

Nazwa programu	Digital media – studia kulturowe I stopnia stacjonarne Cykl otwarcia: 2026/2027-Z Cykl zamknięcia: -
Nazwa jednostki	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Kierownik studiów na danym kierunku	Dyrektor Instytutu Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa Dr hab. Beata Bigaj-Zwonek, prof. UIK
Nazwa kierunku studiów	Digital media - studia kulturowe
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Profil kształcenia	Praktyczny
Forma studiów	Stacjonarne
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	6
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	182
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
Wskazanie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych wraz z określeniem ich procentowego udziału punktów ECTS i wskazaniem dyscypliny wiodącej	Dziedzina nauk humanistycznych - dyscypliny: nauki o kulturze i religii - 60.00% Dziedzina nauk społecznych - dyscypliny: nauki o komunikacji społecznej i mediach - 40.00%
Zajęcia lub grupy zajęć wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów	Informacja zawarta w sylabusach przedmiotów
Łączna liczba godzin zajęć	2819.00
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych w trakcie całego cyklu kształcenia	
Liczba punktów ECTS przyporządkowana do zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów	129
Liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeśli program przewiduje praktyki) oraz ich wymiar, zasady i forma odbywania	Program studiów na kierunku Digital media przewiduje realizację obowiązkowych praktyk zawodowych w łącznym wymiarze 960 godzin (2 × 480 godzin/24 tygodnie/6 miesięcy), którym przypisano 40 punktów ECTS. Praktyka studencka na kierunku Digital media – studia kulturowe w Uniwersytecie Ignatianum w Krakowie realizowana jest w wymiarze dwóch semestrów, z których każdy obejmuje 480 godzin, co łącznie daje 960 godzin praktyk zawodowych. Jej zasadniczym celem jest umożliwienie studentom zastosowania wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych z zakresu kultury cyfrowej, mediów i komunikacji w realnym środowisku zawodowym oraz rozwinięcie kompetencji praktycznych niezbędnych do pracy w sektorze mediów cyfrowych oraz szeroko rozumianej kultury. Praktyka przygotowuje studentów do świadomego, krytycznego i odpowiedzialnego uczestnictwa w przestrzeni medialnej, z uwzględnieniem jej uwarunkowań kulturowych, społecznych i etycznych.

	<p>Realizacja praktyk może odbywać się zarówno u zewnętrznych praktykodawców, na zasadach określonych przez uczelnię, jak i w wybranych jednostkach organizacyjnych Uniwersytetu Ignatianum w Krakowie prowadzących działalność w obszarze komunikacji i produkcji medialnej (Radio UIK, Biuro Promocji), w ramach dostępnej infrastruktury dydaktycznej. Szczególną rolę w tym procesie odgrywa nowoczesne, w pełni wyposażone studio radiowe i telewizyjne, udostępniane studentom na potrzeby zajęć dydaktycznych, warsztatów oraz praktyk. Studio to stanowi istotne zaplecze praktyczne, umożliwiające zdobywanie doświadczenia w zakresie produkcji audycji radiowych, realizacji materiałów telewizyjnych i wideo oraz pracy z profesjonalnym sprzętem i oprogramowaniem wykorzystywanym w branży medialnej. Jest to przestrzeń, w której wiedza akademicka spotyka się z praktyką twórczą, sprzyjając rozwijaniu kreatywności oraz budowaniu indywidualnego portfolio.</p> <p>Praktyki mogą być również realizowane w instytucjach zewnętrznych: agencjach digitalowych, redakcjach mediów internetowych, instytucjach kultury, działach komunikacji i marketingu, organizacjach pozarządowych, startupach technologicznych oraz innych podmiotach zajmujących się tworzeniem, dystrybucją lub analizą treści cyfrowych. W trakcie praktyk student uczestniczy w bieżącej działalności instytucji, poznając strukturę organizacyjną, zasady pracy zespołowej oraz procesy związane z planowaniem i realizacją projektów medialnych.</p> <p>Zakres obowiązków praktykanta obejmuje przede wszystkim współtworzenie i redagowanie treści cyfrowych, takich jak teksty, materiały wizualne, audio i wideo, przeznaczonych do publikacji na stronach internetowych, w mediach społecznościowych lub na innych platformach cyfrowych. W ramach praktyk zapoznaje się również z podstawami zarządzania projektami medialnymi, analizą efektywności działań komunikacyjnych oraz wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, takich jak systemy zarządzania treścią, narzędzia analityczne i programy do obróbki materiałów multimedialnych.</p> <p>Istotnym elementem praktyk jest także rozwijanie kompetencji miękkich, w szczególności umiejętności pracy w zespole, komunikacji interpersonalnej, organizacji pracy własnej oraz odpowiedzialności za powierzone zadania. Uczestnictwo w spotkaniach zespołowych, konsultacjach projektowych i procesach decyzyjnych pozwala studentom lepiej zrozumieć specyfikę pracy w środowisku zawodowym związanym z mediami cyfrowymi i kulturą.</p> <p>Po zakończeniu praktyk student będzie posiadał umiejętność samodzielnego planowania i realizowania prostych projektów z zakresu digital media, rozumieć specyfikę współczesnych mediów cyfrowych oraz ich kulturowe uwarunkowania, a także potrafić krytycznie analizować przekazy medialne i efekty działań komunikacyjnych także w obszarze szeroko rozumianej kultury. Zaliczenie praktyk odbywa się na podstawie dokumentacji potwierdzającej realizację wymaganej liczby godzin, poświadczonej przez opiekuna praktyk.</p>
Liczba punktów ECTS przyporządkowana przedmiotom/modułom zajęć do wyboru	71.00
Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	60 godzin realizowanych w dwóch semestrach (2x30 godz., 0 ECTS)
Liczba punktów ECTS zajęć kształtujące umiejętności praktyczne (dla profilu praktycznego)	94.00

<p>Liczba punktów ECTS przyporządkowana modułom/zajęciom zajęć zdalnych</p>	<p>Dopuszcza się prowadzenie zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość w wymiarze nie większym niż 50% ECTS (max. 91 ECTS) w skali całego programu studiów, rozłożonych równomiernie pomiędzy semestrami. Szczegółowy wykaz wskazuje Dyrektor Instytutu Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa.</p>
<p>Sylwetka absolwenta</p>	<p>Absolwent kierunku Digital media – studia kulturowe jest przygotowany do profesjonalnego funkcjonowania w środowisku kultury cyfrowej i współczesnych mediów. Posiada interdyscyplinarne wykształcenie łączące wiedzę z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o komunikacji społecznej i mediach, umożliwiające krytyczną analizę przekazów medialnych, tekstów kultury i praktyk komunikacyjnych realizowanych w przestrzeni cyfrowej. Rozumie historyczne i współczesne procesy kulturowe oraz ich wpływ na formy komunikacji medialnej, w tym rozwój mediów cyfrowych, kultury uczestnictwa i cyberkultury.</p> <p>Absolwent posiada wiedzę na temat funkcjonowania mediów cyfrowych, mediów społecznościowych i platform internetowych oraz zasad projektowania, dystrybucji i zarządzania treściami w środowisku online. Zna mechanizmy narracji medialnej, storytellingu i komunikacji symbolicznej wykorzystywanej w mediach tekstowych, audialnych, wizualnych i audiowizualnych. Rozumie rolę podcastu, wideo internetowego, filmu i fotografii jako narzędzi współczesnej komunikacji kulturowej oraz zasady kompozycji wizualnej i pracy z obrazem, dźwiękiem i głosem w projektach medialnych.</p> <p>Potrafi tworzyć, analizować i krytycznie oceniać treści medialne, dostosowując formę przekazu do specyfiki medium, odbiorcy i kontekstu kulturowego. Umie projektować spójne kampanie komunikacyjne i narracyjne, realizować materiały audialne, wizualne i audiowizualne oraz wykorzystywać narzędzia cyfrowe – w tym narzędzia sztucznej inteligencji – w procesie twórczym, analitycznym i dystrybucyjnym. Łączy kompetencje humanistyczne z praktyką medialną, zachowując krytyczne podejście do technologii, algorytmów, strategii komunikacyjnych i kulturowych konsekwencji ich zastosowania.</p> <p>Absolwent rozumie media jako element szerszych procesów kulturowych i społecznych, potrafi analizować ich funkcje w kształtowaniu norm, wartości, tożsamości i praktyk społecznych oraz wpływ mediów na przemiany kulturowe i globalne interakcje międzykulturowe. Posiada wiedzę o kulturowych, społecznych i psychologicznych uwarunkowaniach odbioru mediów, jak również o mechanizmach budowania zaangażowania użytkowników w środowisku cyfrowym. Zna podstawy marketingu kultury, public relations i komunikacji kryzysowej, ze szczególnym uwzględnieniem działań realizowanych online, a także zasady funkcjonowania instytucji kulturalnych i medialnych oraz organizacji projektów medialnych.</p> <p>Absolwent jest świadomy prawnych i etycznych uwarunkowań działalności medialnej, w tym zasad prawa autorskiego, ochrony wizerunku, odpowiedzialności komunikacyjnej oraz etycznego wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji. Jest przygotowany do pracy w środowisku międzykulturowym, prowadzenia dialogu społecznego, a także do aktywnego uczestnictwa w debatach publicznych dotyczących kultury, mediów i technologii. Cechuje go gotowość do ciągłego rozwoju kompetencji cyfrowych, krytycznego myślenia oraz twórczego i odpowiedzialnego reagowania na wyzwania współczesnych mediów cyfrowych.</p>

	<p>Absolwent jest przygotowany do pracy w redakcjach medialnych, agencjach komunikacji i marketingu, instytucjach kultury, organizacjach pozarządowych, sektorze kreatywnym oraz w działach kultury, komunikacji, branding, CSR i mediów cyfrowych w przedsiębiorstwach. Posiada kompetencje do pracy zespołowej przy realizacji projektów multimedialnych, interaktywnych, audiowizualnych, a także do samodzielnej działalności twórczej i freelancerskiej jako twórca treści kulturowych, krytyk kultury, dziennikarz kulturowy, publicysta, animator i kurator treści w mediach cyfrowych.</p> <p>Rozbudowana oferta praktyk umożliwia ugruntowanie umiejętności praktycznych, zdobywanych zarówno w ramach współpracy z zewnętrznymi instytucjami i podmiotami branżowymi, jak i podczas zajęć realizowanych na uczelni. Absolwent uzyskuje tytuł zawodowy licencjata i jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia.</p>
<p>Możliwości zatrudnienia</p>	<p>Absolwent kierunku Digital media – studia kulturowe może podejmować pracę w następujących obszarach:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Media i dziennikarstwo: <ul style="list-style-type: none"> • redakcje prasowe (drukowane i cyfrowe), portale internetowe, serwisy informacyjne, stacje radiowe i telewizyjne; • działy kultury w mediach; • produkcja materiałów audiowizualnych i multimedialnych; • projekty interaktywne i gry komputerowe. 2. Komunikacja, marketing i branding: <ul style="list-style-type: none"> • agencje PR, komunikacji i marketingu; agencje reklamowe i brandingowe; • działy marketingu, komunikacji cyfrowej, mediów społecznościowych, branding i narracji marki w firmach; • działy CSR i ESG realizujące projekty kulturalne i społeczne; • działy kultury organizacyjnej i komunikacji wewnętrznej; • działy odpowiedzialne za komunikację międzykulturową w dużych firmach i korporacjach, w tym uwrażliwienie komunikatów dla partnerów zagranicznych. 3. Kultura, edukacja i projekty społeczne: instytucje kultury (muzea, galerie, centra sztuki, domy kultury); <ul style="list-style-type: none"> • organizacje pozarządowe działające w obszarze kultury, sztuki i mediów; • zespoły animacji kultury, edukacji medialnej i projektów kulturowych; • ośrodki badawcze zajmujące się kulturą cyfrową i mediami; • instytucje prowadzące edukację medialną. 4. Działalność twórcza i freelancerska: <ul style="list-style-type: none"> • twórca treści kulturowych i cyfrowych; digital content creator; • dziennikarz kulturowy, publicysta, krytyk kultury; • kurator i animator treści kulturowych w mediach cyfrowych; • autor autorskich projektów medialnych w mediach społecznościowych. 5. Sektor kreatywny i nowe technologie: <ul style="list-style-type: none"> • przedsiębiorstwa i studia zajmujące się produkcją multimedialną, filmową i audiowizualną; • branża gier komputerowych i interaktywnych; • firmy technologiczne i kreatywne z działami komunikacji i kultury organizacyjnej.
<p>Opis zakładanych efektów uczenia się</p>	<p>KATEGORIA WIEDZA: Absolwent zna i rozumie pojęcia, teorie, metodologie nauk humanistycznych i wybrane elementy nauk społecznych, w tym zagadnienia komunikacji społecznej i medialnej, niezbędne do analizy tekstów kultury i rozumienia funkcjonowania współczesnej cywilizacji. Absolwent zna i rozumie główne procesy i zjawiska kulturowe w perspektywie historycznej i współczesnej, istotne dla twórczego funkcjonowania we współczesnym środowisku medialnym. Absolwent zna i rozumie dawną i współczesną kulturę polską, a także kategorie materialnego i niematerialnego dziedzictwa kultury oraz jego ochrony i</p>

upowszechniania.
 Absolwent zna i rozumie wybrane formy i teksty kultury, w tym kulturę popularną wraz z mechanizmami narracji, storytellingu oraz komunikacji symbolicznej wykorzystywanymi w mediach tekstowych, audialnych, wizualnych i audiowizualnych.
 Absolwent zna i rozumie mechanizmy funkcjonowania w środowisku międzykulturowym, zwłaszcza w kontekście kształtowania tożsamości i relacji społecznych.
 Absolwent zna i rozumie psychologiczne, społeczne uwarunkowania odbioru mediów oraz zachowań użytkowników mediów cyfrowych, w tym social mediów.
 Absolwent zna i rozumie zasady komunikacji wizualnej, dźwiękowej oraz ich zastosowanie w analizie i tworzeniu filmów, fotografii, wideo w kontekście projektów kulturalnych w mediach cyfrowych.
 Absolwent zna zasady posługiwania się kamerą oraz podstawy montażu w kontekście przygotowania i realizacji materiałów audialnych, wizualnych i audiowizualnych.
 Absolwent zna i rozumie kulturę cyfrową oraz rolę nowych technologii, mediów interaktywnych i narzędzi AI w tworzeniu, dystrybucji i projektowaniu treści kulturowych.
 Absolwent zna i rozumie zasady autoprezentacji oraz komunikacji społecznej, interpersonalnej, medialnej, istotne w pracy twórcy, animatora kultury, specjalisty ds. komunikacji.
 Absolwent zna i rozumie zasady funkcjonowania instytucji kultury, organizacji wydarzeń kulturalnych oraz projektów medialnych.
 Absolwent zna i rozumie mechanizmy marketingu kultury, PR-u i komunikacji kryzysowej w kontekście praktyki medialnej w środowisku cyfrowym.
 Absolwent zna i rozumie uwarunkowania współczesnej cywilizacji, w tym działalności medialnej i kulturowej – aksjologiczne, etyczne, prawne, istotne dla aktywności we współczesnym środowisku technologicznym.
 Absolwent zna i rozumie uwarunkowania rozwoju (fizycznego i psychicznego) człowieka, a także jego wychowania i wykształcenia w kontekście kulturowym i cywilizacyjnym oraz rolę chrześcijaństwa i humanizmu, istotne dla praktyki zawodowej.
 Absolwent zna i rozumie zasady organizowania i prowadzenia pracy badawczej oraz normy etyki akademickiej.
 Absolwent zna i rozumie zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w instytucjach związanych z działalnością kulturalną oraz w pracy z urządzeniami technicznymi.

KATEGORIA UMIEJĘTNOŚCI:
 Absolwent potrafi analizować i interpretować zjawiska kulturowe oraz ich medialne reprezentacje w praktykach kultury, wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe, z uwzględnieniem uwarunkowań odbioru treści (poznawczych, emocjonalnych, społecznych).
 Absolwent potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji tekstów kultury, rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne.
 Absolwent potrafi tworzyć autorskie komunikaty wizualne oraz treści medialne o charakterze kulturowym (m.in. teksty, recenzje, scenariusze, podcasty, formy wideo, fotografie, projekty graficzne), dostosowane do medium, odbiorcy i kontekstu kulturowego, stosując zasady poprawności językowej i etyki.
 Absolwent potrafi planować, organizować i realizować działania kulturalne i medialne, w tym projekty uwzględniające kontekst międzykulturowy, wykorzystując narzędzia cyfrowe do komunikacji, promocji i tworzenia treści.
 Absolwent potrafi komunikować się z otoczeniem, używając specjalistycznej terminologii, a także brać udział w debatach, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich.
 Absolwent potrafi formułować i rozwiązywać problemy o charakterze aksjologicznym w perspektywie indywidualnej i społecznej.
 Absolwent potrafi tworzyć przekazy medialne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.
 Absolwent potrafi korzystać z nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych w tworzeniu, analizie, dystrybucji treści kulturowych, stosując zasady etyki i odpowiedzialności.
 Absolwent potrafi stosować zasady etyczne i prawne w działalności kulturalnej, w tym działalności realizowanej w przestrzeni mediów cyfrowych.
 Absolwent potrafi funkcjonować w środowisku zawodowym, stosując

	<p>wiedzę o psychofizycznych potrzebach człowieka, planować własny rozwój kompetencji oraz przestrzegać zasad bezpieczeństwa i higieny pracy. Absolwent potrafi samodzielnie sformułować problemy i cele badawcze, dobierać odpowiednie metody i narzędzia do ich realizacji, wyszukiwać, selekcjonować i krytycznie oceniać źródła oraz opracowywać wyniki zgodnie z obowiązującymi zasadami badań naukowych. Absolwent potrafi swobodnie komunikować się w języku obcym w sytuacjach codziennych i zawodowych w formie ustnej i pisemnej.</p> <p>KATEGORIA KOMPETENCJE SPOŁECZNE: Absolwent jest gotów do krytycznej oceny własnej wiedzy, umiejętności i ograniczeń oraz do samodzielnego doskonalenia kompetencji zawodowych. Absolwent jest gotów do podejmowania twórczych i innowacyjnych działań w projektach kulturalnych i medialnych, elastycznie reagując na zmieniające się potrzeby odbiorców i wyzwania współczesnej kultury. Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego działania w obszarze kultury i mediów, w tym do rozwiązywania dylematów etycznych, pracy indywidualnej i zespołowej, przyjmowania różnych ról, a w przypadku trudności korzystania z opinii ekspertów. Absolwent jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym, do analizowania przekazów medialnych i dyskursów kulturowych oraz do promowania kultury, dziedzictwa i wartości humanistycznych w społeczeństwie. Absolwent jest gotów do inicjowania i realizowania działań na rzecz upowszechniania kultury z wykorzystaniem wybranych narzędzi komunikacji medialnej i narzędzi cyfrowych. Absolwent jest gotów do świadomego rozwijania kompetencji technologicznych i korzystania z nowych technologii w pracy zawodowej. Absolwent jest gotów do samodzielnego rozwoju osobistego, motywowania się wartościami humanistycznymi i chrześcijańskimi oraz do efektywnego wykorzystywania kompetencji językowych w działalności zawodowej i kulturalnej. Absolwent jest gotów do respektowania różnorodności kulturowej i prowadzenia dialogu międzykulturowego w pracy zawodowej i życiu publicznym. Absolwent jest gotów do wykorzystywania znajomości języka w rozwoju zawodowym, do krytycznej oceny własnych kompetencji i ograniczeń oraz do podejmowania działań na rzecz swojego rozwoju, w tym ciągłego doskonalenia swojej wiedzy i umiejętności.</p>
Przewidywany harmonogram realizacji programu studiów w poszczególnych semestrach i latach cyklu kształcenia	Informacja zawarta na stronach 11-21

EFEKTY UCZENIA SIĘ

(opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunków w odniesieniu do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji)

Jednostka: Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
 Nazwa kierunku studiów: **Digital media - studia kulturowe** Poziom kształcenia: Pierwszego stopnia
 Profil kształcenia: Praktyczny

Kod efektu	Opis efektu	Odniesienie do uniwersalnych charakterystyk PRK	Odniesienie do charakterystyk II stopnia PRK
Wiedza			
DMK1_W01	Absolwent zna i rozumie pojęcia, teorie, metodologie nauk humanistycznych i wybrane elementy nauk społecznych, w tym zagadnienia komunikacji społecznej i medialnej, niezbędne do analizy tekstów kultury i rozumienia funkcjonowania współczesnej cywilizacji.	P6U_W	P6S_WG

DMK1_W02	Absolwent zna i rozumie główne procesy i zjawiska kulturowe w perspektywie historycznej i współczesnej, istotne dla twórczego funkcjonowania we współczesnym środowisku medialnym.	P6U_W	P6S_WG
DMK1_W03	Absolwent zna i rozumie dawną i współczesną kulturę polską, a także kategorie materialnego i niematerialnego dziedzictwa kultury oraz jego ochrony i upowszechniania.	P6U_W	P6S_WG
DMK1_W04	Absolwent zna i rozumie wybrane formy i teksty kultury, w tym kulturę popularną wraz z mechanizmami narracji, storytellingu oraz komunikacji symbolicznej wykorzystywanymi w mediach tekstowych, audialnych, wizualnych i audiowizualnych.	P6U_W	P6S_WG
DMK1_W05	Absolwent zna i rozumie mechanizmy funkcjonowania w środowisku międzykulturowym, zwłaszcza w kontekście kształtowania tożsamości i relacji społecznych.	P6U_W	P6S_WK
DMK1_W06	Absolwent zna i rozumie psychologiczne, społeczne uwarunkowania odbioru mediów oraz zachowań użytkowników mediów cyfrowych, w tym social mediów.	P6U_W	P6S_WK
DMK1_W07	Absolwent zna i rozumie zasady komunikacji wizualnej, dźwiękowej oraz ich zastosowanie w analizie i tworzeniu filmów, fotografii, wideo w kontekście projektów kulturalnych w mediach cyfrowych.	P6U_W	P6S_WG
DMK1_W08	Absolwent zna zasady posługiwania się kamerą oraz podstawy montażu w kontekście przygotowania i realizacji materiałów audialnych, wizualnych i audiowizualnych.	P6U_W	P6S_WG
DMK1_W09	Absolwent zna i rozumie kulturę cyfrową oraz rolę nowych technologii, mediów interaktywnych i narzędzi AI w tworzeniu, dystrybucji i projektowaniu treści kulturowych.	P6U_W	P6S_WG
DMK1_W10	Absolwent zna i rozumie zasady autoprezentacji oraz komunikacji społecznej, interpersonalnej, medialnej, istotne w pracy twórcy, animatora kultury, specjalisty ds. komunikacji.	P6U_W	P6S_WK
DMK1_W11	Absolwent zna i rozumie zasady funkcjonowania instytucji kultury, organizacji wydarzeń kulturalnych oraz projektów medialnych.	P6U_W	P6S_WK
DMK1_W12	Absolwent zna i rozumie mechanizmy marketingu kultury, PR-u i komunikacji kryzysowej w kontekście praktyki medialnej w środowisku cyfrowym.	P6U_W	P6S_WK
DMK1_W13	Absolwent zna i rozumie uwarunkowania współczesnej cywilizacji, w tym działalności medialnej i kulturowej – aksjologiczne, etyczne, prawne, istotne dla aktywności we współczesnym środowisku technologicznym.	P6U_W	P6S_WK
DMK1_W14	Absolwent zna i rozumie uwarunkowania rozwoju (fizycznego i psychicznego) człowieka, a także jego wychowania i wykształcenia w kontekście kulturowym i cywilizacyjnym oraz rolę chrześcijaństwa i humanizmu, istotne dla praktyki zawodowej.	P6U_W	P6S_WG
DMK1_W15	Absolwent zna i rozumie zasady organizowania i prowadzenia pracy badawczej oraz normy etyki akademickiej.	P6U_W	P6S_WG
DMK1_W16	Absolwent zna i rozumie zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w instytucjach związanych z działalnością kulturalną oraz w pracy z urządzeniami technicznymi.	P6U_W	P6S_WK

Umiejętności			

DMK1_U01	Absolwent potrafi analizować i interpretować zjawiska kulturowe oraz ich medialne reprezentacje w praktykach kultury, wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe, z uwzględnieniem uwarunkowań odbioru treści (poznawczych, emocjonalnych, społecznych).	P6U_U	P6S_UW
DMK1_U02	Absolwent potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji tekstów kultury, rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne.	P6U_U	P6S_UW
DMK1_U03	Absolwent potrafi tworzyć autorskie komunikaty wizualne oraz treści medialne o charakterze kulturowym (m.in. teksty, recenzje, scenariusze, podcasty, formy wideo, fotografie, projekty graficzne), dostosowane do medium, odbiorcy i kontekstu kulturowego, stosując zasady poprawności językowej i etyki.	P6U_U	P6S_UW
DMK1_U04	Absolwent potrafi planować, organizować i realizować działania kulturalne i medialne, w tym projekty uwzględniające kontekst międzykulturowy, wykorzystując narzędzia cyfrowe do komunikacji, promocji i tworzenia treści.	P6U_U	P6S_UO
DMK1_U05	Absolwent potrafi komunikować się z otoczeniem, używając specjalistycznej terminologii, a także brać udział w debatach, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich.	P6U_U	P6S_UK
DMK1_U06	Absolwent potrafi formułować i rozwiązywać problemy o charakterze aksjologicznym w perspektywie indywidualnej i społecznej.	P6U_U	P6S_UW
DMK1_U07	Absolwent potrafi tworzyć przekazy medialne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.		P6S_UU, P6S_UW
DMK1_U08	Absolwent potrafi korzystać z nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych w tworzeniu, analizie, dystrybucji treści kulturowych, stosując zasady etyki i odpowiedzialności.	P6U_U	P6S_UW
DMK1_U09	Absolwent potrafi stosować zasady etyczne i prawne w działalności kulturalnej, w tym działalności realizowanej w przestrzeni mediów cyfrowych.	P6U_U	P6S_UW
DMK1_U10	Absolwent potrafi funkcjonować w środowisku zawodowym, stosując a wiedzę o psychofizycznych potrzebach człowieka, planować własny rozwój kompetencji oraz przestrzegać zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.	P6U_U	P6S_UU
DMK1_U11	Absolwent potrafi samodzielnie sformułować problemy i cele badawcze, dobrać odpowiednie metody i narzędzia do ich realizacji, wyszukiwać, selekcjonować i krytycznie oceniać źródła oraz opracowywać wyniki zgodnie z obowiązującymi zasadami badań naukowych.	P6U_U	P6S_UW
DMK1_U12	Absolwent potrafi swobodnie komunikować się w języku obcym w sytuacjach codziennych i zawodowych w formie ustnej i pisemnej.	P6U_U	P6S_UK
Kompetencje społeczne			
DMK1_K01	Absolwent jest gotów do krytycznej oceny własnej wiedzy, umiejętności i ograniczeń oraz do samodzielnego doskonalenia kompetencji zawodowych.	P6U_K	P6S_KK
DMK1_K02	Absolwent jest gotów do podejmowania twórczych i innowacyjnych działań w projektach kulturalnych i medialnych, elastycznie reagując na zmieniające się potrzeby odbiorców i wyzwania współczesnej kultury.	P6U_K	P6S_KO

DMK1_K03	Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego działania w obszarze kultury i mediów, w tym do rozwiązywania dylematów etycznych, pracy indywidualnej i zespołowej, przyjmowania różnych ról, a w przypadku trudności korzystania z opinii ekspertów.	P6U_K	P6S_KR
DMK1_K04	Absolwent jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym, do analizowania przekazów medialnych i dyskursów kulturowych oraz do promowania kultury, dziedzictwa i wartości humanistycznych w społeczeństwie.	P6U_K	P6S_KK
DMK1_K05	Absolwent jest gotów do inicjowania i realizowania działań na rzecz upowszechniania kultury z wykorzystaniem wybranych narzędzi komunikacji medialnej i narzędzi cyfrowych.	P6U_K	P6S_KO
DMK1_K06	Absolwent jest gotów do świadomego rozwijania kompetencji technologicznych i korzystania z nowych technologii w pracy zawodowej.	P6U_K	P6S_KR
DMK1_K07	Absolwent jest gotów do samodzielnego rozwoju osobistego, motywowania się wartościami humanistycznymi i chrześcijańskimi oraz do efektywnego wykorzystywania kompetencji językowych w działalności zawodowej i kulturalnej.	P6U_K	P6S_KK,P6S_KR
DMK1_K08	Absolwent jest gotów do respektowania różnorodności kulturowej i prowadzenia dialogu międzykulturowego w pracy zawodowej i życiu publicznym.	P6U_K	P6S_KO
DMK1_K09	Absolwent jest gotów do wykorzystywania znajomości języka w rozwoju zawodowym, do krytycznej oceny własnych kompetencji i ograniczeń oraz do podejmowania działań na rzecz swojego rozwoju, w tym ciągłego doskonalenia swojej wiedzy i umiejętności.	P6U_K	P6S_KK

Użyte skróty (za rozporządzeniem MNiSW):

Po podkreślniku:

W –efekty w zakresie wiedzy

U –efekty w zakresie umiejętności

K –efekty w zakresie kompetencji społecznych

01, 02, 03, etc. –kolejne numery efektu kształcenia

G (drugie po podkreślniku) –Zakres i głębia –kompletność perspektywy poznawczej i zależności;

K (drugie po podkreślniku) –Kontekst-uwarunkowania, skutki;

W (drugie po podkreślniku) -Wykorzystanie wiedzy –rozwiązywane problemy i wykonywane zadania;

K (drugie po podkreślniku) –Komunikowanie się -odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnienie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym;

O –(drugie po podkreślniku) -Organizacja pracy -planowanie i praca zespołowa;

U -(drugie po podkreślniku) –Uczenie się -planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób;

K -(drugie po podkreślniku) –Oceny -krytyczne podejście oceny;O -(drugie po podkreślniku) –Odpowiedzialność –wypełnienie zobowiązań społecznych i działanie rzecz interesu publicznego;

R -(drugie po podkreślniku) -Rola zawodowa –niezależność i rozwój etosu,

P6U_W, P6U_U, P6U_K -składniki opisu uniwersalnych charakterystyk pierwszego stopnia odpowiednio dla wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla kwalifikacji na 6poziomie Polskiej Ramy Kwalifikacji (PRK),

P6S_WG, P6S_WK, P6S_UW, P6S_UK, P6S_UO, P6S_UU, P6S_KK, P6S_KO, P6S_KR, –składniki opisu charakterystyk drugiego stopnia odpowiednio dla wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych dla kwalifikacji na 6 poziomie PRK.

P7S_WG, P7S_WK, P7S_UW, P7S_UK, P7S_UO, P7S_UU, P7S_KK, P7S_KO, P7S_KR –składniki opisu charakterystyk drugiego stopnia odpowiednio dla wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych dla kwalifikacji na 7 poziomie PRK.

P8S_WG, P8S_WK, P8S_UW, P8S_UK, P8S_UO, P8S_UU, P8S_KK, P8S_KO, P8S_KR –składniki opisu charakterystyk drugiego stopnia odpowiednio dla wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych dla kwalifikacji na 8 poziomie PRK

Nazwa programu: Digital media – studia kulturowe I stopnia stacjonarne

Plan studiów

Sem: 01

DMK-SL-1(1)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
1	Obowiązkowy		DMK-SL>DMI PK	Digital media i podstawy komunikacji	2	OK	30						30
2	Obowiązkowy		DMK-SL>PRS	Pedagogika rozwoju osobistego	3	OK		30					30
3	Obowiązkowy		DMK-SL>KAI PP	Kultura akademicka i propedeutyka pracy naukowej	2	OK		30					30
4	Obowiązkowy		DMK-SL>WDS NK	Wprowadzenie do studiów nad kulturą	2	OK	30						30
5	Obowiązkowy		DMK-SL>WDMK	Wprowadzenie do marketingu kultury	2	OK	30						30
6	Obowiązkowy		DMK-SL>HKI	Historia kultury: idee, style, przełomy	2	OK	30						30
7	Obowiązkowy		DMK-SL>WDPO	Wprowadzenie do psychologii ogólnej	2	OK	30						30
8	Obowiązkowy		DMK-SL>DIEG	Dykcja i emisja głosu	1	OK			15				15
9	Obowiązkowy		DMK-SL>PRPO	Produkcja podcastu	3	OK			30				30
10	Obowiązkowy		DMK-SL>PPKW	Praca przed kamerą – warsztat	3	OK			30				30
11	Obowiązkowy		DMK-SL>WPK	Wirtualne przestrzenie kultury	3	OK			30				30

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
12	Obowiązkowy		DMK- SL>PGC	Podstawy grafiki cyfrowej	3	OK			30				30
13	Obowiązkowy		DMK- SL>BHP	BHWPIK (e-learning)	0	ZAL						4	4
14	Obowiązkowy		DMK- SL>WFS1	Wychowanie fizyczne	0	OK			30				30
15	Obowiązkowy		MSJO-DMK- S L>JAS1	Język angielski	2	OK					30		30
				SUMA	30		150	60	165		30	4	409

Sem: 02
DMK-SL-1(2)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
1	Obowiązkowy		MSJO-DMK-S L>JAS2	Język angielski	2	OK					30		30
2	Obowiązkowy		DMK-SL>TJI OC	The Jesuit Influence on Contemporary Culture	2	OK		30					30
3	Obowiązkowy		DMK-SL>SKKU	Společné kontexty kultury	3	OK		30					30
4	Obowiązkowy		DMK-SL>LEGW	Literatura: epoki, gatunki i współczesne inspiracje	2	OK		30					30
5	Obowiązkowy		DMK-SL>FPIK	Film - podstawy i konteksty	2	OK	30						30
6	Obowiązkowy		DMK-SL>KSDK	Kuchnie świata i dziedzictwo kulinarne	2	OK			30				30
7	Obowiązkowy		DMK-SL>PPZM	Podstawy pracy z mikrofonem	1	OK			15				15
8	Obowiązkowy		DMK-SL>SVI	Storytelling video i short -form video	3	OK			45				45
9	Obowiązkowy		DMK-SL>TTT	Tworzenie treści tekstowych – warsztat pisarski	3	OK			30				30
10	Obowiązkowy		DMK-SL>ERAD	Elementy retoryki i autoprezentacji w dyskursie publicznym	2	OK			30				30
11	Obowiązkowy		DMK-SL>WFS2	Wychowanie fizyczne	0	ZAL			30				30

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
12	Obowiązkowy		DMK-SL>CICM	Copywriting i content marketing w kulturze	2	OK			30				30
13	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 1	DMK-SL>KPI	Komunikacja i przekaz idei we wczesnym chrześcijaństwie	1	OK	15						15
14	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 1	DMK-SL>PSR	Pamięć symbol, rytuał w kulturze wczesnochrześcijańskiej	1	OK	15						15
15	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 2	DMK-SL>OKFD	Od klasyki fotografii do wizualnych strategii marek	2	OK			30				30
16	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 2	DMK-SL>PFR	Podstawy fotografii reportażowej i socjologicznej	2	OK			30				30
17	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 3	DMK-SL>LPWS	Literatura polska w służbie idei w XIX wieku	2	OK		30					30
18	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 3	DMK-SL>LPWI	Literatura polska w służbie idei w XX wieku	2	OK		30					30
19	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 4	DMK-SL>KPS	Kultura popularna w środowisku cyfrowym	1	OK		15					15
20	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 4	DMK-SL>CSC	Cyberkultura i społeczeństwo sieci	1	OK		15					15
				SUMA	30		45	135	240		30		450

Sem: 03
DMK-SL-2(3)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
1	Obowiązkowy		DMK-SL>KTKI	Klasyczne teorie kultury i ich współczesne interpretacje	2	OK	30						30
2	Obowiązkowy		DMK-SL>SESI	Sztuka: epoki, style, idee i współczesne inspiracje	2	OK	30						30
3	Obowiązkowy		DMK-SL>FDM	Filozofia dialogu międzykulturowego	2	OK	30						30
4	Obowiązkowy		DMK-SL>EWM	Etyka w mediach i komunikacji kulturowej	3	OK		30					30
5	Obowiązkowy		DMK-SL>CUME	Culture media - zagadnienia prawne	1	OK	15						15
6	Obowiązkowy		DMK-SL>ZPM	Zarządzanie projektami medialnymi w kulturze	3	OK			30				30
7	Obowiązkowy		DMK-SL>PEK	Produkcja eventów kulturalnych	3	OK			30				30
8	Obowiązkowy		DMK-SL>PRIK	PR i komunikacja kryzysowa	3	OK			30				30
9	Obowiązkowy		DMK-SL>WDPR	Wprowadzenie do praktyk	1	ZAL			10				10
10	Obowiązkowy		MSJO-DMK-S L>JAS3	Język angielski	2	OK					30		30
11	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 1	DMK-SL>IWR	Introduction to the World Religions	2	OK	30						30

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
12	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 1	DMK-SL>IWC	Introduction to the World Cultures	2	OK	30						30
13	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 2	DMK-SL>MPP	Muzyka polska: przeszłość i terażniejszość	2	OK	30						30
14	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 2	DMK-SL>AMS	Arcydzieła muzyki światowej: przeszłość i terażniejszość	2	OK	30						30
15	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 3	DMK-SL>KSB	Kulturowe szlaki Bliskiego Wschodu i Azji Południowej	2	OK	30						30
16	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 3	DMK-SL>KSD	Kulturowe szlaki Dalekiego Wschodu	2	OK	30						30
17	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 4	DMK-SL>KJLK	Kraków jako laboratorium kultury	2	OK		30					30
18	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 4	DMK-SL>DZKM	Dziedzictwo kulturowe Małopolski – ochrona, reinterpretacja, rewitalizacja	2	OK		30					30
				SUMA	30		195	60	100		30		385

Sem: 04
DMK-SL-2(4)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
1	Obowiązkowy		DMK- SL>WOT IW	Wiedza o teatrze i widowiskach	2	OK	30						30
2	Obowiązkowy		DMK- SL>KOMK	Kompetencje międzykulturowe	2	OK		30					30
3	Obowiązkowy		DMK-SL>NAI	Narzędzia AI w mediach i pracy twórcy	2	OK			30				30
4	Obowiązkowy		MSJO-DMK- S L>JAB2S4	Język angielski B2	3	OK					30		30
5	Wybieralny		DMK- SL>SDL CZ1	Seminarium dyplomowe licencjackie cz.I	2	OK				30			30
6	Wybieralny		DMK- SL>PRA KS4	Praktyka zawodowa cz.1	20	ZAL			480				480
				SUMA	31		30	30	510	30	30		630

Sem: 05
DMK-SL-3(5)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
1	Obowiązkowy		DMK- SL>KWPD	Kultura współczesna: problemy i debaty	2	OK		30					30
2	Obowiązkowy		DMK- SL>WZPG	Współczesne zagadnienia społeczne, polityczne i gospodarcze	2	OK		30					30
3	Obowiązkowy		DMK- SL>DKWR	Dziennikarstwo kulturowe: warsztat reportażu i krytyki kultury	1	OK			15				15
4	Obowiązkowy		DMK-SL>OJK	Obraz jako komunikat – od klasyki do cyfrowych reprezentacji	1	OK			15				15
5	Wybieralny		DMK- SL>SDL CZ2	Seminarium dyplomowe licencjackie cz.II	5	ZAL				30			30
6	Wybieralny		DMK- SL>PRA KS5	Praktyka zawodowa cz.2	20	ZAL			480				480
				SUMA	31			60	510	30			600

Sem: 06
DMK-SL-3(6)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
1	Obowiązkowy		DMK-SL>RDKW	Rola dziedzictwa kulturowego w świecie współczesnym	3	OK		30					30
2	Obowiązkowy		DMK-SL>ANK	Antropologia kulturowa	3	OK	30						30
3	Obowiązkowy		DMK-SL>POFO	Podstawy folklorystyki	1	OK		15					15
4	Obowiązkowy		DMK-SL>PWMC	Psychologia wpływu mediów cyfrowych	3	OK		30					30
5	Obowiązkowy		DMK-SL>ROAP	Research odbiorców i analityka platform	1	OK			15				15
6	Obowiązkowy		DMK-SL>NTKK	Nowe technologie w komunikacji kultury	3	OK			30				30
7	Obowiązkowy		DMK-SL>LPD	Laboratorium projektów digital culture	4	OK			60				60
8	Obowiązkowy		DMK-SL>RPIM	Rzecznik prasowy i media relations	2	OK			30				30
9	Wybieralny		DMK-SL>SDL CZ3	Seminarium dyplomowe licencjackie cz.III	5	ZAL				30			30
10	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 1	DMK-SL>VGC	Video Games as Cultural Texts	1	OK		15					15
11	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 1	DMK-SL>GIC	Games and Interactive Culture	1	OK		15					15

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	SEM	LEK	EL	Suma
12	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 2	DMK-SL>KSPM	Kultura i sztuka w perspektywie wellbeing	2	OK		30					30
13	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 2	DMK-SL>KSPW	Kultura i sztuka w perspektywie metafizycznej	2	OK		30					30
14	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 3	DMK-SL>MANW	Miasto, architektura i narracje wizualne	2	OK		30					30
15	Wybieralny	Grupa zajęć do wyboru 3	DMK-SL>DNS	Design na świecie	2	OK		30					30
				SUMA	30		30	150	135	30			345
				SUMA	182		450	495	1660	90	120	4	2819

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>DMIPK
Nazwa przedmiotu	Digital media i podstawy komunikacji
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest dostarczenie studentom wiedzy i umiejętności z obszaru kompetencji 4K, w tym zapoznanie studentów z fundamentami teoretycznymi i praktycznymi procesów komunikowania się w dobie transformacji cyfrowej. Kurs ma na celu wykształcenie umiejętności krytycznej analizy ekosystemu mediów współczesnych oraz zrozumienie mechanizmów rządzących przepływem informacji pomiędzy nadawcą a odbiorcą. Student zdobywa wiedzę na temat ewolucji od mediów tradycyjnych do nowych mediów, poznając nie tylko różnice technologiczne, ale przede wszystkim zmiany w strukturze społecznej i kulturowej, jakie wywołują cyfrowe kanały przekazu.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
--	----	--

Część I

• Przygotowanie do egzaminu	14
-----------------------------	----

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student posiada uporządkowaną wiedzę na temat historycznego rozwoju myśli o mediach.	DMK1_W01	Egzamin ustny
W_02 Student posiada pogłębioną wiedzę na temat architektury współczesnego rynku medialnego.	DMK1_W02	Egzamin ustny
W_03 Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu fakty i zjawiska dotyczące kompetencji przyszłości (4K) oraz wyjaśnienia złożonych zależności między nimi.	DMK1_W06, DMK1_W13	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi w sposób celowy i efektywny dobierać oraz wykorzystywać współczesne narzędzia cyfrowe do planowania, tworzenia i dystrybucji komunikatów	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi samodzielnie przeprowadzić analizę różnorodnych komunikatów krążących w ekosystemie cyfrowym (tekstowych, wizualnych, audialnych i multimedialnych), a także formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych poprzez właściwy dobór źródeł i informacji, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, a także poprzez dobór i stosowanie właściwych metod, narzędzi, technik informacyjno-komunikacyjnych.	DMK1_U01, DMK1_U02, DMK1_U05	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej oceny własnej wiedzy, umiejętności i ograniczeń oraz do samodzielnego doskonalenia kompetencji zawodowych.	DMK1_K01	Egzamin ustny
K_02 Student jest gotowy do uznawania znaczenia krytycznego myślenia, kreatywności, komunikacji i kooperacji w rozwiązywaniu współczesnych problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemu.	DMK1_K03	Egzamin ustny

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PRS
Nazwa przedmiotu	Pedagogika rozwoju osobistego
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem kursu jest wyposażenie studentów w praktyczne narzędzia samorozwoju, które mogą wykorzystać dla własnego dobra i rozwoju. a także kształtowanie postaw osób etycznie świadomych, aksjologicznie wrażliwych, otwartych na dialog kultury z Ewangelią oraz zdolnych do aktywnego uczestnictwa w pluralistycznym świecie. Wśród tematów poruszanych podczas zajęć znajdują się m.in.: filozofia rozwoju człowieka i antropologia; odpowiedzialność za własne życie; determinanty rozwoju: ustalanie celów życiowych i ich hierarchii; edukacja jako przestrzeń uczenia się i samodoskonalenia – różne perspektywy studiowania; rodzaje inteligencji i poznawanie własnych mocnych stron; znaczenie duchowości w rozwoju człowieka; relacje międzyludzkie i umiejętność konstruktywnej konfrontacji; kontekst kulturowy i historyczny Polski: wzorce do naśladowania oraz mechanizmy autodestrukcyjne widoczne w dziejach naszego kraju.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3.00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	36	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin		
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Część I**Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta**

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Przygotowanie do egzaminu	20	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	14	
• Przygotowanie prezentacji	5	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie mechanizmy kształtowania tożsamości i relacji społecznych w środowisku międzykulturowym oraz ich znaczenie dla rozwoju osobistego, w tym dla budowania postaw otwartości, dialogu i etycznej wrażliwości w pluralistycznym świecie.	DMK1_W05	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie uwarunkowania rozwoju człowieka oraz ich znaczenie dla procesu kształtowania rozwoju osobistego, rozpoznaje kulturowe i cywilizacyjne konteksty wychowania, w tym wybrane elementy tradycji chrześcijańskiej i humanistycznej, istotne dla pracy nad własnym rozwojem.	DMK1_W14	Egzamin ustny Prezentacja

Umiejętności

U_01 Student potrafi stosować wybrane metody i narzędzia samorozwoju w praktyce, krytycznie oceniając ich skuteczność i zgodność z przyjętym systemem wartości.	DMK1_U06	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi identyfikować i analizować własne potrzeby rozwojowe oraz formułować adekwatne cele związane z rozwojem osobistym, wykorzystując wiedzę o psychofizycznych uwarunkowaniach człowieka.	DMK1_U10	Egzamin ustny Pisemne opracowanie indywidualnego planu rozwoju zawodowego

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotowy do włączenia się w inicjatywy i działania na rzecz kształtowania ludzi dojrzałych osobowościowo, etycznie świadomych, aksjologicznie wrażliwych, otwartych na dialog kultury z Ewangelią, jest gotowy do motywowania się wartościami w myśleniu i działaniach na rzecz interesu publicznego.	DMK1_K04, DMK1_K08	Egzamin ustny Pisemne opracowanie indywidualnego planu rozwoju zawodowego.
K_02 Student jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych w sposób dojrzały, aksjologicznie i etycznie odpowiedzialny, otwarty na dialog.	DMK1_K03	Debata Dyskusja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KAIPP
Nazwa przedmiotu	Kultura akademicka i propedeutyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs ma charakter propedeutyczny i obejmuje dwie płaszczyzny studiowania: organizacyjną oraz naukową. Jego celem jest zapoznanie studentów z zasadniczymi wymogami studiowania oraz metodami prowadzącymi do powiększania umiejętności w tym względzie. Istotną rolę odgrywa także stymulowanie rozwoju w zakresie prawidłowego komunikowania się oraz nawiązywania prawidłowych relacji społecznych w środowisku akademickim, a także podejmowania decyzji zgodnych z zasadami akademickiego savoir vivre'u. Kurs zapoznaje studentów ze strukturą uczelni, regulaminem oraz zasadami studiowania sylwetką absolwenta, a także dostarcza wiedzy, podnosi kompetencje i umiejętności w zakresie metodyki pracy umysłowej (m.in. efektywne metody uczenia się, czytanie ze zrozumieniem, zasady przygotowania i prezentowania referatów, dobór materiałów naukowych).
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	38	
Bezkontaktowe	12	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	8	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
• Kolokwium	2	
Razem	38	

Część I**Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:**

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	12	
• Przygotowanie do egzaminu	5	
• Przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego	2	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	5	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie pojęcia, zasady i normy funkcjonowania kultury akademickiej, w tym etykę badań naukowych, standardy rzetelności akademickiej, zasady tworzenia prac naukowych oraz reguły komunikacji w środowisku akademickim.	DMK1_W01	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie zasady organizowania i prowadzenia pracy badawczej oraz normy etyki akademickiej	DMK1_W15	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi samodzielnie wyszukiwać, selekcjonować i krytycznie oceniać informacje oraz źródła naukowe, a także stosować odpowiednie metody pracy naukowej podczas opracowywania prostych analiz i wypowiedzi akademickich.	DMK1_U01	Egzamin ustny Kolokwium/a: Odpowiedź pisemna na zajęciach Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi stosować poprawne formy komunikacji akademickiej ustnej i pisemnej, w tym przygotować krótką wypowiedź naukową, zaprezentować wyniki analizy oraz uczestniczyć w dyskusji zgodnie z zasadami kultury akademickiej.	DMK1_U03	Egzamin ustny Kolokwium/a: Odpowiedź pisemna na zajęciach Ocena aktywności studenta na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego działania w środowisku akademickim, w tym do krytycznej oceny własnej pracy, przestrzegania zasad rzetelności naukowej oraz podejmowania działań na rzecz rozwoju osobistego i doskonalenia kompetencji akademickich.	DMK1_K01	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>WDSNK
Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do studiów nad kulturą
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem zajęć jest analiza pojęć, definicji, sposobów rozumienia i obszarów zagadnień związanych z różnymi aspektami propedeutycznej refleksji nad kulturą w kontekście wybranych procesów i zjawisk kulturowych oraz powiązanych z nimi praktyk i tekstów kultury.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	
• Przygotowanie do egzaminu	10	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Część I**Wiedza**

W_01 Student zna i rozumie pojęcia, teorie oraz metodologie nauk humanistycznych konieczne do analizy tekstów kultury i rozumienia funkcjonowania współczesnej cywilizacji.	DMK1_W01	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie główne procesy i zjawiska kulturowe w perspektywie historycznej i współczesnej, istotne dla rozumienia współczesnej rzeczywistości kulturowej.	DMK1_W02	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować zjawiska kulturowe wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe.	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji tekstów kultury, rozpoznając ich funkcje symboliczne i społeczne.	DMK1_U02	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do świadomego analizowania dyskursów kulturowych oraz do promowania kultury i wartości humanistycznych w społeczeństwie.	DMK1_K04	Egzamin ustny
--	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>WDMK
Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do marketingu kultury
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do praktycznego stosowania narzędzi marketingowych w sektorze kultury. Przedmiot zapoznaje z podstawami marketingu i public relations, specyfiką promocji instytucji kultury oraz budowaniem marki w sektorze kreatywnym. Studenci poznają różnice między marketingiem komercyjnym a kulturalnym, a także zdobędą wiedzę na temat fundraisingu, grantów i crowdfundingu. Przedmiot łączy perspektywę marketingu tradycyjnego, cyfrowego oraz komunikacji w mediach społecznościowych, przygotowując do pracy w zmieniającym się środowisku medialnym
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	

Część I

• Przygotowanie do egzaminu	10
-----------------------------	----

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie zasady funkcjonowania instytucji kultury, ich strukturę organizacyjną oraz specyfikę działań marketingowych w sektorze kulturalnym.	DMK1_W11	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie mechanizmy marketingu kultury, public relations i komunikacji kryzysowej w kontekście praktyki medialnej w środowisku cyfrowym, w tym marketing tradycyjny, cyfrowy i w mediach społecznościowych.	DMK1_W12	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi planować i organizować działania marketingowe dla instytucji kultury, wykorzystując narzędzia cyfrowe do promocji i komunikacji w różnych kanałach medialnych.	DMK1_U04	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi stosować nowe technologie informacyjno-komunikacyjne w opracowywaniu i realizacji kampanii marketingowych dla projektów kulturalnych, uwzględniając zasady etyki i odpowiedzialności społecznej.	DMK1_U08	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do inicjowania i realizowania działań na rzecz upowszechniania kultury z wykorzystaniem wybranych narzędzi komunikacji medialnej, narzędzi cyfrowych oraz mediów społecznościowych, działając w sposób odpowiedzialny i etyczny.	DMK1_K05	Egzamin ustny
--	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>HKI
Nazwa przedmiotu	Historia kultury: idee, style, przełomy
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wprowadzenie studentów w zagadnienia historii kultury europejskiej, ze szczególnym uwzględnieniem najważniejszych idei, stylów artystycznych oraz przełomów cywilizacyjnych, które kształtowały rozwój kultury od starożytności po czasy współczesne. W trakcie wykładu omawiane będą kluczowe epoki i nurty kulturowe, ich główne wartości, formy ekspresji oraz znaczenie dla współczesnego rozumienia dziedzictwa kulturowego. Zajęcia mają charakter ogólnokształcący i służą uporządkowaniu wiedzy humanistycznej niezbędnej do dalszych studiów nad mediami, kulturą i komunikacją społeczną.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do egzaminu	10	

Część I

• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4
---	---

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna pojęcia i kategorie humanistyki pomocne w opisie dziejów kultury oraz jej przemian historycznych.	DMK1_W01	Egzamin ustny
W_02 Student rozumie główne procesy i przełomy kulturowe w perspektywie historycznej oraz ich znaczenie dla współczesnej cywilizacji.	DMK1_W02	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować wybrane zjawiska kulturowe oraz ich historyczne uwarunkowania.	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi dokonywać krytycznej interpretacji tekstów kultury charakterystycznych dla różnych epok i stylów	DMK1_U02	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej oceny własnej wiedzy oraz do dalszego samodzielnego pogłębiania kompetencji humanistycznych.	DMK1_K01	Egzamin ustny
--	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>WDPO
Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do psychologii ogólnej
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs stanowi przegląd podstawowych koncepcji, pojęć i obszarów psychologii ogólnej, ze szczególnym uwzględnieniem procesów poznawczych, emocjonalnych i społecznych leżących u podstaw ludzkich zachowań. Studenci zapoznają się z podstawowymi teoriami dotyczącymi rozwoju człowieka, funkcjonowania osobowości, procesów uczenia się i motywacji. Zajęcia wprowadzają również w zagadnienia psychologii relacji i komunikacji interpersonalnej, istotne podczas analizy zjawisk kulturowych z perspektywy ludzkiego doświadczenia i interakcji
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	34	
Bezkontaktowe	16	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin/kolokwium i konsultacje	4	
Razem	34	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	16	
• Inna praca własna studenta	16	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie podstawowe procesy poznawcze, emocjonalne i społeczne funkcjonowania człowieka, istotne dla analizowania zachowań jednostek w kontekście kulturowym.	DMK1_W06	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie główne koncepcje dotyczące rozwoju fizycznego i psychicznego człowieka oraz ich uwarunkowania kulturowe i cywilizacyjne.	DMK1_W14	Egzamin ustny
Umiejętności		
U_01 Student potrafi analizować psychologiczne aspekty współczesnych zjawisk kulturowych, rozpoznając wartości i problemy aksjologiczne, które im towarzyszą.	DMK1_U06	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę psychologiczną do interpretowania zachowań jednostek i grup oraz do oceny czynników wpływających na ich funkcjonowanie w środowisku kulturowym.	DMK1_U10	Egzamin ustny
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do refleksyjnej i odpowiedzialnej pracy nad własnym rozwojem osobistym, kierując się wrażliwością etyczną oraz rozumieniem psychologicznych uwarunkowań zachowań ludzkich.	DMK1_K07	Egzamin ustny

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>DIEG
Nazwa przedmiotu	Dykcja i emisja głosu
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	1

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs jest poświęcony kształtowaniu praktycznych umiejętności prawidłowego posługiwania się głosem oraz zdobywaniu teoretycznej wiedzy o roli i znaczeniu prawidłowej dykcji i emisji głosu w procesie porozumiewania się z odbiorcami poprzez różnego rodzaju media cyfrowe, jak i na żywo. W trakcie zajęć podjęte zostaną zagadnienia związane z kulturowymi uwarunkowaniami posługiwania się językiem oraz przeprowadzone zostaną ćwiczenia związane z doskonaleniem zasad poprawnej wymowy (tempo, artykulacja), ekonomicznym wydatkowaniem energii w procesie mówienia i uwrażliwieniem na zagrożenia powodujące osłabienie i utratę głosu.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	17	
Bezkontaktowe	8	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• Zajęcia praktyczne	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	2	
• Konsultacje	2	
Razem	17	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	8	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	3	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	

Część I
03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie zasady poprawnego posługiwania się głosem oraz komunikacji społecznej, interpersonalnej, medialnej, istotne w pracy z wykorzystaniem mediów cyfrowych.	DMK1_W10	Praca z tekstem z uwzględnieniem zasad prawidłowej dykcji. Realizacja ćwiczeń dykcyjnych i emisyjnych zarówno indywidualnie, jak i zespołowo. Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie psychologiczne, społeczne uwarunkowania odbioru mediów oraz zachowań użytkowników mediów cyfrowych w kontekście posługiwania się głosem..	DMK1_W06	Debata

Umiejętności

U_01 Student potrafi komunikować się z otoczeniem, a także brać udział w debatach, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich, biorąc pod uwagę kwestie dykcyjne i głosowe.	DMK1_U05	Debata Prezentacja: Prezentacja projektu..
U_02 Student potrafi tworzyć przykładowe przekazy medialne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, uwzględniając zasady dykcji i posługiwania się głosem.	DMK1_U07	Ćwiczenia dykcyjne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej oceny własnej wiedzy, umiejętności i ograniczeń oraz do samodzielnego doskonalenia kompetencji zawodowych, zwłaszcza w odniesieniu do posługiwania się i pracy głosem.	DMK1_K01	Krytyczna analiza własnych umiejętności w zakresie dykcji i emisji głosu Samoewaluacja. Prezentacja: Prezentacja przygotowanego projektu, który jest poddawany krytycznej analizie.
--	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PRPO
Nazwa przedmiotu	Produkcja podcastu
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wyposażenie studentów w praktyczne umiejętności niezbędne do samodzielnego tworzenia, realizacji i dystrybucji profesjonalnych podcastów. Przedmiot wprowadza studentów w historię i fenomen popularności podcastów jako narzędzia komunikacji i marketingu we współczesnej kulturze cyfrowej. Studenci poznają całościowy proces produkcji podcastu – od koncepcji i formatu, przez aspekty techniczne, techniki prowadzenia wywiadów i budowania narracji, po podstawy montażu audio oraz strategię dystrybucji i promocji w mediach społecznościowych.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	32	
Bezkontaktowe	43	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	2	
• Konsultacje	2	
Razem	32	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	43	
• Samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	5	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	20	

Część I

• Przygotowanie prezentacji multimedialnej	8
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	10

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie historię rozwoju podcastów, przyczyny ich popularności oraz rolę podcastu jako narzędzia komunikacji marketingowej i kulturowej w środowisku cyfrowym.	DMK1_W09, DMK1_W12	Ocena aktywności studenta na zajęciach: dyskusja, analiza case studies Projekt/Projekty: analiza istniejących podcastów w kontekście strategii marketingowej
W_02 Student zna i rozumie zasady komunikacji audialnej, narracji oraz techniki prowadzenia wywiadów w formacie podcastowym.	DMK1_W07, DMK1_W10	Ćwiczenia praktyczne: zastosowanie technik komunikacji w praktyce Ocena aktywności studenta na zajęciach: ćwiczenia z prowadzenia wywiadów

Umiejętności

U_01 Student potrafi zaprojektować koncepcję i format podcastu dostosowany do grupy docelowej, opracować strukturę odcinka oraz przygotować scenariusz narracji lub wywiad.	DMK1_U03, DMK1_U04	Ocena aktywności studenta na zajęciach: ćwiczenia praktyczne z projektowania formatu Projekt/Projekty: koncepcja i realizacja własnego podcastu
U_02 Student potrafi samodzielnie nagrać materiał audio z wykorzystaniem odpowiedniego sprzętu, dokonać montażu materiału audio w programach do edycji dźwięku oraz zaplanować i zrealizować dystrybucję podcastu na platformach cyfrowych oraz opracować strategię promocji w mediach społecznościowych.	DMK1_U04, DMK1_U08	Ocena aktywności studenta na zajęciach: prezentacja strategii promocyjnej, tworzenie treści social media

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do podejmowania twórczych i innowacyjnych działań w produkcji treści audialnych, elastycznie reagując na potrzeby odbiorców i trendy w komunikacji podcastowej.	DMK1_K02, DMK1_K05	Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach: kreatywne podejście do rozwiązywania problemów produkcyjnych Projekt/Projekty: oryginalność koncepcji i realizacji
---	--------------------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PPKW
Nazwa przedmiotu	Praca przed kamerą – warsztat
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest praktyczne przygotowanie studentów do występowania przed kamerą z naciskiem na naturalność, pewność siebie i profesjonalną komunikację w różnych formatach wideo. Przedmiot obejmuje zarówno aspekty techniczne (obsługa kamery, światło, obiektywy, ruchy kamery), jak i warsztat komunikacyjny (autoprezentacja, kontakt wzrokowy, praca z teleprompterem, spontaniczność wypowiedzi). Studenci poznają różne formaty charakterystyczne dla dziennikarstwa i komunikacji kulturalnej (vlog, prezentacja, relacja live, wywiad) oraz zdobywają umiejętność pracy z operatorem i samodzielnej pracy przed kamerą.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	10	

Część I

• Przygotowanie do egzaminu	20
• Samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	3
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	6

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie zasady komunikacji wizualnej i dźwiękowej oraz ich zastosowanie w tworzeniu materiałów wideo w różnych formatach (vlog, prezentacja, wywiad, relacja live).	DMK1_W07	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt praktyczny
W_02 Student zna zasady obsługi kamery oraz aspekty techniczne pracy z kamerą (światło, obiektywy, ruchy kamery, ustawienia), niezbędne do realizacji materiałów audiowizualnych.	DMK1_W08	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt praktyczny

Umiejętności

U_01 Student potrafi tworzyć autorskie materiały wideo w różnych formatach (vlog, stand-up, wywiad, relacja live), dostosowane do kontekstu i odbiorcy, zachowując naturalność i poprawność językową.	DMK1_U03	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt praktyczny
U_02 Student potrafi tworzyć przekazy medialne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych oraz sprzętu kamerowego, kontrolując aspekty techniczne (światło, dźwięk, kadrowanie).	DMK1_U07	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt praktyczny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do podejmowania twórczych i innowacyjnych działań w projektach medialnych, elastycznie dostosowując się do różnych formatów wideo i zmieniających się wymagań współczesnej produkcji audiowizualnej.	DMK1_K02	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt praktyczny
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>WPK
Nazwa przedmiotu	Wirtualne przestrzenie kultury
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Kurs zaznajamia studentów z przemianami kultury współczesnej, specyfiką cyberkultury procesami rozwojowymi zachodzącymi na obszarze nowych mediów i mediów społecznościowych konwergujących w przestrzeniach kultury humanistycznej. Zajęcia mają na celu przybliżenie kluczowych zagadnień dotyczących nowych mediów i cyberkultury, w szczególności: koncepcji i terminów z zakresu narratologii (narracji transmedialnych), problematyki sztuki cyfrowej (net artu, dzieła sztuki w formie instalacji interaktywnej, e-muzealnictwa itp.), dynamicznej i procesualnej e-literatury, e-edukacji, gier komputerowych, Internetu pojmowanego jako intermedium, hipertekstualności, estetyki wirtualności, wirtualnego realis, procesów cyrkulacji treści kulturowych w sferze audiowizualnej, ikoniczności kultury, sytuacji humanisty w cyberprzestrzeni.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	10	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	9	
• Przygotowanie do egzaminu	20	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie pojęcia oraz teorie dotyczące kultury cyfrowej, wirtualnych przestrzeni kultury oraz ich znaczenie dla współczesnych praktyk kulturowych.	DMK1_W09	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie mechanizmy funkcjonowania instytucji kultury oraz projektów medialnych w środowisku cyfrowym, w tym uwarunkowania prawne, etyczne i marketingowe działalności w wirtualnych przestrzeniach kultury	DMK1_W13	Dyskusja: umiejętność dyskusji analityczno-interpretacyjnej na temat omawianych procesów, zjawisk oraz tekstów kultury Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować wybrane wirtualne przestrzenie kultury z wykorzystaniem narzędzi właściwych dla nauk o kulturze i mediach.	DMK1_U01	Dyskusja: umiejętność dyskusji analityczno-interpretacyjnej na temat omawianych procesów, zjawisk oraz tekstów kultury Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi zaplanować i opracować koncepcję projektu kulturowego realizowanego w przestrzeni wirtualnej, oraz uwzględniając potrzeby odbiorców i zasady etyczno-prawne.	DMK1_U03	Dyskusja: umiejętność dyskusji analityczno-interpretacyjnej na temat omawianych procesów, zjawisk oraz tekstów kultury Ocena aktywności studenta na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego uczestnictwa w kulturze cyfrowej oraz do podejmowania twórczych działań w wirtualnych przestrzeniach kultury z poszanowaniem różnorodności kulturowej i zasad komunikacji społecznej.	DMK1_K02	Dyskusja: umiejętność dyskusji analityczno-interpretacyjnej na temat omawianych procesów, zjawisk oraz tekstów kultury Ocena aktywności studenta na zajęciach
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PGC
Nazwa przedmiotu	Podstawy grafiki cyfrowej
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wprowadzenie studentów w podstawy grafiki cyfrowej poprzez praktyczne poznanie narzędzi, zasad kompozycji oraz języka wizualnego wykorzystywanego w mediach cyfrowych. Studenci rozwijają umiejętności tworzenia prostych projektów graficznych, rozumienia komunikacji wizualnej oraz krytycznej analizy obrazu w kontekście kultury cyfrowej.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Przygotowanie do egzaminu	20	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	9	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	10	

Część I
03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie pojęcia oraz zasady grafiki cyfrowej, w tym podstawy teorii koloru, kompozycji, typografii oraz formatów plików graficznych wykorzystywanych w mediach cyfrowych.	DMK1_W07	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach: Aktywny udział w praktycznych działaniach realizowanych podczas zajęć
W_02 Student zna i rozumie zasady projektowania graficznego w kontekście komunikacji wizualnej, w tym uwarunkowania estetyczne, funkcjonalne, etyczne.	DMK1_W13	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach: Aktywny udział w praktycznych działaniach realizowanych podczas zajęć

Umiejętności

U_01 Student potrafi tworzyć proste projekty graficzne (np. plakat, baner, grafika do mediów cyfrowych) z wykorzystaniem narzędzi grafiki cyfrowej, stosując zasady kompozycji, koloru, typografii oraz dostosowując projekt do medium i odbiorcy.	DMK1_U03	Ocena aktywności studenta na zajęciach: Aktywny udział w praktycznych działaniach realizowanych podczas zajęć Projekt/Projekty
U_02 Student potrafi analizować i oceniać projekty graficzne (własne i cudze), uzasadniać zastosowane rozwiązania wizualne oraz wprowadzać korekty na podstawie otrzymanej informacji zwrotnej.	DMK1_U02	Ocena aktywności studenta na zajęciach: Aktywny udział w praktycznych działaniach realizowanych podczas zajęć Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego wykonywania prac z zakresu grafiki cyfrowej, rozwijania własnych kompetencji twórczych oraz współpracy w zespole projektowym z poszanowaniem prawa autorskiego i zasad komunikacji wizualnej.	DMK1_K01	Ocena aktywności studenta na zajęciach: Aktywny udział w praktycznych działaniach realizowanych podczas zajęć
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>BHP
Nazwa przedmiotu	BHWPIK (e-learning)
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	0

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	W ramach modułu w formule e-learning słuchacze zapoznają się z następującymi tematami: ogólne przepisy BHP, Państwowa Inspekcja Pracy, kontrola obiektów/zakładów pracy w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy, pomieszczenia higieniczno-sanitarne, wymagania do maszyn i środków ochrony osobistej, instrukcja bezpieczeństwa pożarowego, zasady i przykłady opracowania instrukcji, plany ewakuacji, wypadki osób pozostających na terenie lub pod opieką placówki, postępowanie powypadkowe, temperatura w pomieszczeniach, oświetlenie, przerwa w zajęciach, zastosowanie barw do celów bezpieczeństwa, pierwsza pomoc przedmedyczna.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

E-learning	4,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans punktów ECTS
03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ich zastosowanie w środowisku związanym z działalnością kulturalną oraz w pracy z urządzeniami technicznymi..	DMK1_W16	Test końcowy
--	----------	--------------

Umiejętności

U_01 Student potrafi stosować zasady bezpieczeństwa i higieny pracy podczas wykonywania zadań praktycznych, w tym posługiwania się podstawowym sprzętem technicznym wykorzystywanym w środowisku medialnym.	DMK1_U10	Test końcowy
---	----------	--------------

Kompetencje społeczne

Część I

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego zachowywania się w sytuacjach wymagających przestrzegania zasad bezpieczeństwa w pracy zawodowej.	DMK1_K06	Test końcowy
---	----------	--------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>WFS1
Nazwa przedmiotu	Wychowanie fizyczne
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	0

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Przedmiot ma na celu kształtowanie świadomej postawy studentów wobec kultury fizycznej. Studenci zdobędą nie tylko wiedzę, ale także umiejętności praktyczne związane z podejmowaniem różnorodnej aktywności ruchowej w trosce o utrzymanie dobrej kondycji fizycznej. Przedmiot ten ma też na celu ukształtowanie świadomości konieczności przyswojenia zdrowego stylu funkcjonowania, który powinien być kontynuowany przez całe życie, w sposób dopasowany do wieku.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans punktów ECTS
03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie podstawowe uwarunkowania rozwoju fizycznego i psychicznego człowieka oraz ich znaczenie dla zachowania zdrowia i sprawności w aktywności fizycznej.	DMK1_W14	Obserwacja aktywności i systematyczności udziału studenta w zajęciach Zadania praktyczne
--	----------	---

Umiejętności

U_01 Student potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę o psychofizycznych potrzebach człowieka do planowania i bezpiecznego wykonywania aktywności fizycznej, z poszanowaniem zasad bezpieczeństwa.	DMK1_U10	Obserwacja aktywności i systematyczności udziału studenta w zajęciach Zadania praktyczne
---	----------	---

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego dbania o własną sprawność fizyczną i zdrowie.	DMK1_K07	Obserwacja aktywności i systematyczności udziału studenta w zajęciach Zadania praktyczne
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	MSJO-DMK-SL>JAS1
Nazwa przedmiotu	Język angielski
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	W czasie kursu studenci zdobywają oraz rozwijają umiejętności językowe (czytanie, słuchanie, pisanie oraz mówienie) na poziomie minimum B2. Zajęcia mają charakter praktyczny. Prowadzone są w taki sposób, aby zmaksymalizować aktywność i zaangażowanie studentów w proces uczenia się, a przez to polepszyć jego efektywność. Prowadzący stosują rozmaite rodzaje interakcji: prowadzący – studenci, praca w parach, praca w grupach, praca indywidualna. W trakcie kursu w przeważającej mierze stosowana jest metoda komunikatywna oraz podejście zadaniowe. Celem zajęć jest: przygotowanie studentów do egzaminu końcowego na poziomie minimum B2, rozwijanie umiejętności językowych potrzebnych dla pracy naukowej, zapoznanie studentów ze specjalistyczną terminologią.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Lektorat	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• LEK	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do egzaminu	5	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu Wiedza	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
W_01 Student zna i rozumie słownictwo oraz struktury językowe charakterystyczne dla komunikacji społecznej i medialnej w wybranym języku obcym, pozwalające na analizę i interpretację współczesnych tekstów kultury.	DMK1_W01	Egzamin pisemny Egzamin ustny Testy pisemne

Umiejętności

U_01 Student potrafi zrozumieć dłuższe wypowiedzi i wykłady w języku obcym. Rozumie większość przekazów medialnych o sprawach bieżących.	DMK1_U12	Egzamin pisemny Testy pisemne
U_02 Student potrafi zrozumieć artykuły i teksty w języku obcym opisujące problematykę współczesną, których autorzy przyjmują konkretną postawę lub szczególny punkt widzenia.	DMK1_U12	Egzamin pisemny Egzamin ustny Testy pisemne
U_03 Student potrafi zrozumieć główne wątki specjalistycznego tekstu mówionego i pisanego w języku obcym dotyczącego tematyki z zakresu dziennikarstwa i komunikacji społecznej.	DMK1_U12	Egzamin ustny Testy pisemne
U_04 Student potrafi napisać w języku obcym teksty jasne i szczegółowe na wiele tematów związanych ze swoimi zainteresowaniami. Potrafi napisać esej lub sprawozdanie przekazując informację lub przedstawiając swój pogląd za lub przeciw wyrażonej opinii. Potrafi napisać listy, które przekażą znaczenie, jakie osobiście przypisuje danym wydarzeniom i doświadczeniom. Potrafi napisać opowiadanie i recenzję.	DMK1_U12	Egzamin ustny Praca końcowa/Praca pisemna:prace pisemne Testy pisemne

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy i umiejętności oraz swego profesjonalizmu, a także osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem i doskonaleniem własnych kompetencji.	DMK1_K09	Egzamin pisemny Egzamin ustny Praca końcowa/Praca pisemna:prace pisemne Testy pisemne
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	MSJO-DMK-SL>JAS2
Nazwa przedmiotu	Język angielski
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	W czasie kursu studenci zdobywają oraz rozwijają umiejętności językowe (czytanie, słuchanie, pisanie oraz mówienie) na poziomie minimum B2. Zajęcia mają charakter praktyczny. Prowadzone są w taki sposób, aby zmaksymalizować aktywność i zaangażowanie studentów w proces uczenia się, a przez to polepszyć jego efektywność. Prowadzący stosują rozmaite rodzaje interakcji: prowadzący – studenci, praca w parach, praca w grupach, praca indywidualna. W trakcie kursu w przeważającej mierze stosowana jest metoda komunikatywna oraz podejście zadaniowe. Celem zajęć jest: przygotowanie studentów do egzaminu końcowego na poziomie minimum B2, rozwijanie umiejętności językowych potrzebnych dla pracy naukowej, zapoznanie studentów ze specjalistyczną terminologią.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Lektorat	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• LEK	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4	
• Przygotowanie do egzaminu	5	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu Wiedza	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
W_01 Student zna i rozumie słownictwo oraz struktury językowe charakterystyczne dla komunikacji społecznej i medialnej w wybranym języku obcym, pozwalające na analizę i interpretację współczesnych tekstów kultury.	DMK1_W01	Egzamin pisemny Egzamin ustny Testy pisemne

Umiejętności

U_01 Student potrafi zrozumieć dłuższe wypowiedzi i wykłady w języku obcym. Rozumie większość przekazów medialnych o sprawach bieżących.	DMK1_U12	Egzamin pisemny Testy pisemne
U_02 Student potrafi zrozumieć artykuły i teksty w języku obcym opisujące problematykę współczesną, których autorzy przyjmują konkretną postawę lub szczególny punkt widzenia.	DMK1_U12	Egzamin pisemny Egzamin ustny Testy pisemne
U_03 Student potrafi zrozumieć główne wątki specjalistycznego tekstu mówionego i pisanego w języku obcym dotyczącego tematyki z zakresu dziennikarstwa i komunikacji społecznej.	DMK1_U12	Egzamin ustny Testy pisemne
U_04 Student potrafi napisać w języku obcym teksty jasne i szczegółowe na wiele tematów związanych ze swoimi zainteresowaniami. Potrafi napisać esej lub sprawozdanie przekazując informację lub przedstawiając swój pogląd za lub przeciw wyrażonej opinii. Potrafi napisać listy, które przekażą znaczenie, jakie osobiście przypisuje danym wydarzeniom i doświadczeniom. Potrafi napisać opowiadanie i recenzję.	DMK1_U12	Egzamin ustny Praca końcowa/Praca pisemna: prace pisemne

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy i umiejętności oraz swego profesjonalizmu, a także osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem i doskonaleniem własnych kompetencji.	DMK1_K09	Egzamin pisemny Egzamin ustny Praca końcowa/Praca pisemna: prace pisemne Testy pisemne
--	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>TJIOC
Nazwa przedmiotu	The Jesuit Influence on Contemporary Culture
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	-
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	2	
• Przygotowanie do egzaminu	4	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

Część I

W_01 The student knows and understands the main cultural processes and phenomena from both historical and contemporary perspectives that are essential for analysing the influence of the Jesuits on the development of civilization and global culture.	DMK1_W02	Egzamin ustny
W_02 The student knows and understands the mechanisms by which civilizations function in an intercultural environment, particularly in the context of cultural contacts, exchange, and tensions associated with the activities of the Jesuits in Europe and beyond.	DMK1_W05	Debata

Umiejętności

U_01 The student is able to analyse and interpret selected cultural phenomena related to the global influence of the Jesuits on art, education, religion, and processes of civilizational transfer.	DMK1_U01	Prezentacja
U_02 The student is able to carry out a critical analysis and interpretation of cultural texts and historical sources concerning Jesuit activity, identifying their symbolic, narrative, and social functions within the context of global culture.	DMK1_U02	Analiza tekstu

Kompetencje społeczne

K_01 The student is prepared to participate consciously in discussions on the role of the Jesuits in shaping global culture and to promote humanistic values and cultural heritage from an intercivilizational perspective.	DMK1_K04	Dyskusja
---	----------	----------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>SKKU
Nazwa przedmiotu	Społeczne konteksty kultury
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Kurs wprowadza studentów w sposoby rozumienia kultury jako zjawiska społecznego, osadzonego w relacjach władzy, komunikacji, technologii i codziennych praktyk życia społecznego. Zajęcia ukazują kulturę nie tylko jako zbiór tekstów i artefaktów, lecz przede wszystkim jako dynamiczny proces negocjowania znaczeń, konstruowania tożsamości oraz organizowania doświadczenia jednostek i grup. Konwersatorium łączy klasyczne koncepcje socjologiczne i kulturoznawcze (m.in. Bourdieu, Goffman, Hall, Berger i Luckmann, Bauman, Williams) z refleksją nad współczesnym środowiskiem medialnym, w którym granice między kulturą offline i online ulegają zatarciu. Szczególna uwaga zostaje poświęcona społecznym wymiarom komunikacji cyfrowej, kulturze uczestnictwa, przemianom wspólnotowości, algorytmizacji życia społecznego oraz roli mediów w konstruowaniu rzeczywistości. W trakcie zajęć studenci uczą się analizować zjawiska kulturowe jako praktyki społeczne - od codziennych rytuałów i stylów życia po globalne trendy popkulturowe i cyfrowe formy ekspresji. Kurs rozwija umiejętność krytycznego myślenia, formułowania problemów badawczych oraz interpretowania przekazów medialnych w ich społecznym kontekście.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	

Część I		
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	
• Przygotowanie do egzaminu	15	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	10	
• Przygotowanie prezentacji/wypowiedzi ustnej	5	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie najważniejsze teorie socjologiczne i kulturoznawcze dotyczące społecznego funkcjonowania kultury oraz potrafi wyjaśnić ich znaczenie dla analizy współczesnych praktyk komunikacyjnych i medialnych.	DMK1_W01	Debata Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student identyfikuje i charakteryzuje najważniejsze społeczne uwarunkowania kultury - takie jak procesy modernizacji, globalizacji, mediatyzacji i cyfryzacji - oraz rozumie ich wpływ na sposoby uczestnictwa w kulturze i komunikacji społecznej.	DMK1_W02	Debata Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi identyfikować i charakteryzować najważniejsze społeczne uwarunkowania kultury - takie jak procesy modernizacji, globalizacji, mediatyzacji i cyfryzacji - oraz rozumie ich wpływ na sposoby uczestnictwa w kulturze i komunikacji społecznej.	DMK1_U01	Debata Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach Prezentacja: prezentacja multimedialna przygotowywana zespołowo
U_02 Student potrafi sformułować proste pytania badawcze dotyczące społecznych wymiarów kultury, dobrać adekwatne podejścia interpretacyjne oraz krytycznie korzystać ze źródeł naukowych i medialnych.	DMK1_U05	Debata Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach Prezentacja: prezentacja multimedialna przygotowywana zespołowo

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do refleksyjnego i krytycznego odnoszenia się do własnych interpretacji zjawisk kulturowych oraz do rozwijania kompetencji analitycznych niezbędnych w dalszym kształceniu akademickim.	DMK1_K04	Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>LEGW
Nazwa przedmiotu	Literatura: epoki, gatunki i współczesne inspiracje
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z historycznym rozwojem literatury (polskiej, obcej) oraz wyposażenie ich w narzędzia pozwalające na analizę i interpretację tekstów literackich jako kluczowych komponentów kultury. Celowi temu służy zaprezentowanie wybranych dzieł literackich w szerokich kontekstach (m.in. biograficznym, kulturowym, historycznym, społecznym, cywilizacyjnym) oraz pokazanie ich recepcji kulturowej, ze szczególnym zwróceniem uwagi na czasy współczesne (inspiracje, adaptacje, intertekstualność).
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4	
• Przygotowanie do egzaminu	10	

Część I**03. Efekty uczenia się**

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna literaturę polską i obcą rozmaitych epok - mechanizmy narracji i komunikacji symbolicznej, różnorodne konteksty, recepcję - zwłaszcza w kulturze współczesnej, a także rozumie jej rolę i znaczenie kulturowe, w związku z czym ma świadomość konieczności propagowania i upowszechniania wiedzy o literaturze	DMK1_W03, DMK1_W04	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student dostrzega rozmaite inspiracje literackie (problemy, motywy, wątki, gatunki) w kulturze współczesnej, m.in. w literaturze, filmie, sztuce oraz rozumie ich konteksty.	DMK1_W02	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji dzieł literackich rozmaitych epok, wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe, zna różnorodne konteksty ich powstawania, a także umie rozpoznać ich funkcje - narracyjne, symboliczne i społeczne.	DMK1_U01, DMK1_U02	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska odnoszące się do literatury rozmaitych epok oraz jej wpływu na kulturę współczesną, umie dyskutować na ten temat, używając specjalistycznej terminologii	DMK1_U05	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student, będąc świadomym wartości dziedzictwa kulturowego oraz jego wpływu na współczesność, jest gotów do rozwijania i pogłębiania swojej wiedzy w tym kierunku.	DMK1_K01	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
--	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>FPIK
Nazwa przedmiotu	Film - podstawy i konteksty
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Kurs wprowadza studentów w zagadnienia związane z filmem jako medium artystycznym, kulturowym i komunikacyjnym. Obejmuje zasady interpretacji dzieł filmowych, analizę języka filmu, jego elementów formalnych, funkcji narracyjnych i symbolicznych oraz miejsca kina w kulturze. Zajęcia prezentują także konteksty historyczne i społeczne rozwoju filmu, ukazując relacje między kinem a innymi mediami, kulturą popularną i przemianami technologicznymi. Studenci poznają narzędzia analizy audiowizualnej oraz uczą się świadomie odbierać i interpretować dzieła filmowe w szerszych uwarunkowaniach kulturowych.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4	

Część I

• Przygotowanie do egzaminu	10
-----------------------------	----

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie pojęcia, teorie i metody analizy dzieł filmowych, pozwalające interpretować film jako tekst kultury i medium komunikacyjne.	DMK1_W01	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie historyczne i współczesne konteksty rozwoju filmu oraz jego rolę w środowisku medialnym i kulturze popularnej.	DMK1_W02, DMK1_W04	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować filmy, rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne oraz wykorzystując narzędzia analizy audiowizualnej.	DMK1_U01, DMK1_U02	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi przygotować krótką wypowiedź krytyczną lub analityczną dotyczącą filmu, stosując poprawną terminologię filmową i zasady etyki komunikacji.	DMK1_U03	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego działania w obszarze krytyki filmowej, a także do krytycznej refleksji nad ich przekazem kulturowym i społecznym.	DMK1_K03, DMK1_K04	Egzamin ustny
---	--------------------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KSDK
Nazwa przedmiotu	Kuchnie świata i dziedzictwo kulinarne
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z różnorodnością tradycji kulinarnych jako kluczowego elementu dziedzictwa kulturowego i tożsamości wspólnot. Przedmiot umożliwi zrozumienie, jak jedzenie kształtuje kulturę i jak kultura wpływa na praktyki kulinarne w kontekście globalizacji, migracji i pamięci zbiorowej. Studenci uczyć się analizować kuchnie świata jako nośniki znaczeń kulturowych, a także poznać podstawowe narzędzia cyfrowe służące dokumentacji, mapowaniu i prezentacji dziedzictwa kulinarnego. Przedmiot rozwija kompetencje badawcze w zakresie Food Studies oraz wrażliwość na wielokulturowość poprzez aktywne, praktyczne formy pracy.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	32	
Bezkontaktowe	18	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	2	
• Konsultacje	2	
Razem	32	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	18	
• Przygotowanie prezentacji/wypowiedzi ustnej	8	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	

Część I

• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	5
--	---

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie główne procesy i zjawiska kulturowe związane z tradycjami kulinarnymi w perspektywie historycznej i współczesnej, istotne dla interpretacji praktyk kulturowych i społecznych.	DMK1_W02	Odpowiedź ustna Projekt/Projekty
W_02 Student zna i rozumie mechanizmy funkcjonowania w środowisku międzykulturowym, zwłaszcza w kontekście kształtowania tożsamości i relacji społecznych poprzez dziedzictwo kulinarne i praktyki żywieniowe.	DMK1_W05	Odpowiedź ustna Projekt/Projekty

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować zjawiska kulturowe związane z dziedzictwem kulinarnym oraz ich medialne reprezentacje w praktykach kultury, wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe, z uwzględnieniem uwarunkowań odbioru treści kulinarnych (poznawczych, emocjonalnych, społecznych)	DMK1_U01	Odpowiedź ustna Projekt/Projekty
U_02 Student potrafi komunikować się z otoczeniem w kontekście międzykulturowym, używając specjalistycznej terminologii z zakresu tradycji kulinarnych, a także brać udział w debatach dotyczących różnorodności kultur kulinarnych, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich.	DMK1_U05	Odpowiedź ustna Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach – praca zespołowa

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do podejmowania twórczych i innowacyjnych działań w projektach kulturalnych i medialnych dotyczących dokumentacji i prezentacji dziedzictwa kulinarnego, elastycznie reagując na zmieniające się potrzeby odbiorców i wyzwania współczesnej kultury.	DMK1_K02	Prezentacja Projekt/Projekty
K_02 Student jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym dotyczącym dziedzictwa kulinarnego, do analizowania przekazów medialnych i dyskursów kulturowych związanych z tradycjami kulinarnymi oraz do promowania różnorodności kultur kulinarnych, dziedzictwa i wartości humanistycznych w społeczeństwie	DMK1_K04	Prezentacja Projekt/Projekty

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PPZM
Nazwa przedmiotu	Podstawy pracy z mikrofonem
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest praktyczne przygotowanie studenta do właściwego posługiwania się mikrofonem w pracy twórcy medialnego oraz zdobycie umiejętności emisji głosu i interpretacji tekstu. Przedmiot wprowadza studentów w pracę z różnymi typami mikrofonów stosowanych w produkcji treści audialnych i audiowizualnych. Studenci poznają podstawy sztuki mówienia, techniki emisji głosu oraz interpretacji tekstów o różnym charakterze.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	17	
Bezkontaktowe	8	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• Zajęcia praktyczne	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	2	
• Konsultacje	2	
Razem	17	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	8	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	4	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie charakterystykę różnych typów mikrofonów oraz zasady ich doboru i wykorzystania w produkcji treści audialnych i audiowizualnych.	DMK1_W08	Odpowiedź ustna Ocena aktywności studenta na zajęciach: ćwiczenia praktyczne z obsługi różnych mikrofonów
W_02 Student zna i rozumie podstawy emisji głosu, techniki oddechowe oraz zasady higieny głosu istotne w pracy twórcy medialnego.	DMK1_W10, DMK1_W16	Odpowiedź ustna Ocena aktywności studenta na zajęciach: ćwiczenia emisyjne, oddechowe i artykulacyjne
Umiejętności		
U_01 Student potrafi prawidłowo posługiwać się mikrofonem w warunkach studyjnych, kontrolując odległość, kąt ustawienia oraz dynamikę i barwę głosu w celu uzyskania wysokiej jakości nagrania	DMK1_U07	praca zaliczeniowa (jakość techniczna nagrania w projekcie podcastowym) Ocena aktywności studenta na zajęciach: ćwiczenia praktyczne z nagrywania
U_02 Student potrafi interpretować teksty o różnym charakterze (informacyjne, publicystyczne, prezenterkie), stosując odpowiednie techniki intonacyjne, tempo i akcenty logiczne.	DMK1_U03, DMK1_U05	praca zaliczeniowa (sposób prezentacji treści w projekcie podcastowym) Ocena aktywności studenta na zajęciach: ćwiczenia interpretacyjne, analiza nagrań
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do krytycznej oceny własnych umiejętności warsztatowych oraz systematycznego doskonalenia techniki pracy z mikrofonem i emisji głosu.	DMK1_K01	praca zaliczeniowa (samoocena i refleksja nad własnym warszatem w opisie projektu) Ocena aktywności studenta na zajęciach: otwartość na feedback, praca nad poprawą błędów

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>SVI
Nazwa przedmiotu	Storytelling video i short-form video
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest nabycie przez studentów praktycznych umiejętności pełnego procesu produkcji wideo: od planowania i nagrywania po montaż i dystrybucję w formatach short-form. Przedmiot obejmuje obsługę podstawowego sprzętu (kamera, mikrofon, światło), nagrywanie scen, planowanie ujęć i kompozycję, montaż w profesjonalnych programach montażowych, kolorystykę, napisy oraz podstawy animacji. Studenci poznają zasady storytellingu wideo zarówno narracyjnego, jak i edukacyjnego/informacyjnego, oraz specyfikę platform cyfrowych, w tym techniki przyciągania uwagi, miniatury i SEO. Kurs kładzie nacisk na praktyczne ćwiczenia w pisaniu scenariuszy z uwzględnieniem zabiegów skutecznego przyciągania uwagi w różnych gatunkach short-form video
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	45,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	51	
Bezkontaktowe	24	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	45	
• Zajęcia praktyczne	45	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	51	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	24	
• Przygotowanie do egzaminu	15	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie mechanizmy narracji i storytellingu w mediach audiowizualnych, w tym zabiegi przyciągania i zatrzymania uwagi w formatach short-form (YouTube, TikTok, Instagram Reels).	DMK1_W04	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: Projekt praktyczny
W_02 Student zna i rozumie zasady komunikacji wizualnej i dźwiękowej oraz ich zastosowanie w tworzeniu krótkometrażowych form wideo w kontekście platform cyfrowych.	DMK1_W07	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: Projekt praktyczny
W_03 Student zna zasady obsługi sprzętu wideo (kamera, mikrofon, światło) oraz podstawy montażu w profesjonalnych programach montażowych, w tym kolorystykę, napisy i podstawy animacji.	DMK1_W08	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: Projekt praktyczny

Umiejętności

U_01 Student potrafi tworzyć scenariusze i autorskie treści wideo dostosowane do formatu short-form, stosując techniki storytellingu narracyjnego i edukacyjnego/informacyjnego z uwzględnieniem specyfiki platform cyfrowych.	DMK1_U03	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt praktyczny
U_02 Student potrafi realizować pełen proces produkcji wideo: planowanie ujęć, nagrywanie, montaż, kolorystykę i finalizację materiału z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.	DMK1_U07	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt praktyczny
U_03 Student potrafi dystrybuować treści wideo na platformach cyfrowych, optymalizując je pod kątem SEO, miniatur i retention, stosując zasady etyki i odpowiedzialności w komunikacji online	DMK1_U08	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt praktyczny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do podejmowania twórczych i innowacyjnych działań w tworzeniu treści wideo, elastycznie dostosowując formę i narrację do zmieniających się trendów na platformach cyfrowych i potrzeb odbiorców.	DMK1_K02	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt praktyczny
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>TTT
Nazwa przedmiotu	Tworzenie treści tekstowych – warsztat pisarski
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	3

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z kluczowymi zagadnieniami dotyczącymi tworzenia treści tekstowych przeznaczonych do publikowania w mediach cyfrowych. Treści przedmiotu obejmują zagadnienia takie jak: zwrot ku człowieczeństwu (Human-Centric Content), tzw. treści SEO (tworzone pod wyszukiwarki internetowe), storytelling w kulturze, narratologia i narracje transmedialne, tworzenie tekstów dla mediów społecznościowych (copywriting), warsztat recenzenta (książki, filmy, wydarzenia), gatunki dziennikarskie w mediach cyfrowych. Podczas zajęć analizowana będzie również problematyka genologiczna i poprawnościowa dotycząca przeobrażeń tekstów z zakresu humanistyki medialnej oraz ich statusu w mediach cyfrowych, a także redakcji i korekty tekstów przeznaczonych do publikacji w Internecie. Uwaga poświęcona zostanie również praktycznym kwestiom związanym z procesem tworzenia treści dopasowanych do specyfiki platform społecznościowych, storytellingiem w kulturze współczesnej, komunikacją medialną i reklamowo-marketingową.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	

Część I

Razem	36	
-------	----	--

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Przygotowanie do udziału w dyskusji	9	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	10	
• Przygotowanie do egzaminu	20	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie wybrane formy i teksty kultury, w tym kulturę popularną wraz z mechanizmami narracji, storytellingu oraz komunikacji symbolicznej wykorzystywanymi w mediach tekstowych, audialnych, wizualnych i audiowizualnych.	DMK1_W04	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie kulturę cyfrową oraz rolę nowych technologii, mediów interaktywnych i narzędzi AI w tworzeniu, dystrybucji i projektowaniu treści kulturowych.	DMK1_W09	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi tworzyć autorskie treści medialne o charakterze kulturowym (m.in. teksty, recenzje, scenariusze, podcasty, formy wideo), dostosowane do medium, odbiorcy i kontekstu kulturowego, stosując zasady poprawności językowej i etyki.	DMK1_U03	Dyskusja: udział w dyskusji analityczno-interpretacyjnej oraz w praktycznych działaniach realizowanych podczas zajęć Ocena aktywności studenta na zajęciach Praca końcowa/Praca pisemna: realizacja prac pisemnych
U_02 Student potrafi tworzyć przekazy medialne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.	DMK1_U07	Dyskusja: udział w dyskusji analityczno-interpretacyjnej oraz w praktycznych działaniach realizowanych podczas zajęć Ocena aktywności studenta na zajęciach Praca końcowa/Praca pisemna: realizacja prac pisemnych

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do inicjowania i realizowania działań na rzecz upowszechniania kultury z wykorzystaniem wybranych narzędzi komunikacji medialnej i narzędzi cyfrowych.	DMK1_K05	Dyskusja: udział w dyskusji analityczno-interpretacyjnej oraz w praktycznych działaniach realizowanych podczas zajęć Ocena aktywności studenta na zajęciach Praca końcowa/Praca pisemna: realizacja prac pisemnych
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>ERAD
Nazwa przedmiotu	Elementy retoryki i autoprezentacji w dyskursie publicznym
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wykształcenie wśród studentów umiejętności skutecznego i etycznego komunikowania się w sferze publicznej, rozpoznawania mechanizmów manipulacji językowych w dyskursie publicznym (medialnym i w polityce) oraz budowanie świadomości autoprezentacji w przestrzeni publicznej.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	32	
Bezkontaktowe	18	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	2	
• Konsultacje	2	
Razem	32	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	18	
• Samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	8	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	10	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna (rozpoznaje) techniki erystyczne oraz mechanizmy wpływu społecznego wykorzystywane w dyskursie publicznym, a także zna znaczenie komunikacji niewerbalnej w procesie przekazu informacji, budowania autorytetu i zaufania.	DMK1_W10	Ocena aktywności studenta na zajęciach Wystąpienie publiczne: przygotowanie i zaprezentowanie wystąpienia publicznego na zadany temat.
W_02 Student zna mechanizmy, techniki autoprezentacji, kreowania wizerunku w przestrzeni publicznej (w tym w mediach, social mediach), mając świadomość rozmaitych uwarunkowań odbioru mediów (m.in. społecznych, psychologicznych, kulturowych).	DMK1_W06, DMK1_W10	Ocena aktywności studenta na zajęciach Wystąpienie publiczne: przygotowanie i zaprezentowanie wystąpienia publicznego na zadany temat.
Umiejętności		
U_01 Student potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę na temat technik erystycznych, werbalnych i niewerbalnych sposobów komunikacji, a także autoprezentacji do skutecznego i etycznego komunikowania się w sferze publicznej.	DMK1_U03, DMK1_U05	Ocena aktywności studenta na zajęciach Wystąpienie publiczne: przygotowanie i zaprezentowanie wystąpienia publicznego na zadany temat.
U_02 Student potrafi dostrzec, zidentyfikować i opisać manipulacje językowe w sferze publicznej (w mediach), a także tworzyć własne wypowiedzi pozbawione nieetycznych chwytów językowych	DMK1_U05, DMK1_U08, DMK1_U09	Ocena aktywności studenta na zajęciach Wystąpienie publiczne: przygotowanie i zaprezentowanie wystąpienia publicznego na zadany temat.
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do świadomego i krytycznego uczestnictwa w życiu publicznym (w przestrzeni mediów, social mediów), wykazując dbałość o język i sposób przekazu treści oraz zdając sobie sprawę z obecności w przestrzeni publicznej manipulacji językowych – ich celów i znaczenia.	DMK1_K03, DMK1_K04	Ocena aktywności studenta na zajęciach Wystąpienie publiczne: przygotowanie i zaprezentowanie wystąpienia publicznego na zadany temat.

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>WFS2
Nazwa przedmiotu	Wychowanie fizyczne
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	0

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Przedmiot ma na celu kształtowanie świadomej postawy studentów wobec kultury fizycznej. Studenci zdobędą nie tylko wiedzę, ale także umiejętności praktyczne związane z podejmowaniem różnorodnej aktywności ruchowej w trosce o utrzymanie dobrej kondycji fizycznej. Przedmiot ten ma też na celu ukształtowanie świadomości konieczności przyswojenia zdrowego stylu życia, który powinien być kontynuowany przez całe życie, w sposób dopasowany do wieku.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans punktów ECTS
03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie podstawowe uwarunkowania rozwoju fizycznego i psychicznego człowieka oraz ich znaczenie dla zachowania zdrowia i sprawności w aktywności fizycznej.	DMK1_W14	Obserwacja aktywności i systematyczności udziału studenta w zajęciach Zadania praktyczne
--	----------	---

Umiejętności

U_01 Student potrafi wykorzystywać podstawową wiedzę o psychofizycznych potrzebach człowieka do planowania i bezpiecznego wykonywania aktywności fizycznej, z poszanowaniem zasad bezpieczeństwa.	DMK1_U10	Obserwacja aktywności i systematyczności udziału studenta w zajęciach Zadania praktyczne
---	----------	---

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego dbania o własną sprawność fizyczną i zdrowie.	DMK1_K07	Obserwacja aktywności i systematyczności udziału studenta w zajęciach Zadania praktyczne
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>CICM
Nazwa przedmiotu	Copywriting i content marketing w kulturze
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Zajęcia mają na celu następujące zadania: 1 Zapoznanie z formatami tekstów występujących w przestrzeni internetowej i sposobami ich tworzenia (landing page – struktura i język). 2. Wykształcenie praktycznych umiejętności tworzenia tekstów reklamowych marketingowych w obszarze kultury oraz ich adiustacji z wykorzystaniem odpowiedniego kanału przekazu. 3. Poznanie kluczowych pojęć content marketingu w kulturze. 4. Poszerzenie kompetencji z zakresu kreatywności językowej, tworzenia tekstów, retoryki, semiotyki i psychologii komunikacji (storytelling). 5. Wykorzystanie wiedzy z zakresu funkcjonowania języka w przestrzeni medialnej.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	32	
Bezkontaktowe	18	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	2	
• Konsultacje	2	
Razem	32	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	18	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	8	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	10	

Część I**03. Efekty uczenia się**

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie wybrane formy i teksty kultury, w tym kulturę popularną wraz z mechanizmami narracji, storytellingu oraz komunikacji symbolicznej wykorzystywanymi w mediach tekstowych, audialnych, wizualnych i audiowizualnych	DMK1_W04	Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie kulturę cyfrową oraz rolę nowych technologii, mediów interaktywnych i narzędzi AI w tworzeniu, dystrybucji i projektowaniu treści kulturowych.	DMK1_W09	Projekt/Projekty

Umiejętności

U_01 Student potrafi tworzyć autorskie treści medialne o charakterze kulturowym (m.in. teksty, recenzje, scenariusze, podcasty, formy wideo), dostosowane do medium, odbiorcy i kontekstu kulturowego, stosując zasady poprawności językowej i etyki.	DMK1_U03	Projekt/Projekty
U_02 Student potrafi planować, organizować i realizować działania kulturalne i medialne, w tym projekty uwzględniające kontekst międzykulturowy, wykorzystując narzędzia cyfrowe do komunikacji, promocji i tworzenia treści.	DMK1_U04	Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do podejmowania twórczych i innowacyjnych działań w projektach kulturalnych i medialnych, elastycznie reagując na zmieniające się potrzeby odbiorców i wyzwania współczesnej kultury, wykorzystując techniki copywritingu	DMK1_K02	Dyskusja Praca zespołowa
K_02 Student jest gotów do inicjowania i realizowania działań na rzecz upowszechniania kultury z wykorzystaniem wybranych narzędzi komunikacji medialnej i narzędzi cyfrowych	DMK1_K05	Praca zespołowa Projekt/Projekty

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KPI
Nazwa przedmiotu	Komunikacja i przekaz idei we wczesnym chrześcijaństwie
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Przedmiot poświęcony jest analizie sposobów komunikowania treści religijnych, ideowych i społecznych we wczesnym chrześcijaństwie (I–V w.). Zajęcia obejmują badanie form przekazu ustnego i pisanego, takich jak listy, pisma patrystyczne, symbole, rytuały oraz sztuka wczesnochrześcijańska. Omawiane są także konteksty kulturowe, społeczne i polityczne świata grecko-rzymskiego, które wpływały na rozwój i recepcję chrześcijańskiego przekazu. Szczególną uwagę poświęca się strategiom narracji i adaptacji idei chrześcijańskich wobec różnych grup odbiorców.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	21	
Bezkontaktowe	4	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• W	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	21	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	4	
• Przygotowanie do egzaminu	4	

Część I**03. Efekty uczenia się**

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie mechanizmy komunikacji oraz formy przekazu idei we wczesnym chrześcijaństwie, a także ich uwarunkowania historyczne, kulturowe i społeczne, i potrafi interpretować je jako istotne procesy kulturowe.	DMK1_W02	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie główne formy, środki oraz strategie komunikacyjne stosowane we wczesnym chrześcijaństwie (m.in. teksty biblijne, pisma Ojców Kościoła, symbole, obrazy, narracje), a także ich rolę w kształtowaniu tożsamości wspólnoty i przekazywaniu wartości religijnych i etycznych.	DMK1_W04	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować wybrane teksty oraz inne formy przekazu wczesnochrześcijańskiego, identyfikując ich funkcje komunikacyjne, symboliczne i perswazyjne oraz odnosząc je do kontekstu kulturowego i społecznego epoki.	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi formułować ustne i pisemne wypowiedzi na temat komunikacji idei we wczesnym chrześcijaństwie, posługując się terminologią nauk humanistycznych oraz argumentując swoje stanowisko w oparciu o analizę źródeł.	DMK1_U11	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do refleksyjnego i odpowiedzialnego podejścia do dziedzictwa kulturowego i religijnego wczesnego chrześcijaństwa, dostrzegając jego znaczenie dla współczesnej kultury, dialogu społecznego i kształtowania postaw opartych na wartościach humanistycznych i chrześcijańskich.	DMK1_K04	Egzamin ustny
--	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PSR
Nazwa przedmiotu	Pamięć symbol, rytuał w kulturze wczesnochrześcijańskiej
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	1

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	<p>Przedmiot koncentruje się na analizie sposobów kształtowania i przekazywania pamięci zbiorowej we wczesnym chrześcijaństwie (I–V w.) oraz na roli symboli i rytuałów w budowaniu tożsamości wspólnot chrześcijańskich. Zajęcia obejmują studium tekstów źródłowych, praktyk liturgicznych oraz form ekspresji wizualnej i materialnej, które stanowiły podstawowe narzędzia utrwalania i interpretowania doświadczenia religijnego.</p> <p>W ramach kursu omawiane są zagadnienia związane z funkcjonowaniem kultu świętych, męczenników, narracji biblijnych oraz tradycji apostołskiej. Analizowane są kluczowe symbole wczesnochrześcijańskie (m.in. krzyż, ryba, światło) oraz ich znaczenie teologiczne i społeczne. Przedmiot uwzględnia szeroki kontekst kulturowy świata grecko-rzymskiego, wskazując na ciągłość i transformację wzorców religijnych oraz symbolicznych w kulturze chrześcijańskiej. Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności krytycznej analizy źródeł tekstowych i ikonograficznych oraz pogłębione rozumienie procesów kulturowych zachodzących we wczesnym chrześcijaństwie.</p>
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	21	
Bezkontaktowe	4	
Razem	25	1,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	15	
• W	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	

Część I

• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	21	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	4	
• Przygotowanie do egzaminu	4	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie pojęcia oraz kategorie badawcze związane z pamięcią kulturową, symbolem i rytuałem w kulturze wczesnochrześcijańskiej oraz ich znaczenie w analizie tekstów i praktyk kulturowych.	DMK1_W01	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie główne formy symboliki i rytuałów wczesnochrześcijańskich (m.in. liturgicznych, narracyjnych, wizualnych) oraz ich rolę w kształtowaniu tożsamości religijnej i kulturowej w perspektywie historycznej.	DMK1_W04	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować wybrane teksty oraz przedstawienia kultury wczesnochrześcijańskiej (teksty źródłowe, ikonografię, rytuały), identyfikując ich funkcje symboliczne, narracyjne i społeczne.	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi formułować wnioski interpretacyjne dotyczące roli pamięci, symbolu i rytuału w procesach transmisji wartości oraz komunikacji kulturowej, posługując się terminologią humanistyczną.	DMK1_U05	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznego i odpowiedzialnego odnoszenia się do dziedzictwa wczesnochrześcijańskiego jako elementu kultury europejskiej, z poszanowaniem różnorodności interpretacji oraz dialogu międzykulturowego.	DMK1_K04	Egzamin ustny
--	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>OKFD
Nazwa przedmiotu	Od klasyki fotografii do wizualnych strategii marek
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Przedmiot podejmujący tematykę fotografii jako istotnego narzędzia współczesnej komunikacji wizualnej marek. Punktem wyjścia zajęć jest wprowadzenie do estetyki i poetyki klasycznej fotografii, traktowanej jako kulturowy i wizualny fundament współczesnych strategii komunikacyjnych w obszarze branding, reklamy i mediów cyfrowych. Zajęcia mają charakter praktyczny i koncentrują się na projektowaniu realizacji fotograficznych wykorzystywanych w komunikacji marek. Studenci wykonują ćwiczenia z zakresu fotografii produktowej, fotografii wnętrza oraz fotografii portretowej m.in. na potrzeby branding, e-commerce i środowisk cyfrowych. W ramach przedmiotu analizowane są również aktualne trendy wizualne, a studenci rozwijają umiejętność świadomego doboru estetyki obrazu oraz krytycznego czytania i interpretacji fotografii w kontekście strategii wizualnych marek.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	4	
• Przygotowanie do egzaminu	8	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	2	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie zasady fotografii, w tym techniki kadrowania, oświetlenia i kompozycji obrazu, oraz potrafi je zastosować w analizie i tworzeniu fotografii na potrzeby komunikacji wizualnej marek i projektów w mediach cyfrowych.	DMK1_W07	Dyskusja Egzamin ustny krytyczna analiza Projekt/Projekty
W_02 Student zna i rozumie formy i funkcje fotografii w kulturze wizualnej oraz mechanizmy narracji wizualnej i storytellingu wykorzystywane w mediach wizualnych i audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji wizualnej marek.	DMK1_W04	Dyskusja Egzamin ustny krytyczna analiza Projekt/Projekty

Umiejętności

U_01 Student potrafi projektować i realizować autorskie fotografie produktowe, portretowe i wnętrz, dostosowując je do medium, odbiorcy i kontekstu kulturowego w komunikacji wizualnej marek, stosując zasady estetyki, poprawności wizualnej oraz etyki w praktyce fotograficznej.	DMK1_U03	Projekt/Projekty
U_02 Student potrafi krytycznie analizować i interpretować fotografie stosowane w komunikacji wizualnej marek, rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne, w tym sposób, w jaki obrazy konstruują przekaz i wpływają na odbiorcę w kontekście kultury wizualnej i mediów cyfrowych.	DMK1_U02	Dyskusja Egzamin ustny krytyczna analiza

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów podejmować działania w projektach wizualnych tworząc komunikaty fotograficzne i wizerunkowe odpowiadające zmieniającym się potrzebom odbiorców oraz wyzwaniom współczesnej kultury i rynku kreatywnego.	DMK1_K02	Dyskusja Egzamin ustny Projekt/Projekty
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PFR
Nazwa przedmiotu	Podstawy fotografii reportażowej i socjologicznej
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	<p>Przedmiot dotyczący problematyki fotografii dokumentalnej jako narzędzia analizy i interpretacji rzeczywistości społecznej i kulturowej. Punktem wyjścia zajęć jest wprowadzenie do historii oraz roli fotografii reportażowej i socjologicznej w dokumentowaniu zjawisk społecznych oraz budowaniu wizualnych narracji o charakterze poznawczym i krytycznym.</p> <p>Zajęcia mają charakter praktyczny i koncentrują się na realizacji ćwiczeń dokumentalnych. Studenci analizują klasyczne i współczesne projekty reportażowe, uczą się podstaw pracy w terenie oraz zasad etycznych pracy fotografa dokumentalisty. W ramach przedmiotu rozwijane są umiejętności wykorzystania fotografii jako narzędzia badań jakościowych, świadomego operowania kompozycją, światłem i sekwencją obrazów oraz krytycznego czytania i kontekstualizacji fotografii w mediach, archiwach i przestrzeni cyfrowej.</p>
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Część I**Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:**

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do egzaminu	8	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	4	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	2	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie zasady komunikacji wizualnej w fotografii, w tym fotografie reportażowej, socjologicznej oraz potrafi wskazać ich zastosowanie w tworzeniu i analizie projektów wizualnych w mediach cyfrowych, w tym w projektach kulturowych.	DMK1_W07	Dyskusja Egzamin ustny krytyczna analiza
W_02 Student zna i rozumie funkcje i mechanizmy narracyjne oraz symboliczne fotografii reportażowej i socjologicznej, a także potrafi wskazać, w jaki sposób obrazy tworzą storytelling wizualny i przekaz kulturowy.	DMK1_W04	Dyskusja Egzamin ustny krytyczna analiza

Umiejętności

U_01 Student potrafi krytycznie analizować i interpretować fotografie reportażowe, socjologiczne rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne, jak również ocenić, w jaki sposób obrazy konstruują przekaz, kształtują odbiór oraz komunikują wartości kulturowe i społeczne.	DMK1_U02	Dyskusja krytyczna analiza
U_02 Student potrafi tworzyć autorskie fotografie reportażowe, socjologiczne dostosowując je do medium, odbiorcy i kontekstu kulturowego, a także świadomie projektować przekaz wizualny, stosując zasady estetyki i etyki fotograficznej.	DMK1_U03	Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów uczestniczyć we współczesnych dyskursach poprzez fotografię promując wartości kulturowe, społeczne i humanistyczne.	DMK1_K04	Dyskusja Egzamin ustny Projekt/Projekty
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>LPWS
Nazwa przedmiotu	Literatura polska w służbie idei w XIX wieku
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zaprezentowanie literatury polskiej XIX wieku (okresu zaborów) jako medium komunikacji społecznej; ważnego kanału przekazu idei społecznych, politycznych (narodowych), a także jako narzędzia kształtowania kulturowych wzorów osobowych (kwestie aksjologiczne). Celowi temu służy ukazanie wzajemnych powiązań pomiędzy zjawiskami literackimi a procesami społecznymi, politycznymi, kulturalnymi epoki, jak również pokazanie roli literatury pięknej w kształtowaniu postaw (społecznych, narodowych, kulturowych). Literatura polska XIX wieku będzie analizowana i interpretowana pod kątem jej „służebności” wobec konkretnych idei.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4	
• Przygotowanie do egzaminu	10	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie mechanizmy funkcjonowania literatury polskiej XIX wieku przede wszystkim w kontekście kształtowania tożsamości i relacji społecznych.	DMK1_W03, DMK1_W05	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie wzajemne powiązania pomiędzy zjawiskami literackimi a procesami społecznymi, politycznymi, kulturalnymi.	DMK1_W02	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi krytycznie analizować oraz interpretować dzieła literackie, uwzględniając ich szerokie konteksty, a także umie rozpoznać idee, poglądy, nurty zawarte w literaturze polskiej wieku XIX.	DMK1_U02	Dyskusja: dyskusja w trakcie zajęć Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi dostrzegać i rozwiązywać problemy o charakterze aksjologicznym w perspektywie społecznej i indywidualnej.	DMK1_U06	Dyskusja: dyskusja w trakcie zajęć Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej refleksji nad odbieranymi treściami kulturowymi, a przez to do świadomego uczestnictwa w publicznym dyskursie dotyczącym kultury	DMK1_K04	Dyskusja: dyskusja w trakcie zajęć Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
--	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>LPWI
Nazwa przedmiotu	Literatura polska w służbie idei w XX wieku
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zaprezentowanie literatury polskiej XX wieku jako medium komunikacji społecznej; ważnego kanału przekazu idei społecznych, politycznych (narodowych) a także narzędzia kształtowania wzorów osobowych (kwestie aksjologiczne). Celowi temu służy ukazanie wzajemnych powiązań pomiędzy zjawiskami literackimi a procesami społecznymi, politycznymi, kulturalnymi epoki, a także pokazanie roli literatury pięknej w kształtowaniu postaw (społecznych, narodowych, kulturowych). Literatura polska XX wieku analizowana i interpretowana będzie pod kątem jej „służebności” wobec konkretnych idei.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do egzaminu	10	

Część I

• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4
--	---

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie mechanizmy funkcjonowania literatury polskiej XX wieku przede wszystkim w kontekście kształtowania tożsamości i relacji społecznych	DMK1_W03, DMK1_W05	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie wzajemne powiązania pomiędzy zjawiskami literackimi a procesami społecznymi, politycznymi, kulturalnymi	DMK1_W02	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi krytycznie analizować oraz interpretować dzieła literackie, uwzględniając ich szerokie konteksty, a także umie rozpoznać idee, poglądy, nurty zawarte w literaturze polskiej wieku XX.	DMK1_U02	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student umie dostrzegać i rozwiązywać problemy o charakterze aksjologicznym w perspektywie społecznej i indywidualnej.	DMK1_U06	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej refleksji nad odbieranymi treściami kulturowymi, a przez to do świadomego uczestnictwa w publicznym dyskursie dotyczącym kultury.	DMK1_K04	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KPS
Nazwa przedmiotu	Kultura popularna w środowisku cyfrowym
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zjawiskami kultury popularnej funkcjonującej w przestrzeni mediów cyfrowych. W trakcie zajęć omawiane będą współczesne formy komunikacji i ekspresji kulturowej obecne w internecie, takie jak memy, media społecznościowe, platformy streamingowe, fandomy oraz cyfrowe narracje kultury masowej. Studenci poznają mechanizmy powstawania i upowszechniania treści popularnych w środowisku sieciowym, a także sposoby ich interpretacji w perspektywie kulturoznawczej. Zajęcia mają charakter wprowadzający i rozwijają umiejętność krytycznego spojrzenia na kulturę popularną jako ważny element codzienności i współczesnego krajobrazu medialnego.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	19	
Bezkontaktowe	6	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• KW	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	19	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	6	
--	---	--

Część I

• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4
• Przygotowanie do egzaminu	2

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie procesy i zjawiska kulturowe związane z funkcjonowaniem kultury popularnej w środowisku cyfrowym.	DMK1_W02	Egzamin analiza przykładów z mediów cyfrowych Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student rozumie społeczne i psychologiczne uwarunkowania odbioru treści kultury popularnej w internecie oraz zachowania użytkowników mediów społecznościowych.	DMK1_W06	Egzamin Ocena udziału w moderowanej dyskusji problemowej

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować zjawiska kultury popularnej obecne w mediach cyfrowych, uwzględniając ich kontekst społeczny i medialny.	DMK1_U01	Analiza tekstu: praca z tekstem kultury (case study)
U_02 Student potrafi komunikować się z otoczeniem oraz brać udział w debacie dotyczącej współczesnych form kultury popularnej i ich znaczenia kulturowego.	DMK1_U05	Dyskusja: udział dyskusji moderowanej Prezentacja: krótka prezentacja

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej oceny własnej wiedzy oraz do świadomego uczestnictwa w kulturze cyfrowej i popularnej.	DMK1_K01	Egzamin ustny rozmowa zaliczeniowa Kazus/Analiza przypadku
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>CSC
Nazwa przedmiotu	Cyberkultura i społeczeństwo sieci
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wprowadzenie studentów w zagadnienia związane z cyberkulturą oraz funkcjonowaniem społeczeństwa w warunkach powszechnej obecności Internetu i mediów cyfrowych. W trakcie zajęć omawiane będą przemiany kulturowe i społeczne wywołane rozwojem komunikacji sieciowej, a także nowe formy relacji, tożsamości i uczestnictwa w kulturze w środowisku online. Studenci poznają najważniejsze pojęcia opisujące społeczeństwo sieci, kulturę cyfrową, media społecznościowe oraz wpływ technologii na życie codzienne. Zajęcia mają charakter wprowadzający i rozwijają umiejętność krytycznej refleksji nad współczesnym światem cyfrowym.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	19	
Bezkontaktowe	6	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• KW	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	19	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	6	
• Przygotowanie do egzaminu	4	

Część I

• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	2
--	---

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie wiodące procesy i zjawiska kulturowe związane z rozwojem społeczeństwa sieci.	DMK1_W02	Egzamin analiza przykładów z życia społecznego w dobie powszechnej cyfryzacji Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student rozumie psychologiczne i społeczne uwarunkowania odbioru mediów cyfrowych oraz sposobów zachowania użytkowników internetu.	DMK1_W06	Egzamin Ocena udziału w moderowanej dyskusji problemowej

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować zjawiska cyberkultury oraz ich medialne reprezentacje, wykorzystując pojęcia kulturoznawcze.	DMK1_U01	Analiza tekstu: praca z tekstem kultury (case study) Egzamin ustny
U_02 Student potrafi komunikować się z otoczeniem, formułować argumenty i brać udział w debacie dotyczącej współczesnych zjawisk kultury cyfrowej.	DMK1_U05	Dyskusja: udział w dyskusji moderowanej Prezentacja

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej oceny własnej wiedzy oraz do świadomego i odpowiedzialnego uczestnictwa w kulturze cyfrowej.	DMK1_K01	rozmowa zaliczeniowa Kazus/Analiza przypadku
--	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KTKI
Nazwa przedmiotu	Klasyczne teorie kultury i ich współczesne interpretacje
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wprowadzenie studentów w najważniejsze teoretyczne ujęcia kultury oraz ich współczesne rozwinięcia. Duży nacisk zostanie położony na fakt, że nowożytny i współczesny namysł nad kulturą charakteryzuje się szeregiem krytycznych zwrotów, które stanowią jednocześnie oznaki i czynniki przemian paradygmatycznych w spojrzeniu na kulturę. W związku z nimi teoria kultury staje się coraz bardziej elementem aktywnym samych przemian kulturowych, przez wprzęgnięcie wątków teoretycznych w praktyki dyskursywne, przede wszystkim w sferze szeroko rozumianych mediów.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do egzaminu	10	

Część I

• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4
---	---

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna najważniejsze kierunki teoretycznego namysłu nad kulturą oraz dobrze orientuje się w ich współczesnych rozwinięciach. Rozumie ich znaczenie na poziomie badawczym, a także miejsce, jakie zajmują w praktyce społecznej oraz ich wpływ na funkcjonowanie współczesnej cywilizacji.	DMK1_W01	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie teoretyczne ujęcia głównych historycznych i współczesnych procesów oraz zjawisk kulturowych. Trafnie identyfikuje i opisuje funkcjonowanie wątków teoretycznych jako składników współczesnych dyskursów medialnych.	DMK1_W02	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi dokonać analizy i interpretacji zjawisk kulturowych stosując do nich świadomie dobrane narzędzia teoretyczne. Umie wyciągać z tych analiz wnioski oraz formułować je w sposób rzetelny i świadomy pod względem zakotwiczenia w danej teorii/ ujęciu.	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi samodzielnie sformułować problemy i cele badawcze w zakresie teoretycznego namysłu nad kulturą oraz miejsca, jakie zajmują w niej samej wątki teoretyczne. Umie dobierać metody i narzędzia do realizacji tych celów, a także wyszukiwać, selekcjonować i krytycznie oceniać źródła oraz opracowywać wyniki zgodnie z obowiązującymi zasadami badań naukowych.	DMK1_U11	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do uczestnictwa w dyskursie publicznym w oparciu o znajomość teoretycznych ujęć kultury oraz świadomość ich charakteru jako składników praktyk dyskursywnych.	DMK1_K04	Egzamin ustny
---	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>SESI
Nazwa przedmiotu	Sztuka: epoki, style, idee i współczesne inspiracje
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	<p>Kurs obejmuje zagadnienia z zakresu historii sztuki powszechnej europejskiego kręgu kulturowego, od najwcześniejszych przejawów twórczości artystycznej człowieka po sztukę współczesną.</p> <p>Na wykładach poruszane będą problemy związane z problematyką i terminologią artystyczną oraz najważniejszymi nurtami i zjawiskami w sztuce – ze szczególnym uwzględnieniem ciągłości rozwoju i inspiracji. Celem zajęć będzie również zapoznanie studenta ze specyfiką sztuki kolejnych okresów w historii, ich najważniejszych twórców i dzieł, wpływu sztuki dawnej na sztukę współczesną, a także wykształcenie umiejętności definiowania głównych cech formalnych dzieł oraz ich interpretacji</p>
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	
• Inna praca własna studenta	10	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie główne procesy i zjawiska artystyczne w perspektywie historycznej i współczesnej, istotne dla twórczego funkcjonowania we współczesnej kulturze wizualnej.	DMK1_W02	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie podstawowe pojęcia, teorie i metody badawcze stosowane w historii sztuki, niezbędne do analizy dzieł sztuki, ich formy, treści i funkcji, a także do interpretowania zjawisk artystycznych w kontekście rozwoju cywilizacyjnego i artystycznego szeroko pojętego europejskiego kręgu kulturowego.	DMK1_W01	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji tekstów kultury jakimi są źródła ikonograficzne, rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne. Rozumie wymowę dzieł sztuki dawnej i najnowszej.	DMK1_U02	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi analizować i interpretować historyczne i współczesne zjawiska artystyczne, wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe, z uwzględnieniem uwarunkowań odbioru treści (poznawczych, emocjonalnych, społecznych).	DMK1_U01	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym, do analizowania przekazów artystycznych, w tym medialnych i dyskursów kulturowych oraz do promowania kultury, dziedzictwa i wartości humanistycznych w społeczeństwie.	DMK1_K04	Egzamin ustny
---	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>FDM
Nazwa przedmiotu	Filozofia dialogu międzykulturowego
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zagadnieniami filozoficznymi występującymi w sferze dialogu międzykulturowego oraz międzyreligijnego. Ten drugi typ dialogu traktuje się tu jako część dialogu międzykulturowego, gdyż nie zawsze możliwe jest odróżnienie religii od kultury (np. w religiach/kulturach Wschodu). Główne zagadnienia tego rodzaju to: dialog, spotkanie, relacja, Inność, prawda w dialogu, tożsamość, różnica, granice dialogu, inkluzywizm, ekskluzywizm, tolerancja, otwartość, fundamentalizm, pluralizm, itp. Celem wykładu jest nie tylko wyjaśnienie pojęć ale przede wszystkim omówienie tych koncepcji filozoficznych, które naświetlają (z odmiennych perspektyw) różne aspekty dialogu między kulturami i religiami. Zapoznanie studentów z w/w kwestiami ma na celu umożliwienie im świadomego uczestnictwa w życiu społecznym.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	16	
Razem	52	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	16	
• Przygotowanie do egzaminu	8	
• Przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego	5	
• Przygotowanie prezentacji/wypowiedzi ustnej	3	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie wybrane koncepcje filozoficzne podejmujące zagadnienia dialogu międzyludzkiego, w tym dialogu między kulturami (religiami), niezbędne do rozumienia współczesnej cywilizacji.	DMK1_W01	Egzamin Odpowiedź ustna Testy pisemne: Test wiedzy
W_02 Student zna i rozumie wybrane teksty filozoficzne dotyczące dialogu między kulturami i religiami, zwłaszcza na temat tożsamości, różnicy, dialogu, spotkania (itp.) w wymiarze relacji międzyludzkich	DMK1_W04, DMK1_W05	Egzamin Odpowiedź ustna Testy pisemne: Test wiedzy

Umiejętności

U_01 Student potrafi dyskutować, brać udział w debatach, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska w odniesieniu do zagadnień filozoficznych związanych z dialogiem kultur i religii.	DMK1_U05, DMK1_U06	Egzamin Odpowiedź ustna Testy pisemne: Test wiedzy
U_02 Student potrafi rozwiązywać problemy aksjologiczne (konflikty wartości) i stosować zasady etyczne w kontaktach z przedstawicielami innych kultur i religii niż jego własne.	DMK1_U06, DMK1_U09	Egzamin Odpowiedź ustna Testy pisemne: Test wiedzy

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do poszanowania różnorodności kulturowej i do prowadzenia dialogu międzykulturowego we wszystkich obszarach życia indywidualnego i społecznego.	DMK1_K08	Odpowiedź ustna Testy pisemne: Test wiedzy
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>EWM
Nazwa przedmiotu	Etyka w mediach i komunikacji kulturowej
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Cel przedmiotu to próba namysłu nad ludzką moralnością w kontekście mediów i komunikacji kulturowej we współczesnej cywilizacji. Zarówno dziennikarze, twórcy internetowi, jak i twórcy treści w obszarze kultury są zobligowani do odpowiedzialności za słowo i obraz, a także do respektowania różnic kulturowych. Zostaną omówione dylematy etyczne dziennikarzy i twórców internetowych w związku z relatywizmem etycznym, nieetyczne techniki w obrębie mediów (dezinformacja, manipulacja i fact-checking) oraz prawo autorskie obowiązujące w mediach.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	14	

Część I

• Przygotowanie do egzaminu	20
-----------------------------	----

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie zasady etyczne funkcjonowania w środowisku międzykulturowym, zwłaszcza w kontekście kształtowania tożsamości indywidualnej, zbiorowej i relacji społecznych.	DMK1_W05	Dyskusja Egzamin ustny Ocena pracy zespołowej na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie uwarunkowania współczesnej cywilizacji, w tym działalności medialnej i kulturowej – etyczne, prawne, istotne dla aktywności w środowisku technologicznym i wielokulturowym.	DMK1_W13	Dyskusja Egzamin ustny Ocena pracy zespołowej na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi formułować i rozwiązywać problemy o charakterze etycznym w perspektywie indywidualnej i społecznej w obszarze mediów i komunikacji kulturowej.	DMK1_U06	Referat
U_02 Student potrafi stosować zasady etyczne w komunikacji kulturowej, w tym w przestrzeni mediów cyfrowych.	DMK1_U09	Referat

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego działania w obszarze mediów i komunikacji kulturowej, w tym do rozwiązywania dylematów etycznych, a w przypadku trudności korzystania z opinii ekspertów.	DMK1_K03	Dyskusja Ocena pracy zespołowej na zajęciach
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>CUME
Nazwa przedmiotu	Culture media - zagadnienia prawne
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	1

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	<p>Kurs wprowadza studentów w podstawowe aspekty prawne funkcjonowania mediów i obiegu treści kulturowych w środowisku cyfrowym. Obejmuje pierwszorzędnie omówienie podstawowych instrumentów prawnych z zakresu zagadnień prawnych takich jak: podmiotowość prawna, system i źródła prawa, stosowanie i wykładnia prawa a następnie przechodzi do najważniejszych regulacji dotyczących prawa autorskiego, utworów, autorstwa i współautorstwa, praw autorskich osobistych oraz majątkowych, zasad przeniesienia praw autorskich i licencji, dozwolonego użytku, ochrony wizerunku i danych osobowych oraz zasad odpowiedzialności prawnej twórców i użytkowników mediów – odnosząc się do podstawowych zasad prawa prasowego. Jednocześnie też akcentuje istotę prawa własności przemysłowej oraz najważniejsze regulacje prawa treści i usług cyfrowych. Zajęcia pozwalają zrozumieć, jak prawo wpływa na produkcję, dystrybucję i wykorzystanie treści medialnych (w tym cyfrowych), a także jak świadomie (od strony systemu prawnego) i etycznie działać w przestrzeni publicznej i cyfrowej. Kurs kładzie nacisk na praktyczne przykłady oraz analizę casusów związanych z kulturą, mediami i twórczością cyfrową.</p>
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	21	
Bezkontaktowe	6	
Razem	27	1,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	15	
• W	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	

Część I

• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	21	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	6	
• Przygotowanie do egzaminu	6	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie podstawowe regulacje prawne dotyczące funkcjonowania mediów, w tym kwestie prawa autorskiego, ochrony wizerunku oraz zasad odpowiedzialności prawnej twórców i użytkowników treści kulturowych.	DMK1_W13	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie prawne uwarunkowania obiegu treści w mediach cyfrowych, w tym regulacje dotyczące dystrybucji audiowizualnej, licencji oraz wykorzystania nowych technologii w kulturze.	DMK1_W09	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi stosować zasady etyczne i prawne w działalności kulturalnej, w tym działalności realizowanej w przestrzeni mediów cyfrowych.	DMK1_U09	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi przygotować poprawny pod względem prawnym materiał medialny lub projekt kulturowy, uwzględniając zasady licencjonowania, ochrony danych i wizerunku.	DMK1_U08	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego działania w obszarze kultury i mediów, w tym do respektowania prawa, ochrony własności intelektualnej oraz świadomego reagowania na dylematy etyczno-prawne w praktyce medialnej, zaś w przypadku trudności do korzystania z opinii ekspertów.	DMK1_K03	Egzamin ustny
--	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>ZPM
Nazwa przedmiotu	Zarządzanie projektami medialnymi w kulturze
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem zajęć jest przekazanie wiedzy oraz wypracowanie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych, które pozwolą na podejmowanie przez studenta działań mających na celu: planowanie i harmonogramowanie projektów medialnych w kulturze, budżetowanie produkcji medialnych, zarządzanie zespołem i współpracę z wykonawcami, tworzenie siatki kontaktów – rozumiane jako nawiązanie i utrzymanie współpracy z redakcjami mediów kulturalnych, a także influencerami zajmującymi się kulturą, rozpoznanie i reagowanie na ryzyko projektowe oraz zmiany. Student zdobędzie też wiedzę oraz wypracuje umiejętności przygotowania projektów medialnych dla/w instytucjach kultury z wykorzystaniem nowych technologii i narzędzi oraz ich promocji w social media.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	9	
• Przygotowanie do egzaminu	20	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	10	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student posiada wiedzę w zakresie planowania i harmonogramowania i budżetowania projektów medialnych we współczesnej kulturze z wykorzystaniem nowoczesnych technologii i narzędzi, w tym sztucznej inteligencji.	DMK1_W09	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student posiada zaawansowaną wiedzę na temat struktury, dynamiki i specyfiki współczesnego sektora kultury, w tym powiązania między twórczością, finansami, technologią i polityką społeczną.	DMK1_W11	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi samodzielnie lub w zespole zaplanować, zorganizować, zrealizować i wypromować projekt medialny w środowisku wielokulturowym z wykorzystaniem ekosystemu cyfrowego.	DMK1_U04	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty
U_02 Student potrafi sprawnie i odpowiedzialnie wykorzystywać nowoczesne technologie i narzędzia, w tym sztuczną inteligencję w zarządzaniu projektami medialnymi w kulturze.	DMK1_U08	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do podejmowania działań i promowania projektów medialnych w kulturze, wykazując się kreatywnością i innowacyjnością wobec ewoluujących potrzeb odbiorców przekazów medialnych i kulturowych.	DMK1_K02	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty
K_02 Student jest gotów do profesjonalnego wykorzystywania social mediów podczas tworzenia, dystrybucji i promocji treści medialnych i kulturalnych.	DMK1_K05	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PEK
Nazwa przedmiotu	Produkcja eventów kulturalnych
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Przedmiot ma na celu zapoznanie studenta z procesem planowania, budżetowania oraz realizacji wydarzeń kulturalnych. Program obejmuje analizę przykładowych projektów kulturalnych, technik skutecznej promocji, negocjacji, a także rozwiązywania potencjalnych problemów podczas realizacji eventów. Celem zajęć jest również przygotowanie studenta do procesu zarządzania zespołem oraz współpracy z różnymi podmiotami zaangażowanymi w produkcję wydarzeń.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Przygotowanie do egzaminu	20	
• Przygotowanie prezentacji	5	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	10	

Część I

• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4
---	---

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie zasady funkcjonowania instytucji kultury oraz mechanizmy organizacji i produkcji wydarzeń kulturalnych (od koncepcji po ewaluację), w tym uwarunkowania prawne, finansowe, marketingowe i promocyjne..	DMK1_W11	Dyskusja Egzamin praca w grupach Prezentacja: Prezentacje i/lub prace pisemne
W_02 Student zna i rozumie rolę kultury cyfrowej, mediów społecznościowych, narzędzi komunikacji wizualnej i audiowizualnej oraz nowych technologii (w tym AI) w planowaniu, promocji i realizacji eventów kulturalnych.	DMK1_W07	Dyskusja Egzamin praca w grupach Prezentacja: Prezentacje i/lub prace pisemne

Umiejętności

U_01 Student potrafi zaplanować, zorganizować i częściowo zrealizować projekt wydarzenia kulturalnego (np. festiwalu, spotkania autorskiego, wystawy, wydarzenia online), uwzględniając budżet, harmonogram, grupę docelową, komunikację i działania promocyjne	DMK1_U04	Dyskusja praca w grupach Prezentacja: Prezentacje i/lub prace pisemne
U_02 Student potrafi opracować strategię komunikacji i promocji eventu kulturalnego, tworząc adekwatne treści medialne (tekstowe, wizualne, audiowizualne) oraz stosując zasady etyczne i prawne w działalności kulturalnej	DMK1_U05	Dyskusja praca w grupach Prezentacja: Prezentacje i/lub prace pisemne

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do inicjowania twórczych działań w obszarze kultury, elastycznego reagowania na zmiany (organizacyjne, technologiczne, społeczne) oraz do krytycznej oceny własnych kompetencji i ich rozwoju.	DMK1_K02	Dyskusja praca w grupach Prezentacja: Prezentacje i/lub prace pisemne
--	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PRIK
Nazwa przedmiotu	PR i komunikacja kryzysowa
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Przedmiot ma na celu zapoznanie studentów z pojęciami, strategiami i narzędziami public relations oraz komunikacji kryzysowej we współczesnym środowisku medialnym, ze szczególnym uwzględnieniem mediów cyfrowych i społecznościowych. Zajęcia skupiają się wokół praktycznych aspektów tworzenia wizerunku instytucji i osób publicznych, planowania komunikacji, zarządzania relacjami z mediami oraz reagowania na sytuacje kryzysowe. Omawiane są psychologiczne, społeczne, kulturowe, etyczne i prawne uwarunkowania komunikacji, a także mechanizmy funkcjonowania opinii publicznej w warunkach kultury cyfrowej. Studenci analizują rzeczywiste studia przypadków, projektują strategie PR oraz scenariusze komunikacji kryzysowej, ucząc się odpowiedzialnego i etycznego działania w obszarze mediów i kultury.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	
• Przygotowanie do udziału w dyskusji	5	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	
• Przygotowanie do egzaminu	20	
• Opracowanie kazusów/analizy przypadku	5	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie pojęcia, modele i narzędzia public relations oraz komunikacji kryzysowej, a także ich miejsce w systemie komunikacji społecznej i medialnej we współczesnej kulturze cyfrowej.	DMK1_W12	Egzamin ustny Kazus/Analiza przypadku Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie społeczne, psychologiczne, etyczne i prawne uwarunkowania komunikacji kryzysowej, w tym specyfikę kryzysów medialnych w środowisku mediów cyfrowych i społecznościowych.	DMK1_W06	Egzamin ustny Kazus/Analiza przypadku Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować działania PR oraz sytuacje kryzysowe w mediach, identyfikując ich przyczyny, przebieg i skutki, z wykorzystaniem właściwej terminologii i narzędzi analitycznych	DMK1_U01	Dyskusja Kazus/Analiza przypadku
U_02 Student potrafi zaplanować działania z zakresu PR i komunikacji kryzysowej, w tym opracować komunikat medialny, plan reakcji kryzysowej lub elementy strategii komunikacyjnej z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.	DMK1_U04	Dyskusja Kazus/Analiza przypadku Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego działania w obszarze public relations i komunikacji kryzysowej, pracy zespołowej oraz refleksji nad społecznymi konsekwencjami działań komunikacyjnych w kulturze i mediach.	DMK1_K02	Ocena aktywności studenta na zajęciach
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>WDPR
Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do praktyk
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem kursu jest zaznajomienie studentów ze specyfiką odbywania praktyk w instytucjach medialnych i okołomedialnych należących do branży digital media. Studenci zostaną także zapoznani z zasadami wyboru miejsca praktyk, podjęcia współpracy w przyszłym praktykodawcą oraz przygotowaniem się do praktykowania zawodu związanego ze specyfiką studiów. Celem kursu jest również zapoznanie studentów z oczekiwaniami praktykodawcy w obszarze kreatywności, innowacyjności, zarządzania czasem, a także umiejętności wykorzystania wiedzy teoretycznej oraz kompetencji społecznych nabytych w trakcie studiów w realnym środowisku medialnym i okołomedialnym.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	10,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	25	
Bezkontaktowe		
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	10	
• Zajęcia praktyczne	10	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	15	
• Konsultacje	15	
Razem	25	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	
--	--

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student posiada wiedzę na temat zasad funkcjonowania instytucji medialnych i okołomedialnych, w tym zasad prawnych i etycznych obowiązujących w mediach, a także posiada wiedzę na temat oczekiwań praktykodawcy wobec praktykanta.	DMK1_W13	aktywność w trakcie zajęć obejmująca wykonywanie zadań zleconych oraz zabieranie głosu .
W_02 Student posiada wiedzę na temat zasad bezpieczeństwa i higieny pracy w nowoczesnych instytucjach medialnych i okołomedialnych, w tym zasady pracy z urządzeniami technicznymi.	DMK1_W16	aktywność w trakcie zajęć obejmująca wykonywanie zadań zleconych oraz zabieranie głosu .
Umiejętności		
U_01 Student potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną oraz wypracowane umiejętności podczas przygotowania, dystrybucji i promocji treści medialnych w miejscu praktyk, dostosowując treść, gatunek i formę do specyfiki medium oraz preferencji grupy docelowej danego przekazu.	DMK1_U03	aktywność w trakcie zajęć obejmująca wykonywanie zadań zleconych oraz zabieranie głosu.
U_02 Student rozumie znaczenie oraz stosuje w praktyce zasady prawne i etyczne obowiązujące w pracy w instytucjach medialnych i okołomedialnych.	DMK1_U09	aktywność w trakcie zajęć obejmująca wykonywanie zadań zleconych oraz zabieranie głosu .
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest przygotowany do samodzielnego, odpowiedzialnego podjęcia praktyk oraz do stosowania się obowiązujących w miejscu praktyk reguł, a w przypadku trudności do korzystania z pomocy opiekuna praktyk.	DMK1_K03	aktywność w trakcie zajęć obejmująca wykonywanie zadań zleconych oraz zabieranie głosu .

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	MSJO-DMK-SL>JAS3
Nazwa przedmiotu	Język angielski
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	W czasie kursu studenci zdobywają oraz rozwijają umiejętności językowe (czytanie, słuchanie, pisanie oraz mówienie) na poziomie minimum B2. Zajęcia mają charakter praktyczny. Prowadzone są w taki sposób, aby zmaksymalizować aktywność i zaangażowanie studentów w proces uczenia się, a przez to polepszyć jego efektywność. Prowadzący stosują rozmaite rodzaje interakcji: prowadzący – studenci, praca w parach, praca w grupach, praca indywidualna. W trakcie kursu w przeważającej mierze stosowana jest metoda komunikatywna oraz podejście zadaniowe. Celem zajęć jest: przygotowanie studentów do egzaminu końcowego na poziomie minimum B2, rozwijanie umiejętności językowych potrzebnych dla pracy naukowej, zapoznanie studentów ze specjalistyczną terminologią
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Lektorat	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	40	
Bezkontaktowe	10	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• LEK	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	6	
Razem	40	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	10	
• Przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego	5	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu Wiedza	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
W_01 Student zna i rozumie słownictwo oraz struktury językowe charakterystyczne dla komunikacji społecznej i medialnej w wybranym języku obcym, pozwalające na analizę i interpretację współczesnych tekstów kultury.	DMK1_W01	Egzamin pisemny Egzamin ustny Testy pisemne

Umiejętności

U_01 Student potrafi zrozumieć dłuższe wypowiedzi i wykłady w języku obcym. Rozumie większość przekazów medialnych o sprawach bieżących.	DMK1_U12	Egzamin pisemny Testy pisemne
U_02 Student potrafi zrozumieć artykuły i teksty w języku obcym opisujące problematykę współczesną, których autorzy przyjmują konkretną postawę lub szczególny punkt widzenia.	DMK1_U12	Egzamin pisemny Egzamin ustny Testy pisemne
U_03 Student potrafi zrozumieć główne wątki specjalistycznego tekstu mówionego i pisanego w języku obcym dotyczącego tematyki z zakresu dziennikarstwa i komunikacji społecznej.	DMK1_U12	Egzamin ustny Testy pisemne
U_04 Student potrafi napisać w języku obcym teksty jasne i szczegółowe na wiele tematów związanych ze swoimi zainteresowaniami. Potrafi napisać esej lub sprawozdanie przekazując informację lub przedstawiając swój pogląd za lub przeciw wyrażonej opinii. Potrafi napisać listy, które przekażą znaczenie, jakie osobiście przypisuje danym wydarzeniom i doświadczeniom. Potrafi napisać opowiadanie i recenzję.	DMK1_U12	Egzamin ustny Praca końcowa/Praca pisemna

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy i umiejętności oraz swego profesjonalizmu, a także osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem i doskonaleniem własnych kompetencji.	DMK1_K09	Egzamin pisemny Egzamin ustny Praca końcowa/Praca pisemna Testy pisemne
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>IWR
Nazwa przedmiotu	Introduction to the World Religions
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	The aim of the course is to introduce students to the study of religion as an anthropological phenomenon and to provide an overview of the world's major religious traditions, namely Hinduism, Buddhism, Taoism, Confucianism, Shinto, Judaism, Christianity, and Islam. It will cover the fundamental issues related to their history and development (including their internal diversity), as well as their doctrinal, cultic, and organizational dimensions. Students will also be introduced to the most representative sacred texts of each tradition.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	34	
Bezkontaktowe	16	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	34	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	16	
• Przygotowanie do egzaminu	10	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	6	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 The student knows and understands the key concepts, theoretical frameworks, and methodologies of contemporary religious studies necessary for the analysis of texts belonging to religious cultures and for understanding the ways in which religion functions within contemporary civilization.	DMK1_W01	Egzamin ustny: Oral examination
W_02 The student possesses advanced knowledge of the phenomenon of religion as an anthropological fact, as well as of the major religious traditions of the world in both their historical and contemporary dimensions.	DMK1_W02	Egzamin ustny: Oral examination
Umiejętności		
U_01 The student is able to apply the theoretical framework of religious studies to the analysis of a selected research problem; is capable of identifying and describing the various functions performed by religious beliefs and practices within social life.	DMK1_U01, DMK1_U02	Praca końcowa/Praca pisemna: Term paper
U_02 The student is able to independently formulate research problems and objectives within the field of religious studies, select appropriate methods and research tools for their implementation, identify, select, and critically evaluate sources, and present research findings in accordance with the established standards of scholarship in the study of religion.	DMK1_U11	Egzamin ustny: Oral examination
Kompetencje społeczne		
K_01 The student is prepared to participate responsibly and reflectively in public discourse concerning religion, religion–culture relations, and interreligious relations. They demonstrate readiness to promote a culture of mutual understanding and peaceful coexistence among religious and non-religious individuals, as well as among representatives of different religious traditions.	DMK1_K04	Egzamin ustny: Oral examination

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>IWC
Nazwa przedmiotu	Introduction to the World Cultures
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	The aim of the course is to familiarize students with the major cultures of the world from a comparative perspective and to deepen their understanding of contemporary processes of cultural contact, exchange, and conflict. The course offers an analysis of key religious, social, political, and philosophical traditions that have shaped—and continue to shape—cultural identities on a global scale. Particular emphasis will be placed on the diversity of cultural structures and on the dynamics of transformations in the international order following the end of the Cold War, including the emergence of a new multipolar world order. Students will be encouraged to engage in critical reflection on the work of selected scholars of cultures and civilizations, such as Oswald Spengler, Arnold J. Toynbee, Fernand Braudel, Samuel P. Huntington, and Emmanuel Todd.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	32	
Bezkontaktowe	18	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	2	
• Konsultacje	2	
Razem	32	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	18	
--	----	--

Część I

• Opracowanie kazuśów/analizy przypadku	8
• Przygotowanie prezentacji	5
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	5

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 The student knows and understands the main cultural processes and phenomena from both historical and contemporary perspectives that are essential for the analysis of world cultures.	DMK1_W02	Problem-based questions in the discussion following the lecture. Kazus/Analiza przypadku: Analysis of a case study during the lecture.
W_02 The student knows and understands the mechanisms of functioning in an intercultural environment, especially in the context of the formation of identity and social relations.	DMK1_W05	Pytania problemowe: Control questions during the lecture. Wystąpienie publiczne: A short student statement presented to the group

Umiejętności

U_01 The student is able to analyse and interpret cultural phenomena and their representations, using basic cultural studies concepts and tools from a global perspective.	DMK1_U01	Dyskusja: Participation in discussion. Prezentacja: Clear and logical presentation of one's own position on disputed issues.
U_02 The student is able to communicate with others using specialized terminology and to participate in debates concerning intercultural differences and contacts.	DMK1_U05	Individual consultation. Pytania problemowe: Control questions during the lecture.

Kompetencje społeczne

K_01 The student is prepared to respect cultural diversity and to engage in intercultural dialogue in academic and public life	DMK1_K08	Ocena aktywności studenta na zajęciach: Observation of the student's work in a group, including their activity when asking questions after the lecture
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>MPP
Nazwa przedmiotu	Muzyka polska: przeszłość i terażniejszość
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Wykład ma na celu zapoznanie studentów z polską kulturą muzyczną od czasów średniowiecza do współczesności, przy uwzględnieniu szerokiego kontekstu historyczno-kulturowego. Zajęcia uświadamiają znaczenie polskiego narodowego dziedzictwa muzycznego dla rozumienia wydarzeń społecznych i kulturowych, a także ogólnokulturowej refleksji humanistycznej. Student otrzyma wiedzę dotyczącą możliwości wykorzystania muzycznych zasobów internetowych oraz sposobu ich weryfikacji.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	6	
• Przygotowanie do egzaminu	8	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie główne procesy i zjawiska kulturowe zachodzące w muzyce w perspektywie historycznej i współczesnej, istotne dla twórczego funkcjonowania we współczesnym środowisku medialnym.	DMK1_W02	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie dawną i współczesną kulturę polską, a także kategorie materialnego i niematerialnego dziedzictwa kultury oraz jego ochrony i upowszechniania.	DMK1_W03	Egzamin ustny
Umiejętności		
U_01 Student potrafi analizować i interpretować arcydzieła muzyki polskiej, wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe.	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji utworów polskiej muzyki dawnej i współczesnej, rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne.	DMK1_U02	Egzamin ustny
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym, do analizowania przekazów medialnych i dyskursów kulturowych oraz do promowania rodzimej kultury i dziedzictwa narodowego.	DMK1_K04	Egzamin ustny

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>AMS
Nazwa przedmiotu	Arcydzieła muzyki światowej: przeszłość i terażniejszość
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Wykład ma na celu zapoznanie studenta z arcydziełami muzyki światowej oraz ich rolą w kształtowaniu obyczajowości, moralności, religijności oraz tożsamości narodowej. Zajęcia przybliżają studentom najważniejsze trendy w rozwoju muzyki na przestrzeni wieków oraz najważniejsze gatunki współczesne, uświadamiając znaczenie światowego dziedzictwa muzycznego dla rozumienia wydarzeń społecznych i kulturowych oraz ogólnokulturowej refleksji humanistycznej. Student otrzyma wiedzę dotyczącą możliwości wykorzystania muzycznych zasobów internetowych oraz sposobu ich weryfikacji.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do egzaminu	8	

Część I

• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	6
--	---

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie najważniejsze zjawiska, style i arcydzieła muzyki światowej od epok dawnych po współczesność, ujmując je w kontekście historycznym, kulturowym i społecznym.	DMK1_W02	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie muzykę jako formę niematerialnego dziedzictwa kulturowego oraz jej rolę w kształtowaniu tożsamości kulturowej i dialogu międzykulturowego we współczesnej cywilizacji.	DMK1_W03	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi przeprowadzać formalną analizę wybranych kompozycji, wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe oraz właściwą terminologię.	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi formułować ustne lub pisemne wypowiedzi krytyczne dotyczące muzyki (np. analiza, recenzja, komentarz kulturowy), posługując się terminologią z zakresu muzykologii i nauk o kulturze.	DMK1_U03	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do świadomego i odpowiedzialnego uczestnictwa w kulturze muzycznej, wykazując otwartość na różnorodność tradycji muzycznych oraz szacunek dla dziedzictwa kulturowego różnych społeczności.	DMK1_K04	Egzamin ustny
---	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KSB
Nazwa przedmiotu	Kulturowe szlaki Bliskiego Wschodu i Azji Południowej
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs wprowadza studentów w bogactwo historyczne, kulturowe i społeczne wybranych krajów Bliskiego Wschodu i Azji Południowej. Jego celem jest ukazanie różnorodności systemów wartości i wzorów kultury, które kształtują codzienne życie społeczeństw od Egiptu po subkontynent indyjski. Studenci poznają wybrane tradycje, obyczaje, specyfikę współczesnych praktyk społecznych i zjawisk społeczno-politycznych. Omawiane są także kluczowe miejsca dziedzictwa kulturowego stanowiące o wyjątkowości regionu.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	34	
Bezkontaktowe	16	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	34	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	16	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	6	
• Przygotowanie do egzaminu	10	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie wybrane procesy historyczne, kulturowe i społeczne charakterystyczne dla państw Bliskiego Wschodu i Azji Południowej, pozwalające na interpretację różnorodności systemów wartości i wzorów kultury w regionie.	DMK1_W02, DMK1_W05	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie znaczenie tradycji, obyczajów i miejsc dziedzictwa kulturowego dla kształtowania tożsamości regionu Bliskiego Wschodu i Azji Południowej.	DMK1_W03	Egzamin ustny
Umiejętności		
U_01 Student potrafi analizować i interpretować wybrane zjawiska kulturowe, społeczne i polityczne Bliskiego Wschodu i Azji Południowej, wykorzystując narzędzia humanistyki i nauk społecznych.	DMK1_U01, DMK1_U02	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi rozpoznawać oraz porównywać odmienne systemy wartości i wzory kulturowe występujące w regionie, a także wyjaśniać ich znaczenie dla współczesnych relacji społecznych.	DMK1_U04	Egzamin ustny
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do respektowania różnorodności kulturowej regionu oraz prowadzenia dialogu międzykulturowego, wykazując otwartość, wrażliwość i odpowiedzialność w kontaktach z przedstawicielami innych kultur.	DMK1_K08	Egzamin ustny

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KSD
Nazwa przedmiotu	Kulturowe szlaki Dalekiego Wschodu
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs przedstawia bogactwo historyczne, kulturowe i społeczne wybranych regionów Azji Wschodniej i Południowo-Wschodniej. Zajęcia ukazują różnorodność wartości, idei i praktyk kulturowych, które kształtują życie codzienne tamtejszych społeczeństw. Studenci poznają wybrane tradycje, obyczaje oraz współczesne zjawiska społeczne i polityczne charakterystyczne dla tych kultur. Ważnym elementem kursu jest także omówienie kluczowych miejsc dziedzictwa, które budują wyjątkową tożsamość regionu i jego znaczenie w historii cywilizacji.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	34	
Bezkontaktowe	16	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	34	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	16	
• Przygotowanie do egzaminu	10	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	6	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie wybrane procesy historyczne, kulturowe i społeczne charakterystyczne dla państw Dalekiego Wschodu, pozwalające na interpretację różnorodności systemów wartości i wzorów kultury w regionie.	DMK1_W02, DMK1_W05	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie znaczenie tradycji, obyczajów i miejsc dziedzictwa kulturowego dla kształtowania tożsamości regionu Dalekiego Wschodu.	DMK1_W03	Egzamin ustny
Umiejętności		
U_01 Student potrafi analizować i interpretować wybrane zjawiska kulturowe, społeczne i polityczne Dalekiego Wschodu, wykorzystując narzędzia humanistyki i nauk społecznych.	DMK1_U01, DMK1_U02	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi rozpoznawać oraz porównywać odmienne systemy wartości i wzory kulturowe występujące w regionie, a także wyjaśniać ich znaczenie dla współczesnych relacji społecznych.	DMK1_U04	Egzamin ustny
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do respektowania różnorodności kulturowej regionu oraz prowadzenia dialogu międzykulturowego, wykazując otwartość, wrażliwość i odpowiedzialność w kontaktach z przedstawicielami innych kultur.	DMK1_K08	Egzamin ustny

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KJLK
Nazwa przedmiotu	Kraków jako laboratorium kultury
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs stanowi studium fenomenu Krakowa jako żywego organizmu kulturowego, rozpatrywanego w kontekście europejskiej historii sztuki i idei. Kurs obejmuje analizę tkanki miejskiej od wczesnego średniowiecza, poprzez czasy nowożytne i nowoczesne, aż po awangardowe eksperymenty XX wieku i współczesne życie artystyczne. Ścierające się w tym mieście prądy i nurty stanowią swoiste laboratorium kultury nieustannie się odradzającej i wymagającej ciągłej reinterpretacji. Kraków jest miejscem spotkań i dialogu różnych tradycji, co składa się na charakterystyczny dla tego miasta genius loci.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	

Część I

• Przygotowanie do egzaminu	5
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	5

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie Kraków jako wielowarstwową przestrzeń kulturową, obejmującą dziedzictwo materialne i niematerialne, współczesne praktyki kultury oraz procesy ich historycznego i społecznego uwarunkowania.	DMK1_W02	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie mechanizmy funkcjonowania miasta jako „laboratorium kultury”, w tym rolę instytucji kultury, inicjatyw oddolnych, mediów i narracji kulturowych w kształtowaniu tożsamości miejskiej.	DMK1_W04	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji tekstów kultury (w tym materiału ikonograficznego), rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne w kontekście określonego obszaru geograficznego.	DMK1_U02	Analiza tekstu: Analiza tekstów kultury
U_02 Student potrafi analizować i interpretować zjawiska kulturowe i przejawy twórczości artystycznej, wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe, z uwzględnieniem uwarunkowań odbioru treści (poznawczych, emocjonalnych, społecznych) w żywej tkance miejskiej.	DMK1_U01	Debata Dyskusja

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym, do analizowania dyskursów kulturowych oraz do promowania kultury, dziedzictwa i wartości humanistycznych w społeczności, w której funkcjonuje na co dzień.	DMK1_K04	Ocena aktywności studenta na zajęciach
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>DZKM
Nazwa przedmiotu	Dziedzictwo kulturowe Małopolski – ochrona, reinterpretacja, rewitalizacja
Wersja przedmiotu	2027/2028-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Kurs poświęcony jest wielowymiarowemu ujęciu zasobów kulturowych Małopolski, zarówno dziedzictwu materialnemu, jak i niematerialnemu regionu. Małopolska obfituje w tradycje i zabytki, których ochrona jest kwestią kluczową w obliczu współczesnych wyzwań cywilizacyjnych. Ważne jest opracowanie strategii ochrony, planu konserwacji i rewitalizacji mających na względzie współczesne interpretacje dziedzictwa, ale wymagających także świadomości ciągłości procesów historycznych.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5	
• Przygotowanie do egzaminu	5	

Część I

• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4
--	---

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie specyfikę materialnego i niematerialnego dziedzictwa kulturowego Małopolski w perspektywie historycznej i współczesnej, w tym pojęcia, formy i mechanizmy jego ochrony, upowszechniania i zarządzania.	DMK1_W02	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie współczesne procesy reinterpretacji i rewitalizacji dziedzictwa kulturowego, w tym rolę narracji kulturowej, mediów cyfrowych i uwarunkowań społecznych w kształtowaniu lokalnej i regionalnej tożsamości kulturowej.	DMK1_W04	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować wybrane obiekty, zjawiska i praktyki dziedzictwa kulturowego Małopolski, uwzględniając ich znaczenia historyczne, symboliczne i społeczne oraz sposoby ich współczesnej prezentacji.	DMK1_U02	Debata Dyskusja Projekt/Projekty
U_02 Student potrafi zaplanować i zaprezentować koncepcję działań z zakresu ochrony, reinterpretacji lub rewitalizacji dziedzictwa kulturowego (np. projekt) wykorzystując narzędzia cyfrowe i zasady komunikacji kulturowej.	DMK1_U03	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym dotyczącym dziedzictwa regionu, do analizowania przekazów medialnych i dyskursów kulturowych oraz do promowania kultury, dziedzictwa i wartości humanistycznych w społeczeństwie.	DMK1_K04	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>WOTIW
Nazwa przedmiotu	Wiedza o teatrze i widowiskach
Wersja przedmiotu	2027/2028-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem zajęć jest analiza roli i znaczenia różnego typu widowisk jako fenomenu kulturowego. Podjęta zostanie problematyka związków widowisk z rytuałami, obrzędami, ceremoniami i świętami, ze szczególnym uwzględnieniem obecnych w nich elementów teatralizacji oraz diachronicznej zmienności ich form oraz oddziaływania na praktyki społeczno-kulturowe. Uwaga zostanie skoncentrowana również na teatrze rozumianym jako widowisko kulturowe, jego funkcjach i wyznacznikach na tle dziejów kultury i obecności różnego typu widowisk w obszarze dziedzictwa kulturowego, a także możliwości ich ochrony oraz upowszechniania
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	

Część I

• Przygotowanie do egzaminu	10
-----------------------------	----

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie teatr i widowiska w perspektywie historycznej i współczesnej jako zjawiska kulturowe istotne dla twórczego funkcjonowania we współczesnym świecie.	DMK1_W02	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie teatr i widowiska jako elementy materialnego i niematerialnego dziedzictwa kultury, a także formy i sposoby ich ochrony i upowszechniania.	DMK1_W03	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować teatr i widowiska jako zjawiska kulturowe.	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji tekstów kultury związanych z teatrem i widowiskami, rozpoznając ich funkcje symboliczne i społeczne oraz rolę w upowszechnianiu i ochronie dziedzictwa kulturowego.	DMK1_U02	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do promowania kultury, dziedzictwa oraz wartości humanistycznych w społeczeństwie w kontekście roli, jaką odgrywają współcześnie teatr i widowiska.	DMK1_K04	Egzamin ustny
---	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KOMK
Nazwa przedmiotu	Kompetencje międzykulturowe
Wersja przedmiotu	2027/2028-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs wprowadza w problematykę funkcjonowania człowieka w zróżnicowanym kulturowo świecie oraz przygotowuje do świadomego działania w środowiskach wieloetnicznych i wielowyznaniowych. Studenci poznają kluczowe koncepcje teoretyczne opisujące różnorodność kulturową oraz mechanizmy kształtujące percepcję „inności”, co pozwala zrozumieć źródła nieporozumień i potencjalnych napięć międzykulturowych. Uczą się (na wybranych przykładach) identyfikować różne style komunikacyjne oraz dostosowywać sposób interakcji do kontekstów kulturowych i sytuacyjnych. Kurs kładzie nacisk na praktyczne zastosowania kompetencji międzykulturowych zarówno w obszarach życia codziennego jak i pracy zawodowej.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	38	
Bezkontaktowe	12	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	8	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
• Kolokwium	2	
Razem	38	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	12	
• Przygotowanie do egzaminu	5	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	2	
• Przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego	5	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie koncepcje teoretyczne dotyczące różnorodności kulturowej oraz mechanizmy funkcjonowania człowieka w środowisku międzykulturowym, ze szczególnym uwzględnieniem procesów kształtowania tożsamości i komunikacji.	DMK1_W05	Egzamin ustny Kolokwium/a: odpowiedź pisemna podczas zajęć Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie główne uwarunkowania percepcji „inności” oraz źródła nieporozumień i napięć międzykulturowych, w tym główne teorie komunikacji społecznej ważne dla interpretacji zachowań i praktyk kulturowych.	DMK1_W01	Egzamin ustny Kolokwium/a: odpowiedź pisemna podczas zajęć Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi identyfikować i analizować różnice kulturowe oraz interpretować ich wpływ na proces komunikacji w sytuacjach zawodowych i społecznych.	DMK1_U01	Krytyczna analiza (praca na tekście) Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi dostosować własny sposób komunikacji do odmiennego kontekstu kulturowego, wykorzystując wiedzę o stylach komunikacyjnych i praktykach międzykulturowych.	DMK1_U04, DMK1_U05	Krytyczna analiza (praca na tekście) Ocena aktywności studenta na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do respektowania różnorodności kulturowej, prowadzenia dialogu międzykulturowego oraz podejmowania odpowiedzialnych działań w środowisku wielokulturowym, z uwzględnieniem zasad etycznych i społecznych.	DMK1_K03, DMK1_K08	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach:
---	--------------------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>NAI
Nazwa przedmiotu	Narzędzia AI w mediach i pracy twórcy
Wersja przedmiotu	2027/2028-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z szerokim spektrum narzędzi sztucznej inteligencji wspierających pracę twórcy i producenta treści. Przedmiot wprowadza studentów w świat praktycznych zastosowań AI w procesie twórczym (generowania tekstów, obrazów i wideo, automatyzację powtarzalnych zadań, wspomaganie montażu audio i wideo). Studenci poznają zarówno bezpłatne, jak i komercyjne narzędzia AI, ich możliwości i ograniczenia. Przedmiot kładzie szczególny nacisk na kwestie etyczne związane z wykorzystaniem AI w pracy twórczej oraz refleksję nad przyszłością produkcji kreatywnej w erze AI.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	34	
Bezkontaktowe	16	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	34	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	16	0,60
• Przygotowanie do egzaminu	10	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	6	

Część I
03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie możliwości oraz ograniczenia współczesnych narzędzi AI w tworzeniu treści tekstowych, wizualnych i audiowizualnych oraz ich zastosowanie w pracy twórcy medialnego.	DMK1_W07, DMK1_W09	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt zaliczeniowy
W_02 Student zna i rozumie kwestie etyczne, prawne i społeczne związane z wykorzystaniem AI w produkcji treści medialnych, w tym zagadnienia praw autorskich, autentyczności i odpowiedzialności twórcy.	DMK1_W09, DMK1_W13	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt zaliczeniowy
Umiejętności		
U_01 Student potrafi identyfikować i dobierać odpowiednie narzędzia AI do realizacji konkretnych zadań w procesie twórczym oraz ocenić, kiedy zastosowanie AI jest zasadne i efektywne.	DMK1_U04, DMK1_U08	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt zaliczeniowy
U_02 Student potrafi zaplanować etapy pracy twórczej z wykorzystaniem narzędzi AI, identyfikując etapy produkcji, które mogą zostać zautomatyzowane lub wspomagane przez sztuczną inteligencję.	DMK1_U04, DMK1_U08	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt zaliczeniowy
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego wykorzystania narzędzi AI w pracy twórczej, ze świadomością wpływu technologii na autentyczność twórczości i relacje z odbiorcami.	DMK1_K03, DMK1_K06	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty: projekt zaliczeniowy

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	MSJO-DMK-SL>JAB2S4
Nazwa przedmiotu	Język angielski B2
Wersja przedmiotu	2027/2028-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	W czasie kursu studencie zdobywają oraz rozwijają umiejętności językowe (czytanie, słuchanie, pisanie oraz mówienie) na poziomie B2. Zajęcia mają charakter praktyczny. Prowadzone są w taki sposób, aby zmaksymalizować aktywność i zaangażowanie studentów w proces uczenia się, a przez to polepszyć jego efektywność. Celem zajęć jest: przygotowanie studentów do egzaminu końcowego na poziomie B2, rozwijanie umiejętności językowych potrzebnych dla pracy naukowej, zapoznanie studentów ze specjalistyczną terminologią z zakresu turystyki i rekreacji.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Lektorat	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	39	
Bezkontaktowe	36	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• LEK	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	9	
• Egzamin/kolokwium i konsultacje	4	
• Konsultacje	5	
Razem	39	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	36	
• Przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego	6	

Część I	
• Przygotowanie do egzaminu	20
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	5
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu Wiedza	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
W_01 Student zna i rozumie słownictwo oraz struktury językowe charakterystyczne dla komunikacji społecznej i medialnej w wybranym języku obcym, pozwalające na analizę i interpretację współczesnych tekstów kultury.	DMK1_W01	Egzamin pisemny Egzamin ustny Testy pisemne

Umiejętności

U_01 Student potrafi zrozumieć dłuższe wypowiedzi i wykłady w jęz. obcym. Rozumie większość przekazów medialnych o sprawach bieżących.	DMK1_U12	Egzamin pisemny Testy pisemne
U_02 Student potrafi zrozumieć artykuły i teksty w języku obcym opisujące problematykę współczesną, których autorzy przyjmują konkretną postawę lub szczególny punkt widzenia.	DMK1_U12	Egzamin pisemny Egzamin ustny Testy pisemne
U_03 Student potrafi zrozumieć główne wątki specjalistycznego tekstu mówionego i pisanego w języku obcym dotyczącego tematyki z zakresu dziennikarstwa i komunikacji społecznej.	DMK1_U12	Egzamin ustny Testy pisemne
U_04 Student potrafi porozumieć się swobodnie i spontanicznie. Potrafi uczestniczyć czynnie w rozmowie na tematy codzienne, przedstawiać swoje poglądy i ich bronić, a także przekazywać opinię innych na dany temat. Potrafi uczestniczyć w dyskusji w języku obcym w zakresie swojej specjalności odnosząc się do argumentów innych i przedstawiając swoje stanowisko.	DMK1_U12	Egzamin ustny
U_05 Student potrafi napisać w języku obcym teksty jasne i szczegółowe na wiele tematów związanych ze swoimi zainteresowaniami. Potrafi napisać esej lub sprawozdanie przekazując informację lub przedstawiając swój pogląd za lub przeciw wyrażonej opinii. Potrafi napisać listy, które przekażą znaczenie, jakie osobście przypisuje danym wydarzeniom i doświadczeniom. Potrafi napisać opowiadanie i recenzję.	DMK1_U12	Egzamin ustny Praca końcowa/Praca pisemna

Kompetencje społeczne

K_01 Student rozumie potrzebę posiadania umiejętności posługiwania się językiem obcym w celach zawodowych.	DMK1_K09	Egzamin ustny
K_02 Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy i umiejętności oraz swego profesjonalizmu, a także osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem i doskonaleniem własnych kompetencji.	DMK1_K09	Egzamin pisemny Egzamin ustny Praca końcowa/Praca pisemna Testy pisemne

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>SDLCZ1
Nazwa przedmiotu	Seminarium dyplomowe licencjackie cz. I
Wersja przedmiotu	2027/2028-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Seminarium poświęcone jest przygotowaniu i obronie pracy licencjackiej oraz doskonaleniu umiejętności umożliwiających zrealizowanie tego zadania. Stanowi pomoc przy sprecyzowaniu zainteresowań naukowych studenta, sformułowaniu problemu badawczego i ustaleniu tematu pracy licencjackiej a następnie skonstruowaniu planu pracy. W czasie zajęć studenci prezentują swoje postępy w pracy, co połączone jest z dyskusją i wspólnym rozwiązywaniem pojawiających się problemów badawczych.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	30,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	32	
Bezkontaktowe	18	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• SEM	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	2	
• Konsultacje	2	
Razem	32	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	18	
• Przygotowanie konspektu pracy dyplomowej	12	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	6	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie zasady prowadzenia badań naukowych, w tym formułowania problemów i celów badawczych, doboru metod, krytycznej analizy źródeł oraz zasad etyki akademickiej.	DMK1_W01	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
W_02 Student zna i rozumie kluczowe koncepcje teoretyczne oraz metodologie właściwe dla wybranej dyscypliny, w której przygotowuje pracę dyplomową, a także ich zastosowanie w analizie zjawisk kulturowych i tekstów kultury.	DMK1_W04	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
Umiejętności		
U_01 Student potrafi samodzielnie formułować temat, problem badawczy i hipotezy pracy dyplomowej, dobrać odpowiednie metody badawcze oraz zaplanować strukturę i harmonogram realizacji projektu badawczego, a następnie go zrealizować.	DMK1_U01	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
U_02 Student potrafi wyszukiwać, selekcjonować, analizować i krytycznie oceniać literaturę naukową i źródła, a także opracowywać wyniki badań i prezentować je w formie pisemnej zgodnej ze standardami akademickimi.	DMK1_U11	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego prowadzenia pracy badawczej, w tym do przyjmowania krytycznych uwag promotora, autorefleksji nad własnym warszatem badawczym oraz systematycznej pracy nad przygotowaniem pracy dyplomowej.	DMK1_K03	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PRAKS4
Nazwa przedmiotu	Praktyka zawodowa cz.1
Wersja przedmiotu	2027/2028-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	20

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	<p>Celem praktyk jest zapoznanie studentów ze specyfiką pracy w branży digital media, ze szczególnym uwzględnieniem norm etycznych i prawych stosowanych w instytucjach medialnych i okołomedialnych. W trakcie trwania praktyk student rozwinie umiejętności wyszukiwania i weryfikacji informacji; zapozna się z najnowszymi technologiami i narzędziami do przygotowania i dystrybucji materiałów dziennikarskich; przez udział w indywidualnych lub grupowych projektach realizowanych w miejscu praktyk poszerzy wiedzę praktyczną, w tym obejmującą zachowania użytkowników mediów oraz rozwinie umiejętności przygotowywania różnorodnych treści medialnych (gatunków, form), a także ich dystrybucji oraz promocji w mediach cyfrowych.</p> <p>Praktyki pozwolą też na przyswojenie zasad funkcjonowania instytucji medialnych i okołomedialnych, w tym podziału zadań, istoty kreatywności i innowacyjności, odpowiedzialności za przekaz medialny, na wypracowanie umiejętności sprawnego zarządzania czasem, a także przygotowują studenta do wejścia na rynek pracy.</p>
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	480,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	500	
Bezkontaktowe		
Razem	500	20,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	480	
• Zajęcia praktyczne	480	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	20	
• Konsultacje	20	

Część I

Razem	500	
-------	-----	--

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	
--	--

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie uwarunkowania prawne i etyczne działalności medialnej, w tym zasady korzystania z najnowszych technologii i narzędzi cyfrowych do komunikacji, tworzenia i promocji treści.	DMK1_W13	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - wg Regulaminu praktyk
W_02 Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w nowoczesnych instytucjach medialnych i okołomedialnych, w tym zasady pracy z urządzeniami technicznymi.	DMK1_W16	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - wg Regulaminu praktyk

Umiejętności

U_01 Student potrafi samodzielnie oraz w zespole przygotować autorskie treści medialne dostosowując treść, gatunek i formę do specyfiki medium oraz preferencji grupy docelowej danego przekazu.	DMK1_U03	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - wg Regulaminu praktyk
U_02 Student potrafi włączyć się do istniejących projektów medialnych oraz inicjować nowe, poprzez planowanie, organizację i realizację działań medialnych, z uwzględnieniem kontekstu międzykulturowego, wykorzystując narzędzia cyfrowe do komunikacji, tworzenia i promocji treści.	DMK1_U04	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - wg Regulaminu praktyk
U_03 Student potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną i umiejętności nabyte w trakcie studiów w procesie planowania, tworzenia, dystrybuowania i promowania profesjonalnych przekazów medialnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.	DMK1_U07	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - wg Regulaminu praktyk
U_04 Student potrafi samodzielnie i w zespole tworzyć i dystrybuować treści medialne o charakterze kulturowym, z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, przy jednoczesnym zastosowaniu zasad etyki i odpowiedzialności za treść, formę i miejsce dystrybucji przekazu medialnego.	DMK1_U08	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - wg Regulaminu praktyk

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do rozpoznawania i adekwatnej reakcji na zmiany potrzeb i preferencji odbiorców przekazów medialnych, zmian społecznych, politycznych i kulturowych, a także wykazywania się kreatywnością i innowacyjnością podczas działalności medialnej.	DMK1_K02	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - wg Regulaminu praktyk
--	----------	--

Część I

<p>K_02 Student jest gotów do pracy indywidualnej i zespołowej oraz przyjmowania różnych ról, przy jednoczesnym rozpoznaniu, weryfikacji i rozwiązywaniu dylematów natury etycznej, a w przypadku trudności korzystania z opinii ekspertów.</p>	DMK1_K03	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - wg Regulaminu praktyk
<p>K_03 Student jest świadomy konieczności poznawania i przyswajania nowych technologii oraz ustawicznego podnoszenia swoich kompetencji technologicznych, wynikającej z rozwijających się nowych technologii.</p>	DMK1_K06	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - wg Regulaminu praktyk

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KWPD
Nazwa przedmiotu	Kultura współczesna: problemy i debaty
Wersja przedmiotu	2028/2029-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	<p>Kurs ukazuje wielowymiarowość procesów kultury współczesnej oraz ich przemiany od drugiej połowy XX wieku po erę cyfrową, ze szczególnym uwzględnieniem wpływu technologii komunikacyjnych na produkcję, obieg i interpretację znaczeń. Przedmiot wprowadza studentów w kluczowe paradygmaty badań nad kulturą, integrując perspektywy socjologiczne, kulturoznawcze i medioznawcze z refleksją nad kulturą platform, algorytmizacją życia społecznego oraz transformacją praktyk uczestnictwa w kulturze.</p> <p>Zajęcia łączą refleksję teoretyczną z analizą współczesnych tekstów kultury - od sztuki i literatury po media społecznościowe, streaming, gry cyfrowe i kulturę internetową - ukazując, że kultura jest dynamicznym polem negocjowania wartości, tożsamości i relacji władzy. Szczególny nacisk położony zostaje na kompetencje odbioru i interpretacji niezbędne w środowisku digital media, w którym granice między twórcą a odbiorcą, produkcją a konsumpcją oraz kulturą wysoką a popularną ulegają zatarciu.</p> <p>W toku kursu studenci rozwijają zdolność krytycznej analizy zjawisk kulturowych, uczą się rozpoznawać ideologiczne i ekonomiczne uwarunkowania przekazów medialnych oraz refleksyjnie oceniać własną rolę jako badaczy, użytkowników i współtwórców kultury cyfrowej.</p>
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
--------------------	----	--

Część I		
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	
• Przygotowanie do egzaminu	10	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie kluczowe procesy oraz zjawiska kultury współczesnej - od przemian nowoczesności i postmodernizmu po kulturę cyfrową - oraz potrafi wyjaśnić ich znaczenie dla funkcjonowania mediów i praktyk komunikacyjnych	DMK1_W02	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie specyfikę kultury cyfrowej oraz wpływ technologii, mediów platformowych i narzędzi algorytmicznych na produkcję, obieg i interpretację treści kulturowych.	DMK1_W09	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować współczesne teksty kultury oraz ich reprezentacje medialne, wykorzystując najważniejsze koncepcje socjologii kultury i medioznawstwa oraz uwzględniając społeczne i technologiczne uwarunkowania odbioru.	DMK1_U01	Debata Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach Prezentacja multimedialna przygotowywana zespołowo
U_02 Student potrafi formułować i uzasadniać stanowiska w dyskusjach dotyczących problemów kultury współczesnej, posługując się specjalistyczną terminologią oraz odnosząc się do wybranych teorii i debat kulturoznawczych.	DMK1_U05	Debata Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach Prezentacja multimedialna przygotowywana zespołowo

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do krytycznego i odpowiedzialnego uczestnictwa w dyskusjach o kulturze współczesnej, dostrzega znaczenie mediów w kształtowaniu wartości i postaw społecznych oraz wykazuje wrażliwość na kwestie reprezentacji, różnorodności i etyki	DMK1_K04	Debata Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach Prezentacja multimedialna przygotowywana zespołowo
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>WZPG
Nazwa przedmiotu	Współczesne zagadnienia społeczne, polityczne i gospodarcze
Wersja przedmiotu	2028/2029-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	<p>Przedmiot ma na celu zapoznanie studentów z kluczowymi procesami i zjawiskami kształtującymi współczesną rzeczywistość społeczną, polityczną i gospodarczą. Szczególna uwaga poświęcona jest roli technologii cyfrowych w transformacji struktur społecznych, systemów politycznych oraz modeli ekonomicznych w warunkach globalizacji i dynamicznych przemian komunikacyjnych. Przedmiot kładzie nacisk na rozwijanie umiejętności krytycznej analizy zjawisk zachodzących na styku kultury, technologii, polityki i ekonomii oraz interpretowania ich w szerszym kontekście cywilizacyjnym.</p>
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na

samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do egzaminu	10	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie wybrane pojęcia oraz teorie nauk humanistycznych i społecznych pozwalające wyjaśniać współczesne procesy społeczne, polityczne i gospodarcze oraz rolę mediów w ich interpretowaniu.	DMK1_W01	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie społeczne, etyczne i prawne uwarunkowania współczesnych procesów społecznych, politycznych i gospodarczych, w tym rolę mediów i technologii w ich kształtowaniu.	DMK1_W13	Egzamin ustny
Umiejętności		
U_01 Student potrafi analizować i interpretować wybrane współczesne zjawiska społeczne, polityczne i gospodarcze oraz ich medialne reprezentacje, wykorzystując pojęcia i narzędzia analityczne nauk społecznych i humanistycznych, z uwzględnieniem społecznych i kulturowych uwarunkowań odbioru treści.	DMK1_U01	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi analizować współczesne problemy społeczne, polityczne i gospodarcze oraz formułować propozycje ich rozwiązań, uwzględniając wartości i konsekwencje dla życia społecznego.	DMK1_U06	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym dotyczącym kwestii społecznych, gospodarczych i politycznych.	DMK1_K04	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>DKWR
Nazwa przedmiotu	Dziennikarstwo kulturowe: warsztat reportażu i krytyki kultury
Wersja przedmiotu	2028/2029-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	1

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Przedmiot koncentruje się na analizie i krytyce zjawisk z zakresu kultury, sztuki, literatury, filmu oraz dziedzictwa kulturowego. Jego celem jest wyposażenie studentów w wiedzę dotyczącą specyfiki, wyznaczników gatunkowych oraz zasad redagowania takich gatunków dziennikarskich oraz gatunków pogranicza dziennikarsko-kulturowego, jak reportaż i recenzja, a także sprawozdanie i relacja, w różnych ich formach i odmianach, zarówno drukowanej (recenzja książki, filmu, płyty, spektaklu itp., sprawozdanie, relacja z wydarzeń kulturalnych), jak i internetowej (przeobrażenia recenzji w mediach społecznościowych). Uwaga zwrócona będzie na kształcenie praktycznej sprawności redagowania reportażu (kwestie dotyczące struktury oraz stylistyki reportażu prasowego, radiowego, telewizyjnego a internetowego) i recenzji, z odniesieniem do lektury reprezentatywnych przykładów współczesnych mistrzów tych gatunków.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	19	
Bezkontaktowe	6	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• Zajęcia praktyczne	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	19	

Część I
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	6	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	2	
• Przygotowanie do egzaminu	4	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie pojęcia, teorie oraz metodologie badań kultury i medioznawstwa, niezbędne do analizy zjawisk kulturowych oraz ich prezentacji w formach dziennikarskich, w szczególności reportażu i krytyki kultury	DMK1_W01	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Praca końcowa/Praca pisemna: praca pisemna podczas zajęć
---	----------	---

Umiejętności

U_01 Student potrafi tworzyć autorskie treści medialne o charakterze kulturowym (m.in. recenzje, reportaże, relacje, sprawozdania), dostosowane do medium, odbiorcy i kontekstu kulturowego, stosując zasady poprawności językowej i etyki.	DMK1_U03	Ocena aktywności studenta na zajęciach Praca końcowa/Praca pisemna: praca pisemna podczas zajęć
U_02 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji tekstów dziennikarskich oraz krytycznoliterackich, rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne.	DMK1_U02	:redagowanie form należących do zakresu krytyki kultury Ocena aktywności studenta na zajęciach Praca końcowa/Praca pisemna: praca pisemna podczas zajęć

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym, do analizowania przekazów medialnych i dyskursów kulturowych oraz do promowania kultury, dziedzictwa i wartości humanistycznych w społeczeństwie.	DMK1_K04	Ocena aktywności studenta na zajęciach
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>OJK
Nazwa przedmiotu	Obraz jako komunikat – od klasyki do cyfrowych reprezentacji
Wersja przedmiotu	2028/2029-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Kurs obejmuje warsztatowe i teoretyczne aspekty obrazu jako nośnika znaczeń i narzędzia komunikacji wizualnej w perspektywie kulturowej, medialnej i technologicznej. Punktem wyjścia zajęć jest wprowadzenie do teorii obrazu ze szczególnym uwzględnieniem relacji między formą wizualną a procesami percepcji i interpretacji. Poddane analizie zostaną klasyczne formy przedstawień wizualnych jako fundament współczesnych mediów obrazowych. Omawiane będą podstawy teorii koloru i wiedzy o świetle, a także ich znaczenie w budowaniu nastroju, sensu i oddziaływania obrazu. Zajęcia obejmują zagadnienia języka obrazu, takie jak kompozycja, symbol, narracja. Elementem kursu jest również refleksja nad funkcjonowaniem obrazu w przestrzeni cyfrowej, w tym w mediach społecznościowych oraz w formach takich jak interfejsy, emotikony i memy.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	19	
Bezkontaktowe	6	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• Zajęcia praktyczne	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	19	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	6	
• Przygotowanie do egzaminu	4	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	2	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

<p>W_01 Student zna i rozumie teorie obrazu oraz mechanizmy percepcji i interpretacji przekazów wizualnych w kontekście kulturowym, medialnym i technologicznym, a także zasady języka obrazu, w tym kompozycji, narracji wizualnej, symboliki, koloru i światła oraz rozumie ich rolę w budowaniu sensu i nastroju przekazu.</p>	DMK1_W07	Dyskusja Egzamin ustny Projekt/Projekty
<p>W_02 Student zna i rozumie formy i konwencje obrazu jako tekstu kultury, w tym kultury popularnej, oraz mechanizmy narracji wizualnej, i komunikacji symbolicznej wykorzystywane w klasycznych i cyfrowych przekazach obrazowych.</p>	DMK1_W04	Dyskusja Egzamin ustny Projekt/Projekty

Umiejętności

<p>U_01 Student potrafi adresować komunikaty wizualne o charakterze kulturowym, świadomie dobierając środki języka obrazu (kompozycję, kolor, światło, narrację i symbol) oraz dostosowując przekaz do medium cyfrowego, odbiorcy i kontekstu kulturowego, z uwzględnieniem zasad etyki komunikacji.</p>	DMK1_U02	Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty
<p>U_02 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy i interpretacji obrazów jako tekstów kultury, rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne w kontekście klasycznych oraz cyfrowych form komunikacji wizualnej</p>	DMK1_U03	Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

<p>K_01 Student jest gotów krytycznie oceniać własne kompetencje w zakresie analizy i interpretacji obrazów oraz komunikacji wizualnej i podejmować samodzielne działania w celu ich systematycznego doskonalenia.</p>	DMK1_K01	Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>SDLCZ2
Nazwa przedmiotu	Seminarium dyplomowe licencjackie cz. II
Wersja przedmiotu	2028/2029-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	5

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Seminarium poświęcone jest przygotowaniu i obronie pracy licencjackiej oraz doskonaleniu umiejętności umożliwiających zrealizowanie tego zadania. Stanowi pomoc przy sprecyzowaniu zainteresowań naukowych studenta, sformułowaniu problemu badawczego i ustaleniu tematu pracy licencjackiej a następnie skonstruowaniu planu pracy. W czasie zajęć studenci prezentują swoje postępy w pracy, co połączone jest z dyskusją i wspólnym rozwiązywaniem pojawiających się problemów badawczych.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	30,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	35	
Bezkontaktowe	90	
Razem	125	5,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• SEM	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	5	
• Konsultacje	5	
Razem	35	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	90	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	30	
• Realizacja zaleceń po konsultacjach	10	
• Przygotowanie konspektu pracy dyplomowej	30	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	20	

Część I
03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie zasady prowadzenia badań naukowych, w tym formułowania problemów i celów badawczych, doboru metod, krytycznej analizy źródeł oraz zasad etyki akademickiej.	DMK1_W01	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
W_02 Student zna i rozumie kluczowe koncepcje teoretyczne oraz metodologie właściwe dla wybranej dyscypliny, w której przygotowuje pracę dyplomową, a także ich zastosowanie w analizie zjawisk kulturowych i tekstów kultury.	DMK1_W04	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej

Umiejętności

U_01 Student potrafi samodzielnie formułować temat, problem badawczy i hipotezy pracy dyplomowej, dobrać odpowiednie metody badawcze oraz zaplanować strukturę i harmonogram realizacji projektu badawczego a następnie go zrealizować.	DMK1_U01	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
U_02 Student potrafi wyszukiwać, selekcjonować, analizować i krytycznie oceniać literaturę naukową i źródła, a także opracowywać wyniki badań i prezentować je w formie pisemnej zgodnej ze standardami akademickimi.	DMK1_U11	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego prowadzenia pracy badawczej, w tym do przyjmowania krytycznych uwag promotora, autorefleksji nad własnym warszatem badawczym oraz systematycznej pracy nad przygotowaniem pracy dyplomowej.	DMK1_K03	Ocena aktywności studenta na zajęciach: aktywność na zajęciach, na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PRAKS5
Nazwa przedmiotu	Praktyka zawodowa cz. 2
Wersja przedmiotu	2028/2029-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	20

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	<p>Celem praktyk jest zapoznanie studentów ze specyfiką pracy w branży digital media, ze szczególnym uwzględnieniem norm etycznych i prawych stosowanych w instytucjach medialnych i okołomedialnych. W trakcie trwania praktyk student rozwinie umiejętności wyszukiwania i weryfikacji informacji; zapozna się z najnowszymi technologiami i narzędziami do przygotowania i dystrybucji materiałów dziennikarskich; przez udział w indywidualnych lub grupowych projektach realizowanych w miejscu praktyk poszerzy wiedzę praktyczną, w tym obejmującą zachowania użytkowników mediów oraz rozwinie umiejętności przygotowywania różnorodnych treści medialnych (gatunków, form), a także ich dystrybucji oraz promocji w mediach cyfrowych.</p> <p>Praktyki pozwolą też na przyswojenie zasad funkcjonowania instytucji medialnych i okołomedialnych, w tym podziału zadań, istoty kreatywności i innowacyjności, odpowiedzialności za przekaz medialny, na wypracowanie umiejętności sprawnego zarządzania czasem, a także przygotują studenta do wejścia na rynek pracy.</p>
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	480,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	500	
Bezkontaktowe		
Razem	500	20,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	480	
• Zajęcia praktyczne	480	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	20	
• Konsultacje	20	

Część I

Razem	500	
-------	-----	--

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	
--	--

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie uwarunkowania prawne i etyczne działalności medialnej, w tym zasady korzystania z najnowszych technologii i narzędzi cyfrowych do komunikacji, tworzenia i promocji treści.	DMK1_W13	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - według Regulaminu praktyk
W_02 Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w nowoczesnych instytucjach medialnych i okołomedialnych, w tym zasady pracy z urządzeniami technicznymi.	DMK1_W16	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - według Regulaminu praktyk

Umiejętności

U_01 Student potrafi samodzielnie oraz w zespole przygotować autorskie treści medialne dostosowując treść, gatunek i formę do specyfiki medium oraz preferencji grupy docelowej danego przekazu.	DMK1_U03	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - według Regulaminu praktyk
U_02 Student potrafi włączyć się do istniejących projektów medialnych oraz inicjować nowe, poprzez planowanie, organizację i realizację działań medialnych, z uwzględnieniem kontekstu międzykulturowego.	DMK1_U04	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - według Regulaminu praktyk
U_03 Student potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną i umiejętności nabyte w trakcie studiów w procesie planowania, tworzenia, dystrybuowania i promowania profesjonalnych przekazów medialnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.	DMK1_U07	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - według Regulaminu praktyk
U_04 Student potrafi samodzielnie i w zespole tworzyć i dystrybuować treści medialne o charakterze kulturowym, z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, przy jednoczesnym zastosowaniu zasad etyki i odpowiedzialności za treść, formę i miejsce dystrybucji przekazu medialnego.	DMK1_U08	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - według Regulaminu praktyk

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do rozpoznawania i adekwatnej reakcji na zmiany potrzeb i preferencji odbiorców przekazów medialnych, zmian społecznych, politycznych i kulturowych, a także wykazywania się kreatywnością i innowacyjnością podczas działalności medialnej.	DMK1_K02	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - według Regulaminu praktyk
--	----------	--

Część I

<p>K_02 Student jest gotów do pracy indywidualnej i zespołowej oraz przyjmowania różnych ról, przy jednoczesnym rozpoznaniu, weryfikacji i rozwiązywaniu dylematów natury etycznej, a w przypadku trudności korzystania z opinii ekspertów.</p>	DMK1_K03	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - według Regulaminu praktyk
<p>K_03 Student jest świadomy konieczności poznawania i przyswajania nowych technologii oraz ustawicznego podnoszenia swoich kompetencji technologicznych, wynikającej z rozwijających się nowych technologii.</p>	DMK1_K06	Zaliczenie na podstawie dokumentacji praktyk - według Regulaminu praktyk

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>RDKW
Nazwa przedmiotu	Rola dziedzictwa kulturowego w świecie współczesnym
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest analiza sposobów rozumienia dziedzictwa kulturowego w całej jego złożoności i wielowarstwowości, zwłaszcza w kontekście kształtowania się kultury pamięci i komunikacji symbolicznej. Szczególna uwaga zostanie poświęcona kwestiom zakresu, jaki obejmuje współcześnie pojęcie dziedzictwa. Podjęta zostanie problematyka interpretacji i reinterpretacji dziedzictwa kulturowego, jego zmienności i ewolucyjności, a także roli, jaką odgrywa ono w procesie kształtowania tożsamości kulturowej oraz miejsca, jakie zajmuje we współczesnej rzeczywistości kulturowo-społecznej. Uwaga zostanie ponadto skoncentrowana na formach i sposobach wykorzystywania, upowszechniania i ochrony zasobów dziedzictwa, ze szczególnym uwzględnieniem zasad zrównoważonego rozwoju.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Samodzielną nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	4	
• Przygotowanie prezentacji/wypowiedzi ustnej	5	
• Przygotowanie do egzaminu	20	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	10	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie kategorie materialnego i niematerialnego dziedzictwa kultury oraz formy i sposoby jego ochrony, wykorzystywania i upowszechniania.	DMK1_W03	Egzamin ustny Prezentacje wyników zadań zleconych przez prowadzącego
W_02 Student zna i rozumie teksty kultury związane z różnymi obszarami dziedzictwa kulturowego, w tym w kontekście kultury pamięci i komunikacji symbolicznej.	DMK1_W04	Egzamin ustny Prezentacje wyników zadań zleconych przez prowadzącego

Umiejętności

U_01 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji tekstów kultury związanych z dziedzictwem kulturowym, rozpoznając ich funkcje symboliczne i społeczne.	DMK1_U02	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi samodzielnie sformułować problemy i cele badawcze związane z analizą i interpretacją wybranych elementów dziedzictwa kulturowego, dobierać odpowiednie metody i narzędzia do ich realizacji, wyszukiwać, selekcjonować i krytycznie oceniać źródła oraz opracowywać wyniki zgodnie z obowiązującymi zasadami badań naukowych.	DMK1_U11	Prezentacje wyników zadań zleconych przez prowadzącego

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do promowania wartości dziedzictwa kulturowego w społeczeństwie.	DMK1_K04	Prezentacje wyników zadań zleconych przez prowadzącego
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>ANK
Nazwa przedmiotu	Antropologia kulturowa
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem zajęć jest przedstawienie rozwoju ewolucyjnego człowieka jako twórcy kultury i cywilizacji. Zostaną także zaprezentowane główne szkoły antropologiczne jak również przybliżone będą wybrane problemy antropologii kulturowej. W ich trakcie analizowane są założenia metodologiczne, główne pojęcia oraz wizje kultury charakterystyczne dla ewolucjonizmu, funkcjonalizmu, relatywizmu i interpretacjonizmu. Przybliżone zostaną problemy symbolu, rytuału, specyfiki gatunkowej człowieka i kulturowego konstruowania płci oraz antropologii jedzenia i ekologii kulturowej. W czasie zajęć studenci będą mieli okazję fizycznie zetknąć się z różnymi artefaktami oraz przedmiotami związanymi z odmiennymi kulturami. Studentom zostaną zaprezentowane przykłady kultur tradycyjnych oraz zwyczaje ludów egzotycznych.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• W	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	1,60
• Przygotowanie do egzaminu	20	
• Samodzielna nauka dotycząca treści poruszanych na zajęciach	4	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	15	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie pojęcia, teorie i metodologie antropologii kulturowej oraz ich miejsce w naukach humanistycznych i społecznych, w szczególności w analizie kultury, tożsamości i relacji społecznych.	DMK1_W01	Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie mechanizmy zróżnicowania kulturowego oraz funkcjonowania kultur w perspektywie historycznej i współczesnej, w tym procesy międzykulturowości oraz przemian tożsamościowych.	DMK1_W02	Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować zjawiska kulturowe, praktyki społeczne oraz teksty kultury z wykorzystaniem narzędzi i kategorii antropologicznych, uwzględniając ich kontekst społeczny i międzykulturowy.	DMK1_U01	Egzamin ustny
U_02 Student potrafi formułować ustne i pisemne wypowiedzi dotyczące problemów kulturowych, posługując się terminologią antropologiczną, oraz uczestniczyć w dyskusji nad zjawiskami różnorodności kulturowej i komunikacji międzykulturowej	DMK1_U05	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do respektowania różnorodności kulturowej, krytycznego namysłu nad własnymi uwarunkowaniami kulturowymi oraz prowadzenia dialogu międzykulturowego w życiu społecznym i zawodowym	DMK1_K01	Egzamin ustny
---	----------	---------------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>POFO
Nazwa przedmiotu	Podstawy folklorystyki
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	1

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	W ramach zajęć studenci zapoznają się z ogólnymi pojęciami dotyczącymi folkloru, kultury ludowej, folklorystyki jako nauki w obrębie nauk humanistycznych, dyscypliny nauk o kulturze i religii. Przedstawione zostaną różne typy tekstów folkloru, genologia oraz specyficzny system pojęciowy typowy dla kultury ludowej, przekazu folklorystycznego w ramach podejścia badawczego etnolingwistyki, ludowego obrazu świata. Nastąpi zapoznanie studentów z dorobkiem polskiej folklorystyki i badań etnograficznych, z wybranymi zjawiskami współczesnej folklorystyki, miejscem i rolą folkloru w kulturze współczesnej.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	19	
Bezkontaktowe	6	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• KW	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	19	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	6	
• Przygotowanie do egzaminu	2	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	2	

Część I

• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	2
--	---

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie pojęcia, teorie, metodologie nauk humanistycznych, w tym zagadnienia komunikacji społecznej i medialnej, niezbędne do analizy tekstów kultury ludowej, i rozumienia funkcjonowania współczesnej cywilizacji oraz miejsca w niej folkloru.	DMK1_W01	Analiza tekstu: krytyczna analiza tekstów kultury Dyskusja Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie dawną i współczesną kulturę polską, zwłaszcza kulturę ludową, kategorie materialnego i niematerialnego dziedzictwa kultury oraz jego ochrony i upowszechniania	DMK1_W03	Dyskusja Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować obiekty i zjawiska kultury ludowej oraz ich medialne reprezentacje w praktykach kultury, wykorzystując pojęcia i narzędzia naukowe, z uwzględnieniem uwarunkowań odbioru treści (poznawczych, emocjonalnych, społecznych).	DMK1_U01	Ocena aktywności studenta na zajęciach Prezentacja: Przygotowanie prezentacji/referatu
U_02 Student potrafi dokonywać krytycznej analizy oraz interpretacji tekstów folkloru, rozpoznając ich funkcje narracyjne, symboliczne i społeczne.	DMK1_U02	Analiza tekstu: krytyczna analiza tekstów kultury Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie publicznym, do analizowania przekazów medialnych i dyskursów kulturowych oraz do promowania folkloru, dziedzictwa i wartości humanistycznych w społeczeństwie	DMK1_K04	Projekt/Projekty: Praca metodą projektu zespołowego
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>PWMC
Nazwa przedmiotu	Psychologia wpływu mediów cyfrowych
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs wprowadza studentów w podstawowe mechanizmy psychologiczne związane z odbiorem przekazów medialnych i funkcjonowaniem w środowisku social mediów. Omawia procesy poznawcze, emocjonalne i społeczne, które wpływają na percepcję treści, reakcje użytkowników oraz kształtowanie opinii i postaw. Kurs rozwija u studentów refleksyjność, krytyczne myślenie i wrażliwość etyczną w obcowaniu z mediami cyfrowymi.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	9	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	10	
• Przygotowanie do egzaminu	20	

03. Efekty uczenia się

Część I		
Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie psychologiczne i społeczne mechanizmy odbioru mediów oraz zachowań użytkowników social mediów, w tym czynniki poznawcze, emocjonalne i środowiskowe wpływające na interpretację treści.	DMK1_W06	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie podstawowe zjawiska związane z kulturą cyfrową i interaktywnym środowiskiem komunikacyjnym, w tym rolę algorytmów, nowych technologii i narzędzi AI w kształtowaniu doświadczenia odbiorczego.	DMK1_W09	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
Umiejętności		
U_01 Student potrafi analizować funkcjonowanie odbiorców mediów i social mediów, rozpoznawać problemy o charakterze aksjologicznym oraz formułować na ich podstawie uzasadnione wnioski dotyczące wpływu treści na jednostki i grupy.	DMK1_U06	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
Kompetencje społeczne		
K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego uczestnictwa w przestrzeni cyfrowej, wykazując refleksyjność w ocenie treści medialnych i świadomość skutków komunikacji w social mediach.	DMK1_K04	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>ROAP
Nazwa przedmiotu	Research odbiorców i analityka platform
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wprowadzenie studentów w zagadnienia związane z badaniem odbiorców mediów cyfrowych oraz analizą danych generowanych przez platformy internetowe. W trakcie zajęć omówione zostaną najważniejsze narzędzia analityczne wykorzystywane w praktyce komunikacji medialnej, takie jak Google Analytics, Meta Insights oraz YouTube Analytics. Studenci nauczą się interpretować wskaźniki dotyczące zachowania użytkowników, zasięgu treści i zaangażowania odbiorców, a także wykorzystywać dane platformowe do planowania działań medialnych i kulturalnych. Zajęcia mają charakter praktyczny i przygotowują do świadomego funkcjonowania w środowisku współczesnych mediów cyfrowych.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	21	
Bezkontaktowe	4	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• Zajęcia praktyczne	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	21	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	4	
--	---	--

Część I

• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	2
• Przygotowanie do egzaminu	2

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna najważniejsze pojęcia i narzędzia analityki mediów cyfrowych oraz badań odbiorców.	DMK1_W06	analiza przykładów danych platform Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student rozumie znaczenie danych platformowych w planowaniu komunikacji i działań medialnych.	DMK1_W12	Dyskusja

Umiejętności

U_01 Student potrafi interpretować wskaźniki analityczne (zasięg, zaangażowanie, profil odbiorcy).	DMK1_U08	Zadanie praktyczne z wykorzystaniem narzędzia analitycznego.
U_02 Student potrafi wykorzystać dane z platform cyfrowych do zaplanowania prostego działania medialnego lub projektu komunikacyjnego.	DMK1_U04	Projekt/Projekty: opracowanie krótkiej analizy i wniosków

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego korzystania z danych odbiorców w środowisku cyfrowym.	DMK1_K03	Egzamin ustny Kazus/Analiza przypadku
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>NTKK
Nazwa przedmiotu	Nowe technologie w komunikacji kultury
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z najnowszymi technologiami cyfrowymi i ich praktycznym zastosowaniem w komunikacji, promocji i prezentacji kultury. Studenci poznają możliwości technologii immersyjnych, nowych platform społecznościowych oraz innowacyjnych rozwiązań technologicznych stosowanych przez instytucje kultury. Przez aktywną dyskusję, analizę i wspólne wypracowywanie rozwiązań studenci rozwijają umiejętność krytycznej oceny potencjału nowych technologii w kontekście upowszechniania kultury.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	39	
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	
• Przygotowanie do egzaminu	20	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	9	

Część I

• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	10
--	----

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie możliwości zastosowania technologii immersyjnych (VR/AR) oraz nowych platform społecznościowych (w tym metaverse) w promocji i komunikacji kultury.	DMK1_W09, DMK1_W11	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie aktualne trendy technologiczne w sektorze kultury oraz wpływ innowacyjnych rozwiązań na sposób doświadczania i odbioru treści kulturowych przez współczesnych odbiorców.	DMK1_W02, DMK1_W09	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi krytycznie ocenić potencjał i ograniczenia nowych technologii w kontekście konkretnych potrzeb komunikacyjnych instytucji kultury oraz charakterystyki ich odbiorców	DMK1_U01, DMK1_U04	Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi wypracować i zaproponować innowacyjne rozwiązania technologiczne dla konkretnych wyzwań komunikacyjnych w obszarze kultury, uwzględniając specyfikę instytucji, wydarzenia lub projektu kulturalnego.	DMK1_U04, DMK1_U05	Ocena aktywności studenta na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do świadomego i krytycznego podejścia do nowych technologii w komunikacji kultury oraz do ciągłego śledzenia i analizowania trendów technologicznych w celu ich efektywnego wykorzystania w praktyce zawodowej.	DMK1_K01, DMK1_K06	Ocena aktywności studenta na zajęciach
---	--------------------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>LPD
Nazwa przedmiotu	Laboratorium projektów digital culture
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	4

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest praktyczne wprowadzenie studentów w projektowanie działań i artefaktów w obszarze digital culture poprzez pracę laboratoryjną, eksperymentalną i projektową. Studenci uczą się łączyć refleksję kulturoznawczą z narzędziami cyfrowymi, metodami design thinking i storytellingiem, rozwijając kompetencje w zakresie twórczego korzystania z mediów cyfrowych, pracy zespołowej oraz krytycznej analizy projektów kulturowych.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	60,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	66	
Bezkontaktowe	34	
Razem	100	4,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	60	
• Zajęcia praktyczne	60	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	66	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	34	
• Przygotowanie do egzaminu	15	

Część I

• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	5
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	10
• Przygotowanie prezentacji	4

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie najważniejsze pojęcia oraz zjawiska kultury cyfrowej, w tym rolę nowych technologii, mediów interaktywnych i narzędzi cyfrowych w tworzeniu, dystrybucji i odbiorze treści kulturowych.	DMK1_W02	Egzamin ustny Ocena pracy zespołowej na zajęciach: praca w grupach Prezentacja Projekt/Projekty
W_02 Student zna i rozumie zasady projektowania działań i projektów z zakresu digital culture, w tym uwarunkowania etyczne, prawne i społeczne funkcjonowania kultury w środowisku cyfrowym.	DMK1_W13	Egzamin ustny Ocena pracy zespołowej na zajęciach: praca w grupach Prezentacja Projekt/Projekty

Umiejętności

U_01 Student potrafi zaprojektować i zrealizować autorski projekt z obszaru digital culture, wykorzystując narzędzia cyfrowe i media adekwatne do celu, odbiorcy i kontekstu kulturowego.	DMK1_U04	Ocena aktywności studenta na zajęciach Ocena pracy zespołowej na zajęciach: praca w grupach Projekt/Projekty
U_02 Student potrafi analizować i krytycznie oceniać projekty kultury cyfrowej (własne i cudze), formułować wnioski oraz uzasadniać decyzje projektowe z wykorzystaniem terminologii właściwej dla studiów nad kulturą i mediami.	DMK1_U02	Dyskusja Egzamin ustny Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnej i etycznej realizacji projektów z zakresu kultury cyfrowej, pracy indywidualnej i zespołowej oraz refleksji nad społecznymi konsekwencjami działań podejmowanych w środowisku mediów cyfrowych.	DMK1_K02	Dyskusja Egzamin ustny Ocena pracy zespołowej na zajęciach: praca w grupach Projekt/Projekty
--	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>RPIM
Nazwa przedmiotu	Rzecznik prasowy i media relations
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	<p>Przedmiot koncentruje się na profesjonalnych zasadach komunikacji instytucji, organizacji i osób publicznych z mediami oraz opinią publiczną. Zajęcia wprowadzają studentów w specyfikę pracy rzecznika prasowego jako osoby odpowiedzialnej za kształtowanie przekazu medialnego, zarządzanie informacją oraz budowanie długofalowych relacji z dziennikarzami i redakcjami. W trakcie kursu omawiane są także zasady funkcjonowania współczesnych mediów, mechanizmy selekcji informacji oraz rola rzecznika w sytuacjach standardowych i nadzwyczajnych. Szczególną uwagę poświęca się przygotowywaniu materiałów prasowych, wypowiedzi medialnych, organizacji kontaktów z mediami oraz reagowaniu na pytania i presję informacyjną w środowisku cyfrowym i mediach społecznościowych. Przedmiot ma charakter praktyczny, podczas którego studenci analizują przykłady rzeczywistych działań medialnych, uczą się konstruowania komunikatów, prowadzenia kontaktów z mediami oraz odpowiedzialnego reprezentowania instytucji w przestrzeni publicznej, z uwzględnieniem uwarunkowań etycznych, prawnych i kulturowych.</p>
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• Zajęcia praktyczne	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	

Część I

• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Opracowanie kazusów/analizy przypadku	2	
• Przygotowanie do egzaminu	10	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	2	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie rolę rzecznika prasowego oraz zasady media relations, w tym mechanizmy funkcjonowania mediów, relacji z dziennikarzami i obiegu informacji w przestrzeni publicznej i cyfrowej.	DMK1_W10	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty
W_02 Student zna i rozumie etyczne, prawne i społeczne uwarunkowania pracy rzecznika prasowego, w tym zasady odpowiedzialności za przekaz medialny oraz znaczenie wiarygodności i transparentności komunikacji.	DMK1_W13	Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować przekazy medialne oraz działania rzecznika prasowego, identyfikując ich cele, adresatów i potencjalne skutki społeczne oraz wizerunkowe.	DMK1_U01	Kazus/Analiza przypadku Projekt/Projekty
U_02 Student potrafi przygotować materiały i wypowiedzi dla mediów (np. informację prasową, oświadczenie, odpowiedź na pytania dziennikarzy), wykorzystując narzędzia cyfrowe oraz zasady poprawnej i etycznej komunikacji.	DMK1_U07	Kazus/Analiza przypadku Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego pełnienia roli rzecznika prasowego, pracy indywidualnej i zespołowej oraz refleksji nad społecznymi konsekwencjami komunikacji medialnej.	DMK1_K03	Ocena aktywności studenta na zajęciach Projekt/Projekty
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>VGC
Nazwa przedmiotu	Video Games as Cultural Texts
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	-
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	19	
Bezkontaktowe	6	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• KW	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	4	
• Egzamin	4	
Razem	19	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	6	
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	2	
• Przygotowanie do egzaminu	2	
• Opracowanie kasusów/analizy przypadku	2	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

Część I

<p>W_01 Student knows the basic concepts and tools of digital media analytics and audience research.</p>	DMK1_W04	Egzamin analiza danych opartych na platformie Ocena aktywności studenta na zajęciach
<p>W_02 Student understands the significance of platform data for planning communication and media activities.</p>	DMK1_W09	Egzamin Ocena udziału w moderowanej dyskusji problemowej:

Umiejętności

<p>U_01 The student is able to interpret basic analytical indicators (reach, engagement, audience profile).</p>	DMK1_U01	zadanie praktyczne z wykorzystaniem narzędzi analitycznych
<p>U_02 The student is able to use data from digital platforms to plan a simple media activity or communication project.</p>	DMK1_U02	Projekt/Projekty: projekt końcowy

Kompetencje społeczne

<p>K_01 The student is prepared to use audience data in the digital environment in a responsible and ethical manner.</p>	DMK1_K04	Egzamin Kazus/Analiza przypadku: analiza przypadku
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>GIC
Nazwa przedmiotu	Games and Interactive Culture
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	-
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	21	
Bezkontaktowe	4	
Razem	25	1,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	
• KW	15	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	21	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	4	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	2	
• Przygotowanie do egzaminu	2	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

Część I

<p>W_01 The student knows and understands the basic concepts related to digital culture and the role of games and interactive media in contemporary civilization.</p>	DMK1_W04	Egzamin Kazus/Analiza przypadku Ocena pracy zespołowej na zajęciach:
<p>W_02 The student understands the social and cultural significance of interactive forms of participation in popular culture.</p>	DMK1_W09	Egzamin Ocena udziału w moderowanej dyskusji problemowej

Umiejętności

<p>U_01 The student is able to analyse games and interactive media as cultural phenomena, taking into account their social and media contexts..</p>	DMK1_U01	Analiza tekstów kulturowych (case study) Prezentacja: ustna prezentacja
<p>U_02 The student is able to critically identify and discuss the mechanisms through which interactive experiences are constructed, as well as the ways in which communities form and operate around digital games.</p>	DMK1_U02	Analiza krytyczna Prezentacja: prezentacja końcowa

Kompetencje społeczne

<p>K_01 The student is prepared to engage in critical reflection on their own participation in interactive culture and to approach digital content with awareness and discernment.</p>	DMK1_K04	Udział w moderowanej dyskusji Kazus/Analiza przypadku
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KSPM
Nazwa przedmiotu	Kultura i sztuka w perspektywie wellbeing
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Cel przedmiotu to refleksja nad kulturą i sztuką w kontekście koncepcji wellbeing, której celem jest dobrostan fizyczny, psychiczny i emocjonalny, a także wypracowanie harmonii między ciałem, umysłem i emocjami. Wellbeing to nie tylko konstrukt intelektualny, ale także określony styl życia. W trakcie zajęć zostanie dokonana analiza roli sztuki wizualnej, designu i innych praktyk twórczych w budowaniu dobrostanu człowieka, przyczyniającego się do doświadczenia komfortu, regeneracji. Kultura artystyczna to także narzędzie wspierania empatii, uważności i relacji międzyludzkich, mające znaczenie w społecznym funkcjonowaniu człowieka. Zostanie zwrócona uwaga na komercjalizację wellbeing w mediach i komunikacji wizualnej.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	18	
Razem	54	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	18	
--	----	--

Część I

• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	5
• Przygotowanie do egzaminu	5
• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	4

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie wybrane teksty kultury, wraz z mechanizmami narracji, storytellingu oraz komunikacji symbolicznej wykorzystywanymi w mediach tekstowych, wizualnych i audiowizualnych.	DMK1_W04	Analiza tekstu Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie uwarunkowania rozwoju (fizycznego, psychicznego i emocjonalnego) człowieka, a także wpływ edukacji i wychowania estetycznego, istotnych w uzyskaniu komfortu emocjonalnego, psychicznego i fizycznego.	DMK1_W14	Dyskusja Egzamin ustny Ocena pracy zespołowej na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student analizuje i interpretuje teksty kultury wizualnej, stanowiące nośniki znaczeń, przyjmuje wobec nich aktywną postawę estetyczną i wykorzystuje je do budowania dobrostanu psychicznego, emocjonalnego i fizycznego.	DMK1_U02	Analiza tekstu
U_02 Student funkcjonuje w środowisku zawodowym, wykorzystuje podstawową wiedzę o psychofizycznych potrzebach człowieka, potrafi zarządzać stresem i relacjami społecznymi.	DMK1_U10	Dyskusja Ocena pracy zespołowej na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do samodzielnego rozwoju osobistego w kierunku wellbeing, motywowania się wartościami kulturowymi, oraz do efektywnego wykorzystywania nabytych zdolności w osiągnięciu równowagi między życiem osobistym a zawodowym.	DMK1_K07	Referat
--	----------	---------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>KSPW
Nazwa przedmiotu	Kultura i sztuka w perspektywie metafizycznej
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Cel przedmiotu to refleksja nad metafizycznym i antropologicznym wymiarem kultury, sztuki i doświadczenia estetycznego. Zostanie przeprowadzona krytyczna analiza wybranych tekstów kultury i praktyk kulturowych stanowiących formę poszukiwania sensu życia, transcendencji oraz tożsamości indywidualnej, społecznej i kulturowej. Symbol, mit i narracja posłużą za narzędzia interpretacji rzeczywistości w kulturze artystycznej. W jej obrębie zostaną określone relacje między sacrum, profanum i współczesnymi mediami. Zajęcia mają także na celu tworzenie autorskich esejów wizualnych i koncepcji interpretacyjnych w kontekście rozumienia rzeczywistości i człowieka.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	15	
Razem	51	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	15	
--	----	--

Część I

• Przygotowanie eseju, pracy pisemnej, projektu	2
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	4
• Przygotowanie do egzaminu	5
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	4

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie wybrane pojęcia filozoficzne, z zakresu metafizyki, antropologii filozoficznej, filozofii religii, niezbędne do analizy tekstów kultury pod kątem rozumienia transcendencji, sensu życia i tożsamości.	DMK1_W01	Analiza tekstu Egzamin ustny
W_02 Student zna i rozumie wybrane teksty kultury, wraz z mechanizmami narracji, storytellingu oraz komunikacji symbolicznej wykorzystywanymi w mediach tekstowych, wizualnych i audiowizualnych.	DMK1_W04	Analiza tekstu Egzamin ustny

Umiejętności

U_01 Student potrafi analizować i interpretować teksty kultury, wykorzystując pojęcia metafizyczne, antropologiczne, estetyczne, z uwzględnieniem uwarunkowań odbioru treści zawartych w utworach artystycznych (poznawczych, emocjonalnych, społecznych).	DMK1_U01	Referat
U_02 Student potrafi formułować i rozwiązywać problemy o charakterze egzystencjalnym w perspektywie indywidualnej i społecznej w kontekście sztuki europejskiej.	DMK1_U06	Dyskusja

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do świadomego uczestnictwa w dyskursie kulturowym nad metafizycznym, antropologicznym wymiarem sztuki europejskiej oraz do promowania zawartych w niej wartości humanistycznych w społeczeństwie.	DMK1_K04	Dyskusja Ocena pracy zespołowej na zajęciach
---	----------	---

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>MANW
Nazwa przedmiotu	Miasto, architektura i narracje wizualne
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media – studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z krytyczną analizą historycznych i estetycznych procesów rozwoju miast i kompleksów architektonicznych od antyku po postmodernizm jako źródeł współczesnego myślenia o przestrzeni. Zaprezentowanie roli czynników urbanistycznych oraz najważniejszych przemian stylowych krajobrazu miejskiego pozwoli na nakreślenie relacji człowieka z otaczającą go przestrzenią oraz zrozumienie wartości urbanistycznego i architektonicznego dziedzictwa kulturowego jako istotnych tekstów kultury oraz komunikatów wizualnych o szczególnym znaczeniu semiotycznym wpływających na tożsamość jednostki rozwijającej się w społeczeństwie. Poza zagadnieniami historycznej i artystycznej genezy architektury miejskiej oraz jej walorów jako repozytorium pamięci, na zajęciach poruszane będą .in.. zagadnienia analizy reprezentacji miasta, architektury i detalu architektonicznego w fotografii, filmie, designie i mediach cyfrowych, problematyka narracji wizualnych w przestrzeni urbanistycznej powiązanych z pamięcią kulturową, gentryfikacją i procesami transformacji przestrzeni oraz aspekty odwzorowań architektonicznych w wymiarze dokumentacyjnym i artystycznym.
----------------	---

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	18	
Razem	54	2,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	

Część I		
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Konsultacje	2	
• Egzamin	4	
Razem	36	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	18	
• Przygotowanie do egzaminu	6	
• Przygotowanie do udziału w dyskusji	6	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	6	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza		
W_01 Student zna i rozumie problematykę procesów zachodzących w przestrzeni architektonicznej miasta (ujęcie historyczno – urbanistyczne) oraz zna podstawowe zespoły miejskie i detale architektoniczne	DMK1_W01	Dyskusja Egzamin Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student posiada wiedzę w zakresie nowych technologii i mediów interaktywnych mogących służyć w tworzeniu narracji wizualnych opartych o kulturową interpretację historycznej i współczesnej przestrzeni architektonicznej	DMK1_W04	Dyskusja Egzamin Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi w sposób jasny i precyzyjny (posługując się specjalistyczną terminologią) wyjaśniać zjawiska i procesy zachodzące w przestrzeniach urbanistycznych; potrafi analizować i wyjaśniać wybrane elementy architektoniczne i ich znaczenie jako składowe poszczególnych zespołów i wnętrz urbanistycznych	DMK1_U01	Analiza tekstu: analiza krytyczna tekstów kultury Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi prawidłowo analizować, interpretować i oceniać reprezentacje założeń architektonicznych wykorzystywanych w innych tekstach kultury, takich jak film, fotografia, design oraz media cyfrowe.	DMK1_U02	Analiza tekstu: analiza krytyczna tekstów kultury Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do udziału w dyskursie publicznym w zakresie interpretacji architektonicznego dziedzictwa kulturowego oraz potrzeby jego ochrony i promowania jako elementu ludzkiej tożsamości	DMK1_K04	Ocena aktywności studenta na zajęciach
---	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>DNS
Nazwa przedmiotu	Design na świecie
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital me–ia - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	<p>Celem kursu jest przedstawienie historii designu w ujęciu problemowym, umiejscawiającym zagadnienie pomiędzy teorią estetyki, funkcjonalizmem a rozwojem nowych mediów. Analiza głównych nurtów i ruchów takich jak Arts & Crafts Movement, Bauhaus aż po współczesne trendy rozpatrywane będzie z perspektywy zjawisk uprzemysłowienia, estetyzacji, cyfryzacji, globalizacji oraz zmieniającej się rzeczywistości kulturalnej i społecznej. W ramach zajęć zostaną zaprezentowane także treści z zakresu: zagadnień wzornictwa, społeczne konteksty designu i aspekty etyki pracy projektantów. Ważnym elementem kursu będzie też problematyka wpływu designu na kształtowanie i wyrażanie tożsamości jednostki i grupy (w wymiarze formalnym i treściowym) oraz krytyczna analiza recepcji wybranych przykładów. Uzupełnieniem prezentowanych treści będzie refleksja nad współczesnym projektowaniem obejmująca kreatywne myślenie odpowiedzialnie wykorzystujące media cyfrowe oraz świadomie kreujące treści skierowane do różnych odbiorców.</p>
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	36	
Bezkontaktowe	14	
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• KW	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	
• Egzamin	4	
• Konsultacje	2	

Część I

Razem	36	
-------	----	--

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	14	
• Przygotowanie do udziału w dyskusji	3	
• Przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego	5	
• Przygotowanie do egzaminu	6	

03. Efekty uczenia się

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie definicje, klasyfikacje i koncepcje teoretyczne dotyczące dziejów designu oraz ich wzajemne relacje.	DMK1_W01	Dyskusja Egzamin ustny Ocena aktywności studenta na zajęciach
W_02 Student zna i rozumie problematykę związaną ze współczesnymi zjawiskami artystycznymi, nurtami sztuki współczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem roli sztuki nowych mediów i designu.	DMK1_W04	Dyskusja test wiedzy Ocena aktywności studenta na zajęciach

Umiejętności

U_01 Student potrafi wskazać i zinterpretować cechy formalne i treściowe wybranych przykładów współczesnego designu.	DMK1_U01	Analiza tekstu: analiza krytyczna tekstów kultury Ocena aktywności studenta na zajęciach
U_02 Student potrafi wyszukiwać, selekcjonować i analizować zagadnienia związane z problematyką designu i wykorzystania technologii cyfrowych w projektowaniu.	DMK1_U02	Analiza tekstu: analiza krytyczna tekstów kultury Dyskusja Ocena aktywności studenta na zajęciach

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do samodzielnego poszerzania swojej wiedzy na temat relacji kultury i nowych technologii, na temat designu i sztuki nowych mediów.	DMK1_K01	Ocena aktywności studenta na zajęciach
--	----------	--

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	DMK-SL>SDLCZ3
Nazwa przedmiotu	Seminarium dyplomowe licencjackie cz. III
Wersja przedmiotu	2028/2029-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Digital media - studia kulturowe
Zakres	-
Jednostka prowadząca	Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	DMK-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	5

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Seminarium poświęcone jest przygotowaniu i obronie pracy licencjackiej oraz doskonaleniu umiejętności umożliwiających zrealizowanie tego zadania. Stanowi pomoc przy sprecyzowaniu zainteresowań naukowych studenta, sformułowaniu problemu badawczego i ustaleniu tematu pracy licencjackiej a następnie skonstruowaniu planu pracy. W czasie zajęć studenci prezentują swoje postępy w pracy, co połączone jest z dyskusją i wspólnym rozwiązywaniem pojawiających się problemów badawczych.
----------------	--

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	30,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Godziny	ECTS
---------------------------	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	35	
Bezkontaktowe	90	
Razem	125	5,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	
• SEM	30	
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	5	
• Konsultacje	5	
Razem	35	

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	90	
• Studiowanie literatury podstawowej i uzupełniającej	30	
• Realizacja zaleceń po konsultacjach	10	
• Przygotowanie do udziału w ćwiczeniach, dyskusjach	20	
• Przygotowanie konspektu pracy dyplomowej	30	

Część I**03. Efekty uczenia się**

Kod i opis efektu	Odniesienie do kierunkowego efektu uczenia się	Metody weryfikacji
-------------------	--	--------------------

Wiedza

W_01 Student zna i rozumie zasady prowadzenia badań naukowych, w tym formułowania problemów i celów badawczych, doboru metod, krytycznej analizy źródeł oraz zasad etyki akademickiej.	DMK1_W01	Praca dyplomowa: Na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
W_02 Student zna i rozumie kluczowe koncepcje teoretyczne oraz metodologie właściwe dla wybranej dyscypliny, w której przygotowuje pracę dyplomową, a także ich zastosowanie w analizie zjawisk kulturowych i tekstów kultury.	DMK1_W04	Praca dyplomowa: Na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej

Umiejętności

U_01 Student potrafi samodzielnie formułować temat, problem badawczy i hipotezy pracy dyplomowej, dobrać odpowiednie metody badawcze oraz zaplanować strukturę i harmonogram realizacji projektu badawczego a następnie go zrealizować.	DMK1_U01	Praca dyplomowa: Na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
U_02 Student potrafi wyszukiwać, selekcjonować, analizować i krytycznie oceniać literaturę naukową i źródła, a także opracowywać wyniki badań i prezentować je w formie pisemnej zgodnej ze standardami akademickimi.	DMK1_U11	Praca dyplomowa: Na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej

Kompetencje społeczne

K_01 Student jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego prowadzenia pracy badawczej, w tym do przyjmowania krytycznych uwag promotora, autorefleksji nad własnym warsztatem badawczym oraz systematycznej pracy nad przygotowaniem pracy dyplomowej.	DMK1_K03	Praca dyplomowa: Na podstawie postępów w przygotowaniu pracy dyplomowej
--	----------	---