

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU STUDIÓW:
MEDIA INTERAKTYWNE I PROJEKTOWANIE KRYTYCZNE**

Nazwa kierunku studiów:	Media interaktywne i projektowanie krytyczne
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:	7 poziom
Poziom studiów:	studia drugiego stopnia
Profil studiów:	ogólnoakademicki
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta/tkę:	magister
Dyscypliny naukowe:	- nauki o kulturze i religii
Dyscyplina wiodąca:	- nauki o kulturze i religii

Efekty uczenia się dla kierunku studiów

Efekty uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu z uwzględnieniem charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla poziomów 6-7 określonych w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U z 2018 r. poz. 2218).

Kod	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia uczenia się PRK¹
Wiedza: absolwent/ka zna i rozumie		
MIP_K2_W01	w pogłębionym stopniu koncepcje teoretyczne i związane z nimi metodologie stosowane w ramach nauk o kulturze i religii do badania wytworów kultury medialnej	P7S_WG
MIP_K2_W02	w pogłębionym stopniu terminologię właściwą dla nauk o kulturze i religii wykorzystywaną w opisie, analizie i interpretacji zjawisk związanych z mediami interaktywnymi oraz projektowaniem krytycznym	P7S_WG
MIP_K2_W03	w pogłębionym stopniu metody i narzędzia właściwe dla badania mediów interaktywnych, sztuki mediów oraz praktyk projektowych	P7S_WG
MIP_K2_W04	w pogłębionym stopniu znaczenie wpływu mediów interaktywnych na kształtowanie współczesnej sztuki i kultury	P7S_WG
MIP_K2_W05	wartość krytycznej refleksji nad przemianami kulturowymi, metodologicznymi, terminologicznymi zachodzącymi pomiędzy tradycyjnymi i współczesnymi ujęciami sztuki mediów, projektowania, historii technologii i mediów cyfrowych	P7S_WG
MIP_K2_W06	w pogłębionym stopniu aktualne kierunki badań w obrębie nauk o kulturze i religii, realizowane w najważniejszych ośrodkach naukowych, odnoszące się do mediów interaktywnych i praktyk projektowych	P7S_WG
MIP_K2_W07	w pogłębionym stopniu sposoby wartościowania i problematyzowania wytworów kultury tradycyjnej i współczesnej	P7S_WG
MIP_K2_W08	w sposób pogłębiony zaawansowane metody analizy i interpretacji form sztuki medialnej i krytycznego projektowania w odniesieniu do fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, warunków ekonomicznych, zasad ochrony własności intelektualnej i rozwoju form przedsiębiorczości	P7S_WK
MIP_K2_W09	podstawowe pojęcia i zasady prawa autorskiego w tym zagadnienia związane z obrotem własnością intelektualną w mediach cyfrowych	P7S_WK
MIP_K2_W10	w sposób pogłębiony procesy przemian terminologii w obrębie badań nad kulturą cyfrową, sztuką mediów i projektowaniem krytycznym	P7S_WG
MIP_K2_W11	w sposób pogłębiony mechanizmy funkcjonowania instytucji i rynku kultury	P7S_WG
Umiejętności: absolwent/ka potrafi		
MIP_K2_U01	sprawnie i samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać selekcjonować i łączyć informacje z wykorzystaniem różnych źródeł tradycyjnych oraz współczesnych, w tym zasobów cyfrowych i internetowych baz danych	P7S_UW

MIP_K2_U02	na podstawie źródeł formułować krytyczne sądy i konstruować innowacyjne projekty badawcze z zakresu mediów interaktywnych, kultury cyfrowej i projektowania krytycznego	P7S_UK, P7S_UW
MIP_K2_U03	posługiwać się wieloma narzędziami metodologicznymi z zakresu badań kulturowych właściwymi dla problematyki mediów interaktywnych i praktyk projektowych	P7S_UW
MIP_K2_U04	samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerzać umiejętności badawcze oraz podejmować autonomiczne działania zmierzające do rozwijania własnych zdolności i kierowania karierą zawodową, a także ukierunkować innych w tym zakresie	P7S_UU
MIP_K2_U05	integrować pojęcia, teorie i paradygmaty badawcze właściwe dla nauk o kulturze i religii w analizie zjawisk związanych z projektowaniem krytycznym, sztuką mediów i mediami cyfrowymi	P7S_UW
MIP_K2_U06	przeprowadzić analizę wybranych form medialnych, artystycznych i projektowych, takich jak gra wideo, widowisko multimedialne, instalacja, dzieło dźwiękowe, dzieło sztuki interaktywnej oraz design, z uwzględnieniem ich właściwości formalnych i medialnych	P7S_UW
MIP_K2_U07	posługiwać się właściwymi dla nauk o kulturze i religii metodami interpretacji zjawisk kultury medialnej	P7S_UW
MIP_K2_U08	merytorycznie argumentować i formułować wnioski w ramach krytycznych paradygmatów tradycyjnej i współczesnej kultury	P7S_UW
MIP_K2_U09	formułować opinie krytyczne o wytworach kultury na podstawie wiedzy naukowej i doświadczenia	P7S_UW
MIP_K2_U10	porozumiewać się ze specjalistami w dziedzinie nauk humanistycznych, jak też niespecjalistami, a także popularyzować wiedzę o sztuce współczesnej, różnych formach projektowania i mediach interaktywnych oraz wytworach kultury i jej instytucjach	P7S_UK
MIP_K2_U11	zaplanować, zorganizować i poprowadzić społeczną debatę na temat ważnych zjawisk dotyczących współczesnej kultury	P7S_UK
MIP_K2_U12	przygotować pracę pisemną w języku polskim i języku angielskim na temat studiowanego przedmiotu	P7S_UK
MIP_K2_U13	selekcjonować i przygotowywać materiały do wystąpień (ustnych i medialnych) na temat sztuki i kultury współczesnej	P7S_UK, P7S_UW
MIP_K2_U14	potrafi inicjować działania badawcze odnoszące się do zjawisk współczesnej kultury oraz wykorzystywać ich wyniki do planowania zdarzeń naukowo-artystycznych	P7S_UW
MIP_K2_U15	wypełniać zobowiązania społeczne, współdziałać i efektywnie pracować w grupie na różnych stanowiskach i z pełnieniem różnych ról zespołowych	P7S_UO
MIP_K2_U16	posługiwać się językiem angielskim w wykorzystaniu profesjonalnego słownictwa w zakresie mediów interaktywnych i projektowania krytycznego zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
Kompetencje społeczne: absolwent/ka jest gotów/gotowa do		
MIP_K2_K01	do krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz uczenia się przez całe życie, inicjowania i organizowania procesu uczenia się innych osób	P7S_KK
MIP_K2_K02	odpowiedniego określania priorytetów służących realizacji określonego zadania	P7S_KK
MIP_K2_K03	prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów związanych z działaniem w obszarze kultury	P7S_KK
MIP_K2_K04	kierowania się w swojej aktywności zawodowo-społecznej kreatywnością, otwartością na odmienność kulturową, umiejętnością określania własnych zainteresowań, umiejętnością samooceny, krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów	P7S_KO
MIP_K2_K05	wypracowywania i zajmowania stanowiska w dyskusji na temat problemów współczesnego społeczeństwa, rynku artystycznego i medialnego regionu, kraju i Europy	P7S_KK

MIP_K2_K06	kierowania się odpowiedzialnością za zachowanie dziedzictwa kulturowego własnego regionu, Polski i Europy	P7S_KO
MIP_K2_K07	aktywnego i odpowiedzialnego uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z różnych jego form	P7S_KR
MIP_K2_K08	rozwijania własnego zawodu w odniesieniu do aktualnych wydarzeń kulturalnych, nowatorskich i technologicznych form wyrazu artystycznego, nowych zjawisk w sztuce, kulturze i nauce przy przestrzeganiu i rozwijaniu zasad etyki zawodowej	P7S_KR

[1] Charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 PRK lub charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6 i 7 PRK dla dziedziny sztuki - część I i część II załącznika do rozporządzenia MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r. poz. 2218).

Objaśnienie stosowanych oznaczeń:

Charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach systemu szkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4

P = poziom PRK (6-7)

S = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W = wiedza

G = zakres i głębokość

K = kontekst

U = umiejętności

W = wykorzystanie wiedzy

K = komunikowanie się

O = organizacja pracy

U = uczenie się

K = kompetencje społeczne

O = odpowiedzialność

R = rola zawodowa

Przykład:

P6S_WK = poziom 6 PRK, charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego, wiedza – kontekst