnymi.	K_W01 K_W06 K_W08	5 2 3
_W_2	Osoba studiująca posiada wiedzę o uwarunkowaniach i mechanizmach zrównoważonego rozwoju, zrozumie znaczenie wzajemnych zależności ekosystemu, technologii i efektywnych sposobów zachowania się człowieka w procesie	K_W01	3

	modyfikacji środowiskowej i twórczej adaptacji do określonych warunków życia przyrodniczego i społecznego.		
--	--	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy <i>analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	wykład	15	egzamin	_W_1, _W_2	b01
_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	_K_1, _U_1	b04, b07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak