



**Uniwersytet
SWPS**

PROGRAM I CHARAKTERYSTYKA STUDIÓW

kierunek: **Kulturoznawstwo**
specjalność: **Projektowanie innowacji**

rok rozpoczęcia cyklu kształcenia: **2021/2022**

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA
EFEKTY UCZENIA SIĘ
PLAN STUDIÓW
PRAKTYKI
PRACA DYPLOMOWA
EGZAMIN DYPLOMOWY
PROFIL ABSOLWENTA(-KI)
KARTY PRZEDMIOTÓW



I. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	kulturoznawstwo
nazwa specjalności	Projektowanie innowacji
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w siedzibie uczelni
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	6 semestrów
liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów	180 ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu, bez praktyk)	1719 godzin
wymiar praktyk	960 godzin, 32 ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2679 godzin
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2021/2022

II. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent(ka) studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się w całości do dyscypliny nauki o kulturze i religii (dziedzina nauk humanistycznych).

Symbol efektu	Treść efektu
	Wiedza. Absolwent(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie:
KLT1_W01	umiejscowienie kulturoznawstwa w dziedzinie nauk humanistycznych oraz jego związki z innymi naukami humanistycznymi i społecznymi;
KLT1_W02	przedmiot i zakres badań nauk o kulturze i religii, zwłaszcza w obszarach zorientowanych na zastosowanie praktyczne;
KLT1_W03	podstawową terminologię z zakresu kulturoznawstwa;
KLT1_W04	podstawową terminologię związaną z wybranymi sferami działalności kulturowej, zorientowaną zwłaszcza na zastosowanie praktyczne;
KLT1_W05	wybrane metody i narzędzia badawcze, w tym techniki pozyskiwania danych, właściwe dla kulturoznawstwa;
KLT1_W06	etyczne uwarunkowania prowadzenia badań oraz jest świadomy(a) możliwości wykorzystania wyników tych badań na potrzeby społeczne bądź komercyjne;
KLT1_W07	etyczne, społeczne oraz prawne uwarunkowania działalności zawodowej opartej na praktycznych zastosowaniach wiedzy kulturoznawczej;
KLT1_W08	podstawowe mechanizmy działania, zasady tworzenia i strategie rozwoju współczesnych instytucji kultury i organizacji pozarządowych funkcjonujących w obszarze kultury, w tym ekonomiczne i prawne aspekty działania sektora kreatywnego, a także ich związki z działalnością biznesową;
KLT1_W09	wybrane techniki i metodologie projektowe, możliwość ich zastosowania, a także związane z nimi ograniczenia oraz wybrane trendy rozwojowe;
KLT1_W10	podstawowe metody i techniki pracy zespołowej;
KLT1_W11	teorie, techniki i metody projektowania kulturowych i społecznych innowacji, a także prawne i biznesowe uwarunkowania wdrażania zaprojektowanych rozwiązań;
KLT1_W12	typowe rodzaje struktur i instytucji społecznych (kulturowych, politycznych, prawnych, ekonomicznych etc.), a także typowe rodzaje więzi społecznych ważnych z perspektywy kulturoznawstwa;
KLT1_W13	społeczne i kulturowe wyzwania współczesnego świata w wymiarze lokalnym oraz globalnym;
KLT1_W14	prawne uwarunkowanie własności intelektualnej.
	Umiejętności. Absolwent(ka) potrafi:
KLT1_U01	wykorzystywać wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i analizy jednostkowych procesów i zjawisk kulturowych oraz społecznych;

KLT1_U02	wyszukiwać, selekcjonować i weryfikować informacje, wykorzystując do tego różne źródła i sposoby pozyskiwania wiedzy, oraz analizować je w sposób krytyczny i syntetyczny;
KLT1_U03	merytorycznie argumentować z wykorzystaniem poglądów innych autorów oraz formułować na tej podstawie własne wnioski;
KLT1_U04	prawidłowo analizować i interpretować zjawiska i wydarzenia kulturowe oraz społeczne specyficzne dla kulturoznawstwa;
KLT1_U05	przewodzą badania niezbędne do opracowania diagnoz potrzeb konsumentów i odbiorców kultury;
KLT1_U06	prawidłowo posługiwać się systemami normatywnymi w celu rozwiązania wybranego problemu społeczno-kulturowego;
KLT1_U07	komunikować się z otoczeniem społecznym, kulturowym i biznesowym przy użyciu specjalistycznej terminologii z zakresu kulturoznawstwa;
KLT1_U08	porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjno-informacyjnych ze specjalistami, posługując się przy tym terminologią kulturoznawczą;
KLT1_U09	przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące zagadnień szczegółowych z wykorzystaniem różnych ujęć teoretycznych i źródeł;
KLT1_U10	przygotować typowe raporty z wykonanej pracy, wykorzystując w tym celu przeprowadzone badania, wraz z omówieniem ich wyników;
KLT1_U11	przygotowywać i zaprezentować typowe wystąpienia publiczne dotyczące zagadnień szczegółowych z wykorzystaniem różnych ujęć teoretycznych i źródeł;
KLT1_U12	projektować komunikację marketingową i kampanię medialną w oparciu o diagnozę potrzeb konsumentów i odbiorców kultury;
KLT1_U13	brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich;
KLT1_U14	posługiwać się wybranymi technikami i metodologiami projektowymi;
KLT1_U15	pracować w interdyscyplinarnym i wielokulturowym zespole i przyjmować w nim różne role (w tym również rolę lidera odpowiedzialnego za efekty pracy);
KLT1_U16	prawidłowo zdefiniować priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania;
KLT1_U17	samodzielnie planować i realizować typowe projekty związane z wybranymi sferami działalności kulturalnej, społecznej i biznesowej;
KLT1_U18	uczestniczyć w procesach związanych z projektowaniem innowacji w kulturze;
KLT1_U19	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;
KLT1_U20	wykorzystywać podstawowe techniki i strategie edukacyjne, w tym również w celu uczenia innych;
KLT1_U21	rozpoznać istotność kształcenia ustawicznego dla rozwoju osobistego i zawodowego.
	Kompetencje społeczne. Absolwent(ka) jest gotów(gotowa) do:
KLT1_K01	poddawania krytycznej ocenie własnych umiejętności i wiedzy, a także celów swoich i zespołowych oraz sposobów ich osiągnięcia, a także własnych zachowań;

KLT1_K02	krytycznego uczestnictwa w życiu kulturalnym z wykorzystaniem różnych mediów i różnych jego form;
KLT1_K03	uznania znaczenia wiedzy kulturoznawczej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów, także z obszaru innych dyscyplin oraz dziedzin, w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem danego problemu;
KLT1_K04	wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego;
KLT1_K05	inicjowania działań na rzecz interesu publicznego, zwłaszcza w zakresie równego dostępu do kultury;
KLT1_K06	uczestniczenia w przygotowaniach i realizacji projektów społecznych i społeczno-biznesowych;
KLT1_K07	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy;
KLT1_K08	prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów etycznych związanych ze sferą działań zawodowych;
KLT1_K09	wykazywania odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego i rozwój kulturowy zarówno w wymiarze lokalnym, jak i globalnym.

III. PLAN STUDIÓW

Lp.	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Liczba godzin	Liczba punktów ECTS
SEMESTR 1				
I	Wprowadzenie do humanistyki	moduł	45	4
	Wprowadzenie do humanistyki	wykład		
	Humanistyka cyfrowa	ćwiczenia		
II	Metodologia badań	moduł	60	6
	Metody prowadzenia badań	wykład		
	Metody prowadzenia badań	ćwiczenia		
III	Kompetencje badawcze	moduł	60	6
	Research i analiza źródeł	ćwiczenia		
	Pisanie tekstów akademickich	warsztaty		
IV	Innowacyjność	moduł	45	4
	Innowacyjność w kulturze	wykład		
	Projektowanie innowacji	warsztaty		

	Kreatywne metody pracy warsztatowej	warsztaty		
V	Metody pracy projektowej	moduł	60	5
	Wprowadzenie do pracy w zespołach projektowych	ćwiczenia		
	Psychologia współpracy w zespole	ćwiczenia		
	Praca projektowa: metody, narzędzia	ćwiczenia		
	Budowanie zespołu projektowego	ćwiczenia		
VI	Studium generale. Antropologia codzienności	wykład	15	2
VII	Język angielski 1	ćwiczenia	36	3
SEMESTR 2				
I	Przestrzeń publiczna. Konteksty	moduł	75	7
	Socjologia i antropologia miasta	wykład		
	Za progiem. Przemiany polskiej przestrzeni publicznej	wykład		
	Miejskie studia przypadku	konwersatorium		
II	Przestrzeń publiczna. Praktyki	moduł	45	4
	Realia prawne działań w przestrzeni publicznej	warsztaty		
	Działania artystyczne i para-artystyczne w przestrzeni publicznej	konwersatorium		
	Miejska mobilność – strategię i praktyki	warsztaty		
III	Miasto w działaniu	moduł	75	5
	Globalne i lokalne wyzwania miejskie	wykład		
	Miejska gra – biznes w przestrzeni publicznej	konwersatorium		
	Service Design – projektowanie usług publicznych	warsztaty		
IV	Przestrzeń publiczna. Realizacja projektu	warsztaty	45	2
V	Studium generale. Praktyki artystyczne w przestrzeni publicznej	wykład	15	2
VI	Wykład monograficzny I*	wykład	30	3
VII	Język angielski 2	ćwiczenia	36	3
VIII	Praktyka zawodowa 1*	praktyki	120	4
SEMESTR 3				
I	Trendy	moduł	75	6

	Makro- i mikrotrendy współczesności	ćwiczenia		
	Prognozowanie i zarządzanie przyszłością	wykład		
	Sztuka jako narzędzie prognostyczne i projektowe	ćwiczenia		
II	Media Lab	moduł	60	5
	Programowanie kreatywne	warsztaty		
	Games Lab	ćwiczenia		
	Projektowanie komunikacji	warsztaty		
III	Antropologia przyszłości	moduł	60	5
	Społeczeństwo jako konstrukt kulturowy	wykład		
	Kulturowe obrazy przyszłości	ćwiczenia		
	Fikcje spekulatywne	ćwiczenia		
IV	Projektowanie przyszłości. Realizacja projektu	warsztaty	45	2
V	Studium generale. Media i kulturowe konstrukcje czasu	wykład	15	2
VI	Fakultet*	fakultet	30	3
VII	Język angielski 3	ćwiczenia	36	3
VIII	Wychowanie fizyczne 1	ćwiczenia	30	0
IX	Praktyka zawodowa 2*	praktyki	120	4
SEMESTR 4				
I	Metody badawcze w biznesie	moduł	90	7
	Badania etnograficzne w biznesie	wykład		
	Antropologiczna eksploracja widowni	warsztaty		
	Neuromarketing: zachowania i decyzje	warsztaty		
II	Etnografia w organizacji: komunikowanie	moduł	45	4
	Badania etnograficzne w korporacjach i MSP	warsztaty		
	Komunikowanie marek, czyli storydoing	warsztaty		
	Komunikowanie międzykulturowe w biznesie	konwersatorium		
III	Etnografia w organizacji: kreowanie	moduł	60	5
	Kreowanie marek z wykorzystaniem badań etnograficznych	warsztaty		

	Badanie zachowań konsumentów	warsztaty		
	Projektowanie angażujących doświadczeń	warsztaty		
IV	Antropologia w biznesie. Realizacja projektu	warsztaty	45	2
V	Studium generale. Ekonomia kultury	wykład	15	2
VI	Wykład monograficzny II*	wykład	30	3
VII	Język angielski 4	ćwiczenia	36	3
VIII	Wychowanie fizyczne 2	ćwiczenia	30	0
IX	Praktyka zawodowa 3*	praktyki	120	4
SEMESTR 5				
I	Humanistyka wobec zmian	moduł	45	5
	Posthumanistyka	wykład		
	Pogranicza i transgresje	wykład		
	Taktyki i strategie zmiany	konwersatorium		
II	Potrzeby, praktyki, zastosowania	moduł	75	7
	Pozycjonowanie w kulturze	konwersatorium		
	Diagnoza w kulturze	wykład		
	Teorie i praktyki uczestnictwa	ćwiczenia		
	Strategie edukacyjne	konwersatorium		
III	Nowa humanistyka: Scenariusze współpracy	moduł	75	7
	Scientific Humanities: warsztat w laboratorium badawczym	warsztaty		
	Badania terenowe i prezentacja wyników	warsztaty		
	Organizacja współpracy z mediami	warsztaty		
IV	Nowa humanistyka. Realizacja projektu	warsztaty	45	2
V	Studium generale. Zwroty w humanistyce	wykład	15	2
VI	Praktyka zawodowa 4*	praktyki	120	4
SEMESTR 6				
I	Mentoring / Konsultacje zawodowe	seminarium	30	2
II	Seminarium licencjackie*	seminarium dyplomowe	30	6

III	Projekt dyplomowy*	projekt	30	6
IV	Wykład monograficzny III*	wykład	30	3
V	Praktyka zawodowa 5*	praktyki	480	16
SUMA:			2679	180

IV. PRAKTYKI

Studenci realizują praktyki w wymiarze 960 godzin praktyk, łącznie 32 ECTS. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki studenckie mają na celu uzyskanie przez studenta umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię, możliwe jest także na wniosek studenta odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Efekty uczenia się dla praktyk są weryfikowane przed potwierdzeniem ich zaliczenia. Możliwe jest indywidualne uznanie studentowi zaliczenia praktyk na podstawie doświadczenia zawodowego, jeśli wykonywana praca realizuje efekty uczenia się określone dla praktyk. Tryb postępowania w takich przypadkach jest uregulowany odrębnie.

V. PRACA DYPLOMOWA

Student wykonuje pracę dyplomową, która jest autorskim opracowaniem przeprowadzonych badań, studium przypadku lub zagadnienia na podstawie literatury. Integralną częścią pracy licencjackiej jest również projekt dyplomowy realizowany przez studentów podczas ostatniego semestru studiów. Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 1 semestr.

VI. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego. Egzamin dyplomowy jest egzaminem ustnym i składa się z trzech pytań głównych. Dwa pytania (jedno od promotora(ki) pracy dyplomowej, drugie od recenzenta(ki) pracy dyplomowej) związane są z szeroko ujętą tematyką pracy i mieszczą się w ramach dyscypliny nauki o kulturze i religii. Trzecie pytanie losowane jest przez studenta(kę) podczas egzaminu. Student(ka) losuje dwa pytania z puli pytań ogłoszonej studentom(kom) do końca pierwszego miesiąca ostatniego roku studiów, a następnie z wylosowanych wybiera to, na które będzie odpowiadał(a).

VII. PROFIL ABSOLWENTA(-KI)

Absolwent(ka) to osoba posiadająca wysokie kompetencje kulturowe zogniskowane na kulturze współczesnej oraz interdyscyplinarne podejście do procesów tworzenia innowacji kulturowych i społecznych. Dysponuje umiejętnością pracy zespołowej, znajomością metodologii projektowych. Jest przygotowany(-a) do pracy w zawodach odpowiadających potrzebom zmieniającego się rynku pracy, a zarazem wykorzystujących szeroko rozumianą kulturę jako narzędzie zmiany społecznej lub organizacyjnej. Lista potencjalnych zawodów, jakie absolwent(ka) może podjąć po ukończeniu studiów to m.in.: animator(ka) kultury; organizator(ka) eventów i wydarzeń kulturalnych; pracownik(-ca) branży MICE; koordynator(ka) projektów w organizacjach non-for-profit i instytucjach

publicznych; media researcher; media planner; analityk(-czka) i projektant(ka) potrzeb; badacz(ka) rynku usług; manager CSR; brand manager; pracownik(-ca) działu badań na potrzeby reklamy i marketingu; pracownik(-ca) działu badań sprzedażowych); pracownik(-ca) działu społecznej odpowiedzialności biznesu.

VIII. KARTY PRZEDMIOTÓW

Przedmioty obowiązkowe

KARTA PRZEDMIOTU			
Nazwa przedmiotu: Innowacyjność		Formy: wykład warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: pierwszy	Liczba godzin w planie studiów: 45	Liczba punktów ECTS: 4
Składowe przedmiotu			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Innowacyjność w kulturze, wykład, 15h. 2. Projektowanie innowacji, warsztaty, 15h. 3. Kreatywne metody pracy warsztatowej, warsztaty, 15h. 			

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Rozpoczynając studia, studentki i studentki zostają wprowadzeni w kontekst i specyfikę projektowania innowacji społecznych. Przedmiot ten dostarcza wiedzy z zakresu metod i narzędzi projektowania innowacji, umiejętności z obszaru ich praktycznego wdrażania, a także kompetencji społecznych koniecznych do skutecznej pracy warsztatowej umożliwiającej sprawne opracowanie i wdrożenie innowacji i usług. Kursy pomyślane są jako elementy składowe umożliwiające zapoznanie się zarówno z teoriami jak i praktykami projektowania innowacji społecznych.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLT1_W04	Student/ka w zaawansowanym stopniu zna i rozumie terminologię związaną z tworzeniem innowacji w działalności kulturowej, zorientowaną zwłaszcza na zastosowanie związane z zarządzaniem procesem innowacji w organizacjach kulturalnych.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 4
KLT1_W07	Student(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie etyczne, społeczne oraz prawne uwarunkowania praktyk innowacyjnych jako efektu działań opartych o zdobytą wiedzę kulturoznawczą.	Metoda 1 Metoda 4
KLT1_W08	Student(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie podstawowe mechanizmy działania, zasady tworzenia i strategię rozwoju współczesnych instytucji kultury, ze szczególnym uwzględnieniem projektów innowacyjnych oraz ekonomicznych, prawnych i biznesowych aspektów ich prowadzenia.	Metoda 1
KLT1_W10	Studentk(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane metody i techniki kreatywnej warsztatowej pracy zespołowej zorientowanej na proces projektowania innowacji w kulturze.	Metoda 3
KLT1_W11	Studentk(ka) zna i rozumie metody projektowania kulturowych i społecznych innowacji, a także wybrane biznesowe uwarunkowania wdrażania zaprojektowanych rozwiązań.	Metoda 2
KLT1_U18	Student(ka) potrafi uczestniczyć i zaplanować działania warsztatowe w procesach związanych z projektowaniem innowacji w kulturze.	Metoda 3
KLT1_U20	Student(ka) potrafi przygotować scenariusz i przeprowadzić warsztaty kreatywne wykorzystując do tego wybrane techniki i strategię edukacyjne (a także nauczyć tego inne osoby).	Metoda 3
KLT1_K03	Student(ka) jest gotów (gotowa) uznać znaczenia wiedzy kulturoznawczej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych, na które odpowiadają innowacje społeczne.	Metoda 2
KLT1_K09	Student(ka) jest gotowa/ gotów przygotować analizę SWOT wybranych innowacji społecznych i wskazać w niej zakres odpowiedzialności społecznej twórców innowacji, opisać role społeczne odbiorców innowacji, a także wskazać zakres ciągłości i integralności wprowadzonych rozwiązań.	Metoda 2

Treści programowe

1. Innowacyjność w kulturze

Wykład pozwoli studentom i studentkom zapoznać się z podstawowymi nurtami myślowymi związanymi z budowaniem i utrzymywaniem innowacyjności, zarówno jako funkcji działania organizacji, jak i narracji wokół procesów przeprowadzania zmiany. Stanowić on będzie także subiektywny przegląd najważniejszych, przełomowych innowacji w obszarze kultury w Polsce i na świecie.

2. Projektowanie innowacji

Cykl warsztatów poświęcony jest refleksji nad wyobrażeniami dotyczącymi innowacji. Zajęcia to seria spotkań, podczas których uczestniczki i uczestnicy aktywnie określają sposoby tworzenia innowacji (ze szczególnym uwzględnieniem innowacji społecznych) i mechanizmy podejmowania decyzji w procesie projektowania rozwiązań. Uczestnicy warsztatów pracują na konkretnych przykładach innowacji społecznych przyglądając się drogom dojścia do nich, etapom realizacji, szansom i zagrożeniom na przyszłość. Efektem warsztatów jest przygotowanie w zespołach kilkusobowych i zaprezentowanie podczas ostatniego warsztatu analiz SWOT istniejących innowacji społecznych. W trakcie trwania wcześniejszych zajęć uczestnicy i uczestniczki realizować będą również zadania indywidualne.

3. Kreatywne metody pracy warsztatowej

Opis: Zasadniczym celem kursu jest zapoznanie studentów i studentek z kreatywnymi metodami i technikami pracy warsztatowej (w tym z metodami i narzędziami wykorzystywanymi w procesach prowadzonych zgodnie z metodologią Design Thinking). Efektywna praca warsztatowa, oparta na skutecznej komunikacji, a także wspierająca kreatywność, to bowiem jedna z kluczowych umiejętności przydatnych w działaniach zespołowych. W ramach poszczególnych spotkań uczestnicy i uczestniczki zajęć realizować będą rozmaite zadania i ćwiczenia, mająca na celu w praktyczny sposób przygotować ich do samodzielnej pracy projektowej (zwłaszcza w procesach zorientowanych na projektowanie innowacji w kulturze). Efektem zajęć będzie natomiast scenariusz warsztatów kreatywnych skoncentrowanych wokół problematyki generowania i rozwijania pomysłów.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Egzamin pisemny	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 15 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 2	Projekt grupowy (analiza SWOT)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 15 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 28
Metoda 3	Projekt grupowy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 18 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 35
Metoda 4	Indywidualne zadania projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 4 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 7

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- Dopuszczalna są trzy nieusprawiedliwione nieobecności (po jednej podczas każdego z kursów),
- Zdobyć minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Kompetencje badawcze		Formy: ćwiczenia warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: pierwszy	Liczba godzin w planie studiów: 60	Liczba punktów ECTS: 6

Składowe przedmiotu

1. Research i analiza źródeł, ćwiczenia, 30h.
2. Pisanie tekstów akademickich, warsztaty, 30h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W pierwszym semestrze studenci zdobywają wiedzę z obszaru kompetencji akademickich. Przedmiot ten wyposaża ich w umiejętności poszukiwania informacji, analizy różnorodnych danych wtórnych z wielu źródeł oraz ich analizy. Poznają przebieg postępowania według metody badawczej *desk research*. Równocześnie umożliwia poczynienie pierwszych kroków na polu pisania prac akademickich.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W05	Student(ka) zna metodę <i>desk research</i> jako badanie niereaktywne służące do pozyskiwania i analizy danych wtórnych - wykorzystywane w kulturoznawstwie i innych dziedzinach	Metoda 1
KLTI_W14	Student/ka zna i rozumie problem plagiatu w pisaniu prac naukowych	Metoda 2
KLTI_K03	Student(ka) jest gotów(a) do wykorzystywania wiedzy kulturoznawczej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	Metoda 1
KLTI_U02	Student(ka) potrafi wyszukiwać informacje z różnych źródeł, jak również je selekcjonować i weryfikować pod kątem przydatności do analizowanego problemu	Metoda 1
KLTI_U03	Student(ka) potrafi formułować argumenty i je uzasadnić oraz wnioskować	Metoda 2
KLTI_U09	Student(ka) potrafi opracować różnego rodzaju teksty przywołując w nich odpowiednią teorię i powołać się na źródła	Metoda 2
KLTI_U10	Student(ka) potrafi opracować raport z badania <i>desk research</i>	Metoda 1

Treści programowe

1. Research i analiza źródeł

Opis: Celem zajęć jest przygotowanie studentów do analizy i interpretacji danych wtórnych (*desk research*), która jest jedną z najbardziej popularnych metod badawczych polegającą na kompilacji, analizowaniu oraz przetwarzaniu danych i informacji pochodzących z istniejących źródeł, a następnie formułowaniu na ich podstawie wniosków dotyczących badanego problemu. Badania wtórne, czyli *desk research*, wykorzystują badania pierwotne jako źródło danych analizy, nie mają określonego czasu trwania lub fazy realizacji, a pozyskiwanie oraz eksploracja danych trwa najczęściej przez cały okres realizowania projektu badawczego. Powodem tego jest ciągłe uzupełnianie dokumentów oraz zestawianie ich z pozyskanymi materiałami podczas wszystkich etapów badania. Zwrócona zostanie także uwaga na analizę wtórną danych jakościowych - podejmowaną w celu ponownego opisu i wyjaśnienia danych uzyskanych w trakcie zrealizowanego wcześniej badania, np. w celu weryfikacji poprzednich wniosków przez niezależny zespół badawczy.

2. Pisanie tekstów akademickich

Opis: Jakkolwiek nie ma takiego gatunku, jak „tekst akademicki”, da się wskazać pewien zespół procedur niezbędnych do tego, aby tekst uznać za „naukowy”. Uwrażliwienie na te procedury (poprzez analizę struktury i treści wybranych tekstów) oraz kształcenie umiejętności praktycznego ich zastosowania jest istotą tego kursu.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Elementy projektu badawczego	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50
Metoda 2	Projekt badawczy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na warsztatach - dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów oznacza 2 (niedostateczny), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Metodologia badań		Formy: wykład ćwiczenia	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo	Poziom studiów: studia pierwszego stopnia		Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji			

Forma studiów: stacjonarna	Semestr: pierwszy	Liczba godzin w planie studiów: 60	Liczba punktów ECTS: 6
Składowe przedmiotu			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Metodologia badań, wykład, 30h. 2. Metodologia badań, ćwiczenia, 30h. 			

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Przedmiot ten dostarcza studentkom i studentom wiedzy i narzędzi umożliwiających przygotowanie, przeprowadzenie oraz opracowanie wyników badań jakościowych. Studenci dowiadują się również o podstawowych typach badań ilościowych i ich specyfice. Stanowi to podstawę do przygotowania w kolejnym semestrze narzędzi badawczych i przeprowadzenia badań terenowych będących elementem projektu rocznego, a także warunkuje kompetentne prowadzenie wszystkich innych działań o charakterze empirycznym, które realizowane w kolejnych semestrach programu.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W05	Student(ka) w podstawowym stopniu zna i rozumie metody badawcze oraz narzędzia, które wykorzystywane są w empirycznych badaniach ilościowych (tworzenie ankiet ilościowych) i jakościowych (tworzenie jakościowych scenariuszy wywiadów indywidualnych i grupowych), ze szczególnym uwzględnieniem kontekstów i problematyki typowej dla badań kulturoznawczych.	Metoda 1
KLTI_W06	Student(ka) rozumie i potrafi rozpoznać różne problemy etyczne pojawiające się w trakcie badań jakościowych (np. różnego rodzaju obawy respondentów biorących udział w badaniu, kwestie związane z anonimowością respondentów i in.) oraz potrafi wykorzystać wyniki tych badań projektując różnorodne wydarzenia kulturalne, projekty społeczne (zwłaszcza projekty realizowane przez NGO) i komercyjne.	Metoda 1
KLTI_U05	Student(ka) potrafi zaplanować, przygotować narzędzia i przeprowadzić badania wykorzystujące ilościowe i jakościowe metody badawcze, m.in. dotyczące tematyki potrzeb konsumentów i odbiorców kultury.	Metoda 2

KLTI_K08	Student(ka) jest gotów (gotowa) do identyfikowania i podejmowania decyzji w sytuacjach dylematów etycznych związanych z projektowaniem, interpretowaniem i komunikowaniem wyników badań empirycznych.	Metoda 2
----------	---	----------

Treści programowe

1. Metodologia badań (wykład)

Opis: Wykład pozwoli studentom i studentkom zapoznać się z metodologicznymi podstawami badań empirycznych dotyczących problematyki kultury oraz wykorzystywanymi w nich metodami i narzędziami. Zajęcia zorientowane będą zarówno na zrozumienie procesu badawczego, jak i przedstawienie i przegląd metod wykorzystujących zarówno narzędzia ilościowe, jak i jakościowe. Szczególny nacisk w czasie zajęć położony też zostanie na problematykę etyczną i jej znaczenie na wszystkich etapach procesu badawczego: od wyboru problematyki, przez proces zbierania danych (w tym: badania z udziałem ludzi), aż po społeczne konsekwencje uzyskiwanych i komunikowanych wyników.

2. Metodologia badań (ćwiczenia)

Opis: Celem kursu jest zaznajomienie studentów i studentek z podstawowymi pojęciami dotyczącymi prowadzenia projektów badań empirycznych, ze szczególnym uwzględnieniem badań społecznych zorientowanych na problematykę uczestnictwa i konsumpcji kultury. Podczas kursu uczestnicy i uczestniczki poznają wybrane metody i techniki badawcze obejmujące zarówno metody ilościowe, jak i jakościowe. Istotną częścią ćwiczeń będzie też przygotowanie i prezentacja projektów grupowych realizowanych przez studentów i studentki. Stanowiąc one będą okazję do zastosowania zdobytej w ramach przedmiotu wiedzy i kształtować będą umiejętność jej praktycznego wykorzystania. Projekty stanowiąc też będą pretekst do omówienia pełnego cyklu przygotowania i realizacji badań - od eksploracji i wstępnych hipotez, aż do komunikowania ich wyników.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Egzamin pisemny	<ul style="list-style-type: none"> zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50
Metoda 2	Projekt grupowy	<ul style="list-style-type: none"> zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na ćwiczeniach. Dopuszczalne są dwie nieusprawiedliwione

- nieobecności;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Metody pracy projektowej		Formy: ćwiczenia	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: pierwszy	Liczba godzin w planie studiów: 60	Liczba punktów ECTS: 5

Składowe przedmiotu

1. Wprowadzenie do pracy w zespołach projektowych, ćwiczenia, 15h.
2. Psychologia współpracy w zespole, ćwiczenia, 15h.
3. Praca projektowa: metody, narzędzia, ćwiczenia, 15h.
4. Budowanie zespołu projektowego, ćwiczenia, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Specyfika kierunku studiów SCHOOL OF IDEAS. PROJEKTOWANIE INNOWACJI polega na połączeniu kulturoznawczej wiedzy akademickiej z praktycznymi kompetencjami umożliwiającymi wymyślenie i zaprojektowanie, a na kolejnych etapach edukacji również wdrożenie, usług i innowacji (m.in. w obszarze kultury, ale też społecznych lub społeczno-biznesowych). Dziedzina ta jest ze swej natury niezwykle interdyscyplinarna i wymaga umiejętności pracy zespołowej. Przedmiot ten dostarcza priorytetowych kompetencji w obszarze metodyk pracy projektowej oraz podstaw wiedzy z obszaru rozumienia zachowań grupy. W przedmiocie występuje ponadto komponent teoretyczny, a także bardzo rozbudowana część „nauki poprzez doświadczenie” oraz nauki rówieśniczej (ang. *peer-to-peer education*).

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLT1_W09	Student(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie sposoby wykorzystywania wybranych techniki i metodologii projektowych oraz możliwości i ograniczenia związane z ich stosowaniem, zwłaszcza w kontekście realizacji projektów w obszarze innowacji społecznych i kultury	Metoda 1 Metoda 3
KLT1_W10	Student(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie podstawowe metody i techniki pracy zespołowej warunkujące m.in. skuteczne działania zespołów projektowych.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLT1_U14	Student(ka) potrafi posługiwać się technikami i metodologiami projektowymi ze szczególnym uwzględnieniem narzędzi pracy wykorzystywanych w kontekście działań innowacyjnych i kreatywnych.	Metoda 1 Metoda 3
KLT1_U15	Student(ka) potrafi pracować w zespole mającym charakter interdyscyplinarny czy wielokulturowy oraz skutecznie pełnić w nim różne role (łącznie z rolami liderскими, związanymi z odpowiedzialnością za skuteczne osiągnięcie założonych efektów pracy zespołu).	Metoda 1 Metoda 2
KLT1_U16	Student(ka) potrafi zarządzać pracą zespołu w zakresie definiowania priorytetów w sposób pozwalający na osiągnięcie założonych efektów jego pracy.	Metoda 1
KLT1_U18	Student(ka) potrafi aktywnie działać (także zespołowo) w projektach mających na celu projektowaniem innowacji w obszarze kultury.	Metoda 1 Metoda 3
KLT1_K01	Student(ka) jest gotów(gotowa) weryfikować posiadany zakres umiejętności i wiedzy, a także krytycznie analizować własne zachowania, cele osobiste i zespołowe oraz metody ich osiągania, zwłaszcza w kontekście sytuacji współpracy w grupie.	Metoda 1 Metoda 2

Treści programowe**1. Wprowadzenie do pracy w zespołach projektowych**

Opis: Celem kursu jest zdobycie wiedzy i umiejętności przydatnych do prowadzenia prac w zespołach projektowych. Słuchacze ćwiczyć będą umiejętności określania celów, zasobów, priorytetów i zakresu prowadzonych projektów. Ponadto przećwiczą również korzystanie z narzędzi (zarówno offline, jak i online) pomagających w lepszej organizacji pracy projektowej zespołów (co ważne, także w sytuacji pracy zdalnej). Nauczą się jak tworzyć kulturę organizacyjną w wirtualnej przestrzeni pracy zespołowej w taki sposób, by formować efektywne i sprawnie komunikujące się zespoły projektowe. Zrozumieją procesy tworzenia się konfliktu w zespołach i otrzymają narzędzia, które pomogą je neutralizować.

2. Psychologia współpracy w zespole

Opis: Celem zajęć jest prezentacja wiedzy oraz przećwiczenie praktycznych umiejętności warunkujących skuteczne funkcjonowanie w grupie zadaniowej. Zajęcia kładą nacisk na kwestię ról grupowych i dynamiki grupy, komunikacji interpersonalnej a także samoświadomości własnego potencjału w kontekście wspólnej realizacji celów i zadań. Umiejętności te są kluczowe dla wykorzystania wiedzy i kompetencji kulturoznawczych w kontekstach wymagających ich praktycznego zastosowania.

3. Praca projektowa: metody, narzędzia

Celem kursu jest zapoznanie słuchaczy z metodami projektowymi standaryzującymi i usprawniającymi procesy realizacji projektów. Po ukończeniu zajęć uczestnicy i uczestniczki będą potrafili dokonać analizy sytuacji swojego projektu tak, aby zastosować najbardziej pomocne w danym kontekście metody projektowe. Uczestnicy i uczestniczki poznają nie tylko narzędzia pomocne w rozwijaniu procesu badawczo-projektowego, ale będą także potrafili tworzyć własne rozwiązania optymalizujące funkcjonowanie grupy projektowej.

4. Budowanie zespołu projektowego

Celem kursu jest praktyczne zapoznanie studentów z metodyką realizacji projektów oraz ćwiczenia z zakresu budowaniu zespołów i pracy projektowej. Słuchacze i słuchaczki przećwiczą m.in. sposoby na komponowanie interdyscyplinarnych zespołów w taki sposób, aby zapewnić odpowiednie kompetencje w czasie rozwiązywania złożonych problemów projektowych. Dowiedzą się również jak budować wspólne rozumienie ról w zespole, redefiniować wspólne cele w trakcie realizacji projektu, rozwiązywać sytuacje kryzysowe. Podczas kursu przeprowadzone zostaną ćwiczenia pozwalające zastosować techniki i narzędzia poznane w ramach przedmiotu.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Aktywność na zajęciach w trakcie realizacji zadań indywidualnych i grupowych	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 36 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 70
Metoda 2	Projekt indywidualny	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 8 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 15
Metoda 3	Projekt grupowy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 8 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 15

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na ćwiczeniach. Dopuszczalne łącznie 4 nieusprawiedliwione nieobecności (przy czym nie więcej niż 1 w ramach każdego z kursów);
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Studium generale. Antropologia codzienności		Formy: wykład	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: pierwszy	Liczba godzin w planie studiów: 15	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Pierwszy z serii wykładów Studium Generale dostarcza wiedzy z jednego z priorytetowych dla współczesnych studiów kulturoznawczych obszarów - antropologii codzienności. Wiedza przekazywana w trakcie wykładu umożliwia osadzenie wiedzy i kompetencji zdobywanych podczas całego semestru w szerszym kontekście teoretycznym.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
-------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

KLT1_W03	Student(ka) poznaje podstawowe pojęcia i kategorie badawcze wykorzystywane w obszarze antropologii współczesności	Metoda 1
KLT1_U01	Student(ka) student potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę do interpretacji zjawisk kulturowych	Metoda 2
KLT1_U04	Student(ka) potrafi analizować wybrane fenomeny kulturowe	Metoda 2
KLT1_U21	Student(ka) pracuje nad rozwojem własnym i poszerzaniem swoich kompetencji naukowych	Metoda Metoda 2

Treści programowe

Dość długo antropologia była dyscypliną skupiającą się na „odświętności” - a więc tych szczególnych momentach, gdy, w różnych kulturach, zawieszane są reguły życia codziennego. Stosunkowo niedawno uznano, że to, co „banale”, „potoczne”, „oczywiste” i „niezauważalne” (kulturowo trenowane/tresowane) wyznaczają podstawy naszego funkcjonowania w kulturze, naszych kompetencji oraz społecznego strukturyzowania rzeczywistości. Uwrażliwieniu na te dyskretne wymiary kultury - jako podstawowe - służy niniejszy wykład.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Regularne uczestnictwo w zajęciach	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50
Metoda 2	Praca pisemna - interpretacja wybranego przypadku mieszczącego się w obszarze antropologii codzienności	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność;
- Zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)
81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)
71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)
61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)
51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Wprowadzenie do humanistyki		Formy: wykład ćwiczenia	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: pierwszy	Liczba godzin w planie studiów: 45	Liczba punktów ECTS: 4

Składowe przedmiotu

1. Wprowadzenie do humanistyki, wykład, 30h.
2. Humanistyka cyfrowa, ćwiczenia, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Przedmiot ten wyznacza obszar merytoryczny i ramy definicyjne kierunku w zakresie nauk o kulturze i religii. Równocześnie wyposaża on studentki i studentów w wiedzę i kompetencje stanowiące fundament warsztatu kulturoznawcy. Wiedza zdobyta w trakcie zajęć pozwala zrozumieć szeroką perspektywę badań z obszaru kultury współczesnej i dostarcza terminologii umożliwiającej opisanie podstawowych procesów kulturoznawczych, w tym m.in. zorientowanych na projektowanie usług i innowacji społecznych, która to problematyka będzie rozwijana na dalszych etapach studiów.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTL_W01	Student(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie rolę kulturoznawstwa jako dyscypliny nauk humanistycznych powiązaną z innymi obszarami humanistyki i nauk społecznych, zwłaszcza w kontekście podejmowania refleksji nad procesami kulturowymi charakterystycznymi dla współczesności.	Metoda 1 Metoda 2

KLT1_W02	Student(ka) w pogłębionym stopniu zna i rozumie specyfikę nauk o kulturze i religii, zwłaszcza w aspekcie ich przedmiotu i zakresu pozwalającego na podejmowanie krytycznej refleksji i udział w kształtowaniu istotnych praktyk kulturowych i społecznych.	Metoda 1 Metoda 2
KLT1_W03	Student(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie pojęcia, koncepcje i perspektywy metodologiczne wykorzystywane w badaniach kulturoznawczych, w szczególności zorientowanych na zrozumienie przemian kulturowych XX i XXI wieku.	Metoda 1 Metoda 2
KLT1_W14	Student(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie prawne uwarunkowanie w obszarze własności intelektualnej ze szczególnym uwzględnieniem wyzwań związanych z przemianami technologicznymi i digitalizacją zjawisk kulturowych.	Metoda 1 Metoda 3
KLT1_K05	Student(ka) jest gotów (gotowa) do inicjowania działań mających na celu zmniejszenie nierówności w zakresie dostępu do kultury, zwłaszcza tych związanych z przemianami technologicznymi i ich konsekwencjami.	Metoda 3
KLT1_K09	Student(ka) jest gotów (gotowa) do podejmowania aktywności mających na celu zachowanie dziedzictwa kulturowego w kontekście wyzwań związanych z globalizacją i digitalizacją zjawisk kulturowych.	Metoda 3

Treści programowe

1. Wprowadzenie do humanistyki

Wykład pozwoli studentom i studentkom zapoznać się z szeregiem najistotniejszych zagadnień kształtujących pejzaż refleksji kulturoznawczej, ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk charakteryzujących kulturę współczesną i jej przemiany. Wybiórczy - z konieczności - przegląd węzłowych zagadnień stanowić będzie jednocześnie okazję do przedstawienia studentkom i studentom kierunku kluczowych pojęć pozwalających opisać i zrozumieć procesy przemian kulturowych. Jednocześnie - dzięki zróżnicowaniu prezentowanych treści - uczestnicy i uczestniczki kursu poznawac będą bogactwo perspektyw metodologicznych i ich znaczenie dla warsztatu badawczego kulturoznawcy.

2. Humanistyka cyfrowa

Celem kursu jest przedstawienie kluczowych zagadnień z obszaru humanistyki cyfrowej rozumianej przede wszystkim jako dyscyplina zorientowana na krytyczną refleksję nad obecnością technologii we współczesnym życiu społecznym i kulturze. Uczestnicy i uczestniczki zajęć poznają szereg perspektyw badawczych i narzędzi pozwalających na analizę kulturoznawczą zjawisk i artefaktów towarzyszących przemianom technologicznym i procesom digitalizacji. Jednocześnie - patrząc na fenomen cyfrowości z perspektywy metateoretycznej - studentki i studenci będą się krytycznie zastanawiać nad możliwościami i ograniczeniami metodologicznymi wpisanymi w kulturoznawstwo jako dyscyplinę

podejmującą refleksją nad zjawiskami ulegającymi nieustającym przemianom i transformacjom.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Sprawdzian pisemny	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 28• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 55
Metoda 2	Aktywność na zajęciach	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 7• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 15
Metoda 3	Projekt badawczy	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 16• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na ćwiczeniach. Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Przestrzeń publiczna. Konteksty	Formy: wykład konwersatorium	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji	Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski

Forma studiów: stacjonarna	Semestr: drugi	Liczba godzin w planie studiów: 75	Liczba punktów ECTS: 7
--------------------------------------	--------------------------	---	-------------------------------

Składowe przedmiotu

1. Socjologia i antropologia miasta, wykład, 30h.
2. Za progiem. Przemiany polskiej przestrzeni publicznej, wykład, 30h.
3. Miejskie studia przypadku, konwersatorium, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Przedmiot ten wyznacza obszar merytoryczny i ramy definicyjne kierunku w zakresie studiów miejskich, a więc istotnego obszaru kultury i projektowania usług i innowacji we współczesnym świecie. Równocześnie przedmiot ten weryfikuje umiejętności właściwe dla warsztatu naukowego, takie jak pisanie prac akademickich oraz argumentowanie. Wiedza zdobyta w trakcie kursów składających się na przedmiot stanowi istotny kontekst teoretyczny dla wielu przedmiotów realizowanych w semestrze. Celem przedmiotu jest: zapoznanie studentów z podstawowymi kategoriami teoretycznymi związanymi ze studiami miejskimi i z problematyką przestrzeni miejskiej, zachęcenie i pokazanie narzędzi do współuczestniczenia w kształtowaniu miasta, uwrażliwienie na potrzeby różnych użytkowników przestrzeni publicznej. Przedmiot zawiera w sobie podstawy socjologii i antropologii miasta, które połączone są z interdyscyplinarną refleksją nad rzeczywistością metropolii. Łączą one również zagadnienia z różnych dziedzin wiedzy związanych między innymi z przestrzenią publiczną, administracją, rewitalizacją, percepcją i tworzeniem obszarów kulturowych w mieście czy specyfiką relacji międzyludzkich w „miejskiej dżungli” oraz „sielskiej arkadii”. Kursy teoretyczne (wykłady: *Socjologia i antropologia miasta*, *Za progiem. Przemiany polskiej przestrzeni publicznej*) uzupełnione są o kursy praktyczne (*Miejskie studia przypadku*), podczas których studenci poznają w formie konwersatoryjnej konkretne polskie fenomeny miejskie.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W01	Student/ka zna umiejscowienie studiów miejskich w dziedzinie nauk humanistycznych oraz ich związki z innymi naukami humanistycznymi i społecznymi.	Metoda 1
KLTI_W02	Student/ka w zaawansowany sposób zna i rozumie przedmiot i zakres badań nauk o kulturze i religii, zwłaszcza w obszarach zorientowanych na zastosowanie praktyczne związane z badaniem i analizowaniem przestrzeni publicznej.	Metoda 1

KLTI_W03	Student/ka w zaawansowany sposób zna i rozumie podstawową terminologię z zakresu studiów miejskich.	Metoda 1 Metoda 3
KLTI_W04	Student/ka w zaawansowany sposób poznaje terminy i definicje charakterystyczne dla studiów miejskich i potrafi zastosować je w praktyce.	Metoda 2
KLTI_W12	Student/ka w zaawansowany sposób zna i rozumie typowe rodzaje struktur i instytucji społecznych (kulturowych, politycznych, prawnych, ekonomicznych etc.) funkcjonujących w przestrzeni publicznej, a także typowe rodzaje więzi społecznych ważnych z perspektywy kulturoznawczych studiów miejskich.	Metoda 1
KLTI_U01	Student/ka potrafi wykorzystywać wiedzę teoretyczną z obszaru studiów miejskich do szczegółowego opisu i analizy jednostkowych procesów i zjawisk kulturowych oraz społecznych i wybranych przestrzeni publicznych w Polsce.	Metoda 1 Metoda 2
KLTI_U03	Student/ka potrafi merytorycznie argumentować z wykorzystaniem poglądów innych autorów oraz formułować na tej podstawie własne wnioski.	Metoda 3 Metoda 4
KLTI_U09	Student/ka potrafi przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z tematyką studiów miejskich z wykorzystaniem różnych ujęć teoretycznych i źródeł.	Metoda 1

Treści programowe

1. Socjologia i antropologia miasta

Opis: Głównym celem przedmiotu jest zapoznanie studentek i studentów z teoriami z zakresu interdyscyplinarnych studiów miejskich, ze szczególnym uwzględnieniem dorobku socjologii i antropologii miasta. Przedmiot wykorzystuje metodę interaktywnego wykładu, z dodatkowym wykorzystaniem spacerów urbanistycznych.

2. Za progiem. Przemiany polskiej przestrzeni publicznej

Opis: Celem wykładu jest zapoznanie studentów i studentek z podstawowymi kategoriami teoretycznymi związanymi ze studiami miejskimi i z problematyką przestrzeni miejskiej w Polsce. Zajęcia są powiązane merytorycznie z zajęciami *Idee w praktyce* i stanowią do nich wprowadzenie teoretyczne. Podczas wykładu studenci i studentki poznają podstawowe terminy z obszaru polskich studiów miejskich i przykłady je obrazujące. Są to m.in. takie pojęcia jak: suburbanizacja, migracje miejskie, osiedla społeczne, normatywy mieszkaniowe, depopulacja. Studenci i studentki zapoznają się z analizą tekstów pisanych i analizą innych tekstów kultury (fragmentów filmów fabularnych i dokumentalnych, seriali, reklam prasowych i telewizyjnych, podcastów).

3. Miejskie studia przypadku

Opis: Zajęcia stanowią uzupełnienie wykładu *Za progiem* o komponent konwersatoryjny i warsztatowy. W ramach każdego ze spotkań studentki i studenci przyglądać się będą konkretnym polskim fenomenom społeczno-kulturowym z obszaru studiów miejskich. W trakcie zajęć wykorzystywane będą również rozmaite teksty kultury – fragmenty filmów, podcasty, artykuły prasowe, elementy dyskursu internetowego, a także wybrane teksty kultury popularnej. Zajęcia zawierają w sobie ponadto elementy zajęć terenowych - spacerów miejskich.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Praca pisemna	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 2	3 zadania indywidualne realizowane w czasie zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 3 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 9
Metoda 3	Egzamin ustny	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 4	Zaliczenie ustne	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 13 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 21

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na kursie *Socjologia i antropologia miasta oraz Miejskie studia przypadku*. Dopuszczalne 2 nieusprawiedliwione nieobecności;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Miasto w działaniu		Formy: wykład konwersatorium warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: drugi	Liczba godzin w planie studiów: 75	Liczba punktów ECTS: 5
Składowe przedmiotu			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Globalne i lokalne wyzwania miejskie, wykład, 30h. 2. Miejska gra – biznes w przestrzeni publicznej, konwersatorium, 15h. 3. Service Design – projektowanie usług publicznych, warsztaty, 30h. 			

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W poprzednim semestrze studenci i studentki poznawali metody pracy projektowej i kreatywne metody pracy warsztatowej. W ramach tego przedmiotu wykorzystują tę wiedzę do zaprojektowania konkretnych usług publicznych realizowanych w przestrzeni miejskiej. Zapoznają się także z metodologią Service Design. Studenci i studentki przechodzą w ramach tego przedmiotu przez pierwszą część procesu projektowego – od zdiagnozowania problemu, przez generowanie pomysłów, prototypowanie. Dowiadują się również jak działają konkretne rozwiązania i polityki miejskie w Polsce i na świecie i przekładają tę wiedzę na praktyczne rekomendacje powiązane z .

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W09	Student/ka w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane techniki i metodologie projektowania usług i innowacji (ze szczególnym uwzględnieniem service design), możliwość ich zastosowania, a także związane z nimi ograniczenia oraz wybrane trendy rozwojowe.	Metoda 5
KLTI_W10	Student/ka w zaawansowanym stopniu zna i rozumie techniki pracy zespołowej związane z projektowaniem usługi zgodnie z metodą service design.	Metoda 5
KLTI_W13	Student/ka w zaawansowanym stopniu zna i rozumie społeczne i kulturowe wyzwania współczesnego świata	Metoda 1

	w wymiarze miejskich społeczności na poziomie lokalnym oraz globalnym.	
KLT1_U10	Student/ka potrafi przygotować typowe raporty z procesu projektowania miejskiej usługi społecznej.	Metoda 5
KLT1_U11	Student/ka potrafi przygotowywać i zaprezentować typowe wystąpienia publiczne dotyczącego wybranego wyzwania miejskiego osadzonego w konkretnym kontekście lokalnym.	Metoda 2
KLT1_U13	Student/ka potrafi brać udział w debacie, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska dotyczące relacji między podmiotami gospodarczymi i otoczeniem biznesowym a funkcjonowaniem przestrzeni miejskiej oraz dyskutować o nich.	Metoda 4
KLT1_U14	Student/ka potrafi posługiwać się technikami i metodologiami projektowymi zgodnymi z metodą service design.	Metoda 5
KLT1_K06	Student/ka jest gotów (gotowa) do uczestniczenia w przygotowaniach i realizacji miejskich projektów społecznych i społeczno-biznesowych.	Metoda 3

Treści programowe

1. Globalne i lokalne wyzwania miejskie

Opis: Wykład zbudowany jest wokół głównych wyzwań, z jakimi mierzą się dziś miasta na świecie oraz pomysłów na rozwiązania kluczowych problemów. Zajęcia są osadzone w praktyce i bazują na studiach przypadków miast poza Polską. W czasie jego trwania studentki i studenci korzystają z tekstów teoretycznych, a także z materiałów prasowych, audiowizualnych, dokumentów życia codziennego.

2. Miejska gra – biznes w przestrzeni publicznej

Opis: Zajęcia mają na celu pokazać rolę współpracy instytucji miasta z podmiotami gospodarczymi w obszarze studiów miejskich. Studenci i studentki poznają rolę miasta w rozwijaniu przedsiębiorstw oraz w przybliżeniu relacji między korporacyjnymi inwestorami a władzami. Studenci i studentki zapoznają się z analizą wpływu lokalnych inwestycji na miasto oraz konkretnymi przykładami działań w konkretnych polskich miastach i branżach.

3. Service Design – projektowanie usług publicznych

Opis: Zajęcia koncentrują się na praktycznych umiejętnościach związanych z projektowaniem usług i innowacji miejskich. Studenci i studentki, bazując na badaniach, które realizują w ramach projektu semestralnego, podczas poszczególnych spotkań opracowują propozycje konkretnych usług. Określają i opisują ich tło rynkowe, identyfikują nisze, określają ich odbiorców i opisują ich potrzeby, planują proces projektowania usługi publicznej, a także projektują punkty styku użytkownika z usługą. W efekcie kończą zajęcia wzbogaceni o wiedzę, umiejętności i kompetencję związane z

uczestniczeniem w procesach projektowania usług publicznych w oparciu o metodologię Service Design.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Sprawdzian	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 11• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 20
Metoda 2	Prezentacja indywidualna	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 6• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 10
Metoda 3	Indywidualne zadania domowe	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 4• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 9
Metoda 4	Zadanie zespołowe	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 7• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 11
Metoda 5	Raport usługi	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 26• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa. Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność podczas kursu 15-godzinnego i 2 nieusprawiedliwione obecności podczas kursu 30-godzinnego;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Przestrzeń publiczna. Praktyki		Formy: warsztaty konwersatorium	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: drugi	Liczba godzin w planie studiów: 45	Liczba punktów ECTS: 4

Składowe przedmiotu

1. Realia prawne działań w przestrzeni publicznej, warsztaty, 15h.
2. Działania artystyczne i para-artystyczne w przestrzeni publicznej, konwersatorium, 15h.
3. Miejska mobilność – strategię i praktyki, warsztaty, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W ramach tego przedmiotu studenci i studentki poznają uczestników i procesy kształtujące przestrzeń publiczną. Uczą się rozumieć jak teoretyczne kategorie z obszarów studiów miejskich (w tym kulturoznawstwa) są realizowane praktycznie w przestrzeni publicznej poprzez działania urzędów, instytucji kultury, grup interesariuszy i aktorów społecznych. Testują zdobytą wiedzę w praktyce przygotowując konkretne dokumenty przekazywane do instytucji miejskich. Celem przedmiotu jest zachęcenie i pokazanie narzędzi do współuczestniczenia w kształtowaniu miasta, uwrażliwienie na potrzeby różnych użytkowników przestrzeni publicznej. Studenci poznają też ustawy, uchwały i zarządzeniami, które są podstawą działania urzędu miejskiego i wykorzystują wiedzę o nich podczas zaliczenia jednego z kursów. Zajęcia teoretyczne uzupełnione są o zajęcia praktyczne, podczas których studenci poznają w formie warsztatowej lub podczas wizyt terenowych konkretne fenomeny miejskie, takie jak działania artystyczne i para-artystyczne w przestrzeni publicznej.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W04	Student/ka zna podstawową terminologię związaną z wybranymi sferami działalności kulturowej, zorientowaną zwłaszcza na zastosowanie praktyczne w studiach miejskich w obszarze badania sztuki w przestrzeni publicznej;	Metoda 2

KLTI_W08	Student/ka zna podstawowe prawne aspekty działania wybranej miejskiej instytucji działającej w obszarze studiów miejskich,	Metoda 1
KLTI_W13	Student/ka zna wybrane społeczne i kulturowe miejskie wyzwania współczesnego świata w wymiarze lokalnym oraz globalnym;	Metoda 3 Metoda 5
KLTI_U02	Student/ka potrafi wyszukiwać, selekcjonować i weryfikować informacje dotyczące kultury mobilności w polskich miastach, wybranych zagadnień z obszaru sztuki w przestrzeni publicznej, wykorzystując do tego różne źródła i sposoby pozyskiwania wiedzy, oraz analizować je w sposób krytyczny i syntetyczny;	Metoda 2 Metoda 3 Metoda 5
KLTI_U04	Student/ka potrafi prawidłowo analizować i interpretować zjawiska i wydarzenia kulturowe z obszaru sztuki w przestrzeni publicznej;	Metoda 2
KLTI_U07	Student/ka potrafi komunikować się z otoczeniem społecznym - instytucjami odpowiedzialnymi za realizacją postulatów zgłaszanych do budżetu partycypacyjnego przy użyciu specjalistycznej terminologii z zakresu studiów miejskich;	Metoda 1
KLTI_U09	Student/ka potrafi przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z obszarem sztuki w przestrzeni publicznej z wykorzystaniem różnych ujęć teoretycznych i źródeł;	Metoda 2
KLTI_K02	Student/ka jest gotowa/y do krytycznego uczestnictwa w wybranym obszarze działań w przestrzeni publicznej z wykorzystaniem różnych mediów i różnych jego form, w tym multimedialnych;	Metoda 2 Metoda 4
KLTI_K05	Student/ka jest gotowa/y do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego, zwłaszcza w zakresie równego dostępu do przestrzeni publicznych;	Metoda 1

Treści programowe

1. Realia prawne działań w przestrzeni publicznej

Opis: Celem kursu jest zachęcenie i pokazanie studentom i studentkom narzędzi do współuczestniczenia w kształtowaniu miasta, a także uwrażliwienie ich na potrzeby różnych użytkowników przestrzeni publicznej. Studenci i studentki poznają też ustawy, uchwały i zarządzeniami, które są podstawą działania urzędu miejskiego i wykorzystują wiedzę o nich podczas zaliczenia polegającego na przygotowaniu indywidualnego wniosku do budżetu partycypacyjnego.

2. Działania artystyczne i para-artystyczne w przestrzeni publicznej

Opis: Celem kursu jest poznanie najważniejszych tropów, zagadnień i definicji (kluczowych z perspektywy głównego tematu zajęć), nabycie umiejętności krytycznej analizy zjawisk artystycznych w przestrzeni publicznej, a także świadomości tego, jak różne rodzaje ekspresji artystycznej i para-artystycznej wpływają na jakość przestrzeni wspólnych. Studenci i studentki są zachęceni do samodzielnej eksploracji przestrzeni publicznej i jej uważnej obserwacji oraz analizy przy pomocy nabytej wiedzy i poznanych narzędzi. Celem kursu jest również przybliżenie kulturoznawczego podejścia do poznawania miasta poprzez jego reprezentacje wytwarzane w popkulturze, sztukach wizualnych, architekturze i innych dyscyplinach twórczych, ze szczególnym naciskiem na kategorie estetyczne.

3. Miejska mobilność – strategie i praktyki

Opis: Celem kursu jest analiza jednej z głównych zmiennych w przestrzennym rozwoju miast - lokalnej kultury mobilności. W czasie zajęć studenci i studentki przyjrzą się zatem temu, w jakim punkcie historycznym znajdują się dziś w tym kontekście różne miasta na świecie i z czego wynika ich położenie. Zastanowią się również nad tym, jaką rolę w nieustannie transformujących procesach miejskich związanych z mobilnością odgrywają oddolne i systemowe mechanizmy partycypacji społecznej.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Przygotowanie indywidualnego wniosku do budżetu partycypacyjnego	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 18 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 34
Metoda 2	Praca pisemna	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 15 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 24
Metoda 3	Indywidualne zadania obserwacyjne	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 8 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 15
Metoda 4	Zadania indywidualne (3 notatki multimedialne)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 6 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 12
Metoda 5	Prezentacje grupowe	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 8 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 15

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na wszystkich kursach. Dopuszczalna po jednej nieusprawiedliwionej nieobecności na każdym z kursów;

- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Przeźren publiczna. Realizacja projektu		Formy: warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: drugi	Liczba godzin w planie studiów: 45	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W trakcie trwania całego semestru studenci i studentki zapoznają się z teoriami i metodami projektowymi tworzenia usług i innowacji społecznych w mieście. W ramach tego przedmiotu diagnozują konkretny obszar w przestrzeni publicznej wymagający interwencji, przeprowadzają badania społeczne diagnozujące dany problem projektowy. Wyniki tych badań są wykorzystywane do opracowania projektu usługi podczas kursu *Service design. Projektowanie usług publicznych*. Przedmiot pozwala wykorzystać całą teoretyczną i praktyczną wiedzę zgromadzoną w semestrze drugim, zakłada również intensywną pracę zespołową oraz szereg konsultacji indywidualnych i grupowych.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
-------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

KLTI_W05	Student/ka w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady tworzenia scenariuszy wywiadów pogłębionych przeprowadzanych wśród użytkowników i interesariuszy przestrzeni publicznej .	Metoda 1
KLTI_W10	Student/ka organizuje pracę grupy projektowej, dzieli się zadaniami dotyczącymi kolejnych etapów badań przestrzeni publicznej i tworzy zespołowo prezentację finalną będącą podsumowaniem całego procesu grupowego.	Metoda 3
KLTI_U05	Student/ka prowadzi badania niezbędne do opracowania diagnoz potrzeb użytkowników i interesariuszy wybranej przestrzeni publicznej;	Metoda 1, Metoda 2
KLTI_U10	Student/ka potrafi przygotować typowe raporty z wykonanej pracy, wykorzystując w tym celu przeprowadzone badania: wywiady pogłębione z użytkownikami wybranej przestrzeni publicznej w Warszawie (wraz z omówieniem ich wyników).	Metoda 2
KLTI_U15	Student/ka potrafi pracować w interdyscyplinarnym zespole podczas całego projektu semestralnego (ze szczególnym uwzględnieniem etapu przygotowywania raportu badawczego i prezentacji finalnej), a także przyjmować w nim różne role (w tym również rolę lidera odpowiedzialnego za efekty pracy).	Metoda 2 Metoda 3
KLTI_U16	Student/ka potrafi prawidłowo zdefiniować priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania mającego doprowadzić do finalizacji projektu semestralnego oraz do przekazania wytycznych projektowych do interesariuszy badanej przestrzeni publicznej	Metoda 3
KLTI_U18	Student/ka potrafi wykorzystać wyniki badań przeprowadzonych w wybranej przestrzeni publicznej Warszawy do zaprojektowania innowacyjnych usług.	Metoda 3
KLTI_K01	Student/ka jest gotów(gotowa) do poddania krytycznej ocenie własnych umiejętności i wiedzy na poszczególnych etapach projektu semestralnego, a także celów swoich i zespołowych oraz sposobów ich osiągnięcia, a także własnych zachowań;	Metoda 2 Metoda 3

Treści programowe

Opis: Celem przedmiotu jest systematyczna praca nad projektem semestralnym, który będzie poświęcony wybranej przestrzeni miejskiej w Warszawie. Projekty będą realizowane w grupach studenckich (ich liczba jest uzależniona od wielkości rocznika, zazwyczaj nad projektem semestralnym pracują 3-4 zespoły) we współpracy z wybraną instytucją partnerską. Zajęcia realizowane są w formie warsztatowej. W pierwszej części kursu, podczas poszczególnych spotkań, studenci i studentki planują

zadania swoich zespołów badawczych, śledzą na bieżąco postępy prac, przedstawiają częściowe efekty i zwinnie opracowują wybrany przez daną grupę temat, podpierając się informacjami zwrotnymi otrzymywanymi od prowadzących. Druga część zajęć to natomiast zajęcia badawcze poświęcone analizie konkretnych zadań badawczych wykonanych przez studentów i studentki. W czasie ich trwania uczestnicy i uczestniczki skupiają się na tworzeniu kwestionariuszy wywiadów pogłębionych, przeprowadzaniu ich, metodach przygotowywania transkrypcji, analizie i pisaniu raportu badawczego. W razie potrzeby w zajęciach mogą wziąć też udział eksperci zewnętrzni, przedstawiciele partnera instytucjonalnego działającego w badanej przestrzeni lub inni wykładowcy prowadzący zajęcia w drugim semestrze.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Raport częściowy z wywiadów pogłębionych	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 2	Raport badawczy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 3	Prezentacja grupowa	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa. Dopuszczalne trzy nieusprawiedliwione nieobecności;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Studium generale. Praktyki artystyczne w przestrzeni publicznej		Formy: wykład	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: drugi	Liczba godzin w planie studiów: 15	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Drugi z serii wykładów STUDIUM GENERALE dostarcza wiedzy z kolejnego obszaru priorytetowego dla współczesnych studiów kulturoznawczych - estetyki i jej powiązań ze sferą publiczną i kontrpubliczną. Wiedza przekazana w trakcie wykładu umożliwia osadzenie doświadczeń projektowych studentów w teoretycznym kontekście działania w przestrzeni publicznej, rozumienia jej polityczności i dostarcza narzędzi w obszarze krytyki działań artystycznych w mieście, ze szczególnym uwzględnieniem ich wymiaru interwencyjnego.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W13	Student/ka zna społeczne i kulturowe wyzwania odbioru sztuki w przestrzeni publicznej; ze szczególnym uwzględnieniem jej wymiaru politycznego	Metoda 1
KLTI_U01	Student/ka potrafi wykorzystywać wiedzę teoretyczną z obszaru estetyki i studiów nad pamięcią do szczegółowego opisu i analizy jednostkowych procesów i zjawisk kulturowych oraz społecznych funkcjonujących w przestrzeni publicznej;	Metoda 2
KLTI_K09	Student/ka jest gotów/ gotowa do wskazania zakresu odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego w przestrzeni publicznej - ze szczególnym uwzględnieniem analizy form upamiętnienia	Metoda 2

Treści programowe

Opis: Zajęcia mają na celu przybliżyć studentom i studentkom teorii przestrzeni publicznej oraz wyposażyć ich w narzędzia pozwalających analizować i interpretować praktyki artystyczne w przestrzeni publicznej - ze szczególnym uwzględnieniem ich wymiaru politycznego. Podczas wykładu

studenci poznają wybrane interwencje artystyczne w przestrzeni publicznej, a między poszczególnymi wykładami samodzielnie prowadzącą obserwację wybranych interwencji mających wymiar politycznego (w tym mechanizmów upamiętniania) działania w przestrzeni miejskiej. Swoje refleksje i obserwacje zapisują w dzienniczku interwencji artystycznych i aktywistycznych, którego podsumowanie przekazują wykładowcy/ wykładowczynie.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Egzamin pisemny	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 41 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 80
Metoda 2	Dzienniczek interwencji artystycznych i aktywistycznych	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 10 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 20

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność nieobowiązkowa
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Antropologia przyszłości	Formy: wykład ćwiczenia	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji	Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski

Forma studiów: stacjonarna	Semestr: trzeci	Liczba godzin w planie studiów: 60	Liczba punktów ECTS: 5
--------------------------------------	---------------------------	---	-------------------------------

Składowe przedmiotu

1. Społeczeństwo jako konstrukt kulturowy, wykład, 30h.
2. Kulturowe obrazy przyszłości, ćwiczenia, 15h.
3. Fikcje spekulatywne, ćwiczenia, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W ramach tego przedmiotu studenci poznają teorie związane z konstruktywizmem społecznym oraz rolą wyobraźni i myślenia antycypacyjnego, składających się na antropologię przyszłości. Podczas ćwiczeń studenci poznają kulturowe wizje przyszłości i mechanizmy ich tworzenia (w literaturze, filmie i innych przekazach), zyskując wiedzę o potencjalnej roli owych wizji w myśleniu o przyszłości. Studentki i studenci uczą się także, jak odwołując się do wyobraźni społecznej praktycznie wykorzystać istniejące wzory kulturowe do zaprojektowania nowych rozwiązań.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W02	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym przedmiot i zakres badań antropologii przyszłości, zorientowanej na tworzenie możliwych scenariuszy, ich wariantów i wyodrębnienia czynników niepewności;	Metoda 2
KLTI_W03	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym terminologię z zakresu teorii konstruktywizmu społecznego;	Metoda 1a
KLTI_W04	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym terminologię związaną z fikcją spekulatywną, zorientowaną zwłaszcza na zastosowanie praktyczne;	Metoda 3
KLTI_W12	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym typowe rodzaje struktur i instytucji społecznych, które są poddane kulturowym wpływom, a także typowe rodzaje więzi społecznych ważnych z perspektywy myślenia o społeczeństwie jako konstrukcie kulturowym;	Metoda 1a
KLTI_W13	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym społeczne i kulturowe wyzwania współczesnego świata w wymiarze	Metoda 1a

	lokalnym oraz globalnym, w szczególności w zakresie rozwoju technologii i zmian klimatu;	
KLT1_U01	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym wykorzystywać wiedzę teoretyczną z zakresu antropologii spekulatywnej do szczegółowego opisu i analizy wybranych literackich fikcji;	Metoda 3
KLT1_U03	Student/ka potrafi prowadzić w stopniu zaawansowanym wywód z merytoryczną argumentacją opartą na poglądach różnych autorów/ek zajmujących się projektowaniem przyszłości/fikcją spekulatywną oraz formułować na tej podstawie własne wnioski;	Metoda 1b
KLT1_U04	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym analizować i interpretować wizualne i literackie wizje przyszłości;	Metoda 2
KLT1_U11	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym przygotowywać i zaprezentować wystąpienie publiczne dotyczące wybranych wymiarów konstruktorywizmu społecznego z wykorzystaniem różnych ujęć teoretycznych i źródeł;	Metoda 1b
KLT1_U13	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska dotyczące konstruktorywizmu społecznego oraz wizji przyszłości oraz dyskutować o nich;	Metoda 1b
KLT1_K02	Student/ka jest gotów/gotowa do krytycznego odbioru kulturowych obrazów przyszłości, w szczególności filmów.	Metoda 2

Treści programowe

1. Społeczeństwo jako konstrukt kulturowy

Opis: Konstruktorywizm społeczny, traktowany przez nas jako teoria krytyczna, postrzega zjawiska społeczne i kulturowe przez pryzmat ukrytych mechanizmów ich wytwarzania i performowania. Wykład ma na celu pokazać kulturowe uwarunkowania społeczeństwa, tj. zwrócić uwagę na wpływ kultury, jej wielu wymiarów, przejawów i praktyk (w tym sztuki, literatury czy filmu) na kształtowanie się zbiorowych imaginariów. Szczególna uwaga poświęcona zostanie kulturowym wizjom przyszłości jako ważnym elementom konstruującym tkankę społeczną.

2. Kulturowe obrazy przyszłości

Opis: Jakie wizje przyszłości znajdujemy w kulturze? Podczas ćwiczeń przyglądamy się kulturowym obrazom przyszłości z przeszłości, dokonując swoistej jej archeologii. Analizie poddane będą głównie wizje pochodzące z szeroko rozumianej kultury wizualnej (sztuka, film, ale też architektura). W procesie interpretacji zastanawiamy się nad rolą omawianych futurystycznych obrazów, ich rezonansem społecznym, jak i tym, czy faktycznie zafunkcjonowały w rzeczywistości. Szukamy również przykładów współczesnych wizji przyszłości, wychodząc poza tezy o "kryzysie wyobraźni" i "realizmie

kapitalistycznym”.

3. Fikcje spekulatywne

Opis: Podczas ćwiczeń zapoznamy się z wybranymi pozycjami futurystycznej literatury *science fiction*. To właśnie - oprócz ludzi świata filmu i urbanistyki - pisarki i pisarze stoją często za najbardziej rozpoznawalnymi wizjami przyszłości. Myślenie spekulatywne i antycypacyjne na gruncie literatury często stawało się inspiracją dla myśli humanistycznej. W trakcie interpretacji tekstów snujących wizje przyszłości skorzystamy z podejścia antropologii spekulatywnej.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1a	Egzamin	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 13• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 25
Metoda 1b	Prezentacja + udział w dyskusji	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 13• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 25
Metoda 2	Projekt grupowy	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 13• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 25
Metoda 3	Projekt indywidualny	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 13• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 25

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na ćwiczeniach, Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność na każdym z ćwiczeń;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Media Lab		Formy: warsztaty ćwiczenia	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: trzeci	Liczba godzin w planie studiów: 60	Liczba punktów ECTS: 5

Składowe przedmiotu

1. Programowanie kreatywne, warsztaty, 30h.
2. Games Lab, ćwiczenia, 15h.
3. Projektowanie komunikacji, warsztaty, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W poprzednim semestrze studentki i studenci poznali konkretne narzędzia i techniki wykorzystywane przy projektowaniu i prototypowaniu usług oraz innowacji miejskich w Polsce i na świecie. Tym razem otrzymują wiedzę z obszaru nowoczesnych metod i techniki pracy z mediami i technologiami, podporządkowane refleksji nad przyszłością. W ramach tego kursu studentki i studenci biorą udział w praktycznych zajęciach umożliwiających im zrozumienie języka technologii (formaty interaktywne) i zdobycie umiejętności z obszaru eksperymentalnej pracy zespołowej opartej o narzędzia takie jak kod (głównie w języku Processing), gry czy szeroko rozumiana komunikacja oparta o obrazy i tekst. Przedmiot ten stanowi praktyczne i narzędziowe uzupełnienie przedmiotu „Trendy”. Pozyskane kompetencje dostarczają studentkom i studentom wiedzy i praktyki umożliwiającej świadome i etyczne projektowanie zmiany i innowacji społecznych z użyciem środków wyrazu oferowanych przez nowe technologie.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się

KLTI_W04	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym podstawową terminologię związaną z wybranymi sferami działalności kulturowej, zorientowaną zwłaszcza na zastosowanie praktyczne;	Metoda 3
KLTI_W11	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym podstawowe techniki dotyczące programowania kreatywnego wykorzystywanego do projektowania innowacji techno-społecznych;	Metoda 1
KLTI_U01	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym wykorzystywać wiedzę teoretyczną z zakresu projektowania komunikacji do przygotowania projektu;	Metoda 1
KLTI_U07	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym komunikować się z otoczeniem społecznym, kulturowym i biznesowym przy użyciu specjalistycznej terminologii z zakresu kulturoznawstwa oraz podstawowej terminologii z zakresu <i>communication design</i> ;	Metoda 3
KLTI_U08	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym porozumiewać się przy użyciu mediów społecznościowych ze specjalistami, posługując się przy tym terminologią kulturoznawczą;	Metoda 3
KLTI_U14	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym posługiwać się narzędziami z obszaru <i>games studies</i> ;	Metoda 2
KLTI_U16	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym prawidłowo zdefiniować priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania podczas tworzenia koncepcji gry;	Metoda 2
KLTI_K02	Student/ka jest gotów/gotowa do krytycznego uczestnictwa w życiu kulturalnym związanym z grami.	Metoda 2

Treści programowe

1. Programowanie kreatywne

Opis: Zajęcia poświęcone są zdobyciu umiejętności programowania imperatywnego. Programowanie staje się umiejętnością niezbędną do pełnego zrozumienia procesów zachodzących we współczesnym świecie, a w szczególności do przejścia z roli obserwatora do roli współtwórcy otaczającej nas rzeczywistości techno-społecznej. Co więcej, nawet podstawowe umiejętności programowania stanowią atut na rynku pracy. Kurs Programowanie kreatywne pozwala zdobyć podstawowe umiejętności techniczne niezbędne do kodowania (głównie w języku Processing), ale uczy także eksperymentowania z kodem i traktowania go jako narzędzia ekspresji, m.in. poprzez przygotowanie interaktywnej wizualizacji danych.

2. Games Lab

Opis: Zajęcia poświęcone są projektowaniu gier. Gry - tradycyjnie kojarzone jedynie z rozrywką - traktowane są tutaj jako narzędzie ekspresji, ale też zmiany społecznej oraz nośnik istotnych idei. Wykorzystując mechanizm retoryki proceduralnej, społecznie zaangażowane gry mogą symulować niemal dowolne sytuacje, a przez to uwrażliwiać choćby na nierówności ekonomiczne, dyskryminację ze względu na pochodzenie czy płeć, przemoc. Podczas kursu, studenci i studentki poznają podstawowe pojęcia z obszaru studiów nad grami, rozumieją też proces tworzenia gier, które mogą posłużyć do realizacji wymienionych celów.

3. Projektowanie komunikacji

Opis: Celem kursu jest uzyskanie podstawowej wiedzy na temat narzędzi komunikacji we współczesnym świecie. Zajęcia w formie warsztatowej mają przybliżyć uczestnikom mechanizmy rządzące obiegiem informacji oraz dać umiejętność kontrolowania przepływu kreowanych informacji. Zajęcia mają za zadanie rozszerzyć umiejętności komunikacyjne uczestników, poznanie zasad poprawnego reprezentowania podmiotów, w szczególności w mediach cyfrowych.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Kolokwium	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 2	Projekt grupowy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 3	Projekt indywidualny	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na wszystkich kursach. Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność na ćwiczeniach Games Lab, jedna na warsztacie Projektowanie komunikacji i dwie na warsztacie z Programowania kreatywnego.
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Projektowanie przyszłości. Realizacja projektu		Formy: warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: trzeci	Liczba godzin w planie studiów: 45	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W trakcie trwania całego semestru studenci zapoznają się z teoriami i metodami projektowymi związanymi z prognozowaniem i zarządzaniem przyszłością (*forecasting* i *future studies*). W ramach tego kursu w oparciu o wiedzę kulturoznawczą, obejmującą konsekwencje zwrotu spekulatywnego, diagnozują wybrany problem ze wskazanego obszaru i poddają go krytycznej analizie. Następnie korzystając m.in. z metodologii projektowania spekulatywnego tworzą prototyp - interwencję (obiekt materialny, ale też niematerialny, a więc także usługi lub działania) mającą rozwiązać dany problem społeczny lub kulturowy. Przedmiot umożliwi wykorzystanie wiedzy teoretycznej dotyczącej badań praktyk społeczno-kulturowych, ale też projektowania przyszłości i kompetencji praktycznych powiązanych z pracą projektową, głównie w metodologii *design thinking*. Jest zwieńczeniem procesu pozyskiwania wiedzy teoretycznej dotyczącej *forecastingu* i kolejną próbą przełożenia narzędzi kulturoznawczych na praktykę projektową, zgodną jednak z narzędziami wypracowanymi w obszarze badań kultury.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLT1_W13	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym wyzwania współczesnego świata związane z myśleniem o przyszłości wybranych zjawisk i problemów społeczno-kulturowych w ich wymiarze lokalnym oraz globalnym;	Metoda 1
KLT1_U01	Student/ka umie w stopniu zaawansowanym wykorzystywać wiedzę z zakresu <i>future studies</i> do szczegółowego opisu i analizy wybranych procesów i zjawisk kulturowych oraz społecznych;	Metoda 2

KLTI_U10	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym przygotować typowe raporty z wykonanej pracy, wykorzystując w tym celu przeprowadzone badania metodami właściwymi dla studiów nad przyszłością, wraz z omówieniem ich wyników;	Metoda 2
KLTI_K03	Student/ka jest gotów/gotowa do uznania znaczenia wiedzy związanej ze studiami nad przyszłością w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych z wybranymi zjawiskami społeczno-kulturowymi oraz zasięgania opinii ekspertów, także z obszaru innych dyscyplin oraz dziedzin, w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem danego problemu;	Metoda 1
KLTI_K06	Student/ka jest gotów/gotowa do uczestniczenia w przygotowaniach i realizacji projektów społecznych i społeczno-biznesowych związanych z projektowaniem przyszłości	Metoda 1

Treści programowe

Opis: W trakcie zajęć warsztatowych studentki i studenci rozszerzają swoją wiedzę teoretyczną i metodologiczną (w dużej mierze z przedmiotów „Trendy” oraz „Antropologia przyszłości”). Studentki i studenci wybierają problem kulturowo-społeczny z zaproponowanego obszaru, by później - korzystając z narzędzi pracy spekulatywnej - tworzyć ich możliwe rozwiązania. Zajęcia prowadzone w formule mentorskiej mają służyć praktykowaniu metodologii - począwszy od sformułowania problemu do opracowania projektu przyszłości oraz planu jego realizacji. Wykorzystując kluczowe metody *futures studies* i *foresight*, przede wszystkim metodę budowania scenariuszy, tworzą możliwe rozwiązania - materialne lub niematerialne prototypy.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Projekt grupowy (obejmujący wybór tematu projektu, przygotowanie dokumentacji projektowej, dyskusje na zajęciach i przygotowanie niematerialnego lub materialnego projektu prototypu)	<ul style="list-style-type: none"> zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50
Metoda 2	Raport (opis projektu zawierający analizę wybranego problemu i proponowanego rozwiązania w oparciu o literaturę przedmiotu)	<ul style="list-style-type: none"> zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na wszystkich zajęciach. Dopuszczalne dwie nieusprawiedliwiona

- nieobecność;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Studium generale. Media i kulturowe konstrukcje czasu		Formy: wykład	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: trzeci	Liczba godzin w planie studiów: 15	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Trzeci z serii wykładów Studium Generale uzupełnia dotychczasowe obszary teoretycznej refleksji składające się z antropologii codzienności i antropologii przestrzeni o kontekst antropologii czasu. Namysł nad źródłami i praktycznymi konsekwencjami współczesnego pojmowania czasu stanowić będzie podbudowę dla poznawanych w toku studiów narzędzi krytycznej refleksji nad sposobami organizacji i zarządzania czasem w kontekście projektów socjo-społecznych oraz technologicznych innowacji.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
-------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

KLT1_W01	Absolwent(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie umiejscowienie antropologii czasu w dziedzinie nauk humanistycznych oraz jego związki z innymi naukami humanistycznymi i społecznymi	Metoda 1
KLT1_U03	Absolwent(ka) potrafi merytorycznie argumentować z wykorzystaniem poglądów innych autorów oraz formułować na tej podstawie własne wnioski dotyczące postrzegania i mierzenia czasu	Metoda 1
KLT1_U09	Absolwent(ka) potrafi przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące antropologii czasu z wykorzystaniem różnych ujęć teoretycznych i źródeł	Metoda 1

Treści programowe

Opis: Celem kursu jest namysł nad źródłami i praktycznymi konsekwencjami współczesnego pojmowania czasu, co prowadzić ma do krytycznej refleksji nad sposobami organizacji i zarządzania czasem w kontekście projektów socjospołecznych oraz technologicznych innowacji. Studenci i studentki poznają wybór najbardziej wpływowych konceptualizacji technologicznego przyspieszenia w wymiarze tak oprogramowania i podstawy sprzętowej, jak i idei filozoficzno-politycznych (akceleracjonizm). Prowadzona w ramach projektów grupowych refleksja nad czasem skupiona będzie na konkretnych przejawach jego mierzenia oraz przedstawiania na poziomie interfejsów graficznych oraz rozwiązań modelujących sprawczość użytkowników technologii cyfrowych, szczególnie w wymiarze projektowanej użytkowo interaktywności.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Projekt pisemny	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 51 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność na wykładzie nie jest obowiązkowa
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)
81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)
71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)
61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)
51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Trendy		Formy: ćwiczenia wykład	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: trzeci	Liczba godzin w planie studiów: 75	Liczba punktów ECTS: 6

Składowe przedmiotu

1. Makro- i mikrotrendy współczesności, ćwiczenia, 30h.
2. Prognozowanie i zarządzanie przyszłością, wykład, 30h.
3. Sztuka jako narzędzie prognostyczne i projektowe, ćwiczenia, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Przedmiot ten wyznacza ramy teoretyczne i narzędziowe w zakresie badania i prognozowania przyszłości (foresight). Prezentuje historię tej dyscypliny wiedzy, mapuje ją także na tle kulturoznawstwa, ze szczególnym uwzględnieniem nurtów związanych z tzw. zwrotem spekulatywnym. Dostarcza wiedzy umożliwiającej problematyzowanie wyzwań przyszłości i diagnozowanie konsekwencji społecznych i etycznych rozwoju technologicznego, a także kompetencji niezbędnych do posługiwania się podstawowymi narzędziami analitycznymi, zarówno z obszaru studiów nad przyszłością, jak i obszary art&science.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
-------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

KLTI_W05	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym wybrane zaawansowane metody i narzędzia badawcze, w tym techniki pozyskiwania danych właściwe dla kulturoznawstwa i future studies	Metoda 1 i 2
KLTI_W09	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym wybrane trendy rozwojowe, techniki i metodologie projektowe dotyczące prognozowania i zarządzania przyszłością, posiada także wiedzę dotyczącą możliwości ich zastosowania w odniesieniu do konkretnych studiów przypadków, znając związane z nimi ograniczenia	Metoda 2
KLTI_W11	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym teorie, techniki i metody projektowania kulturowych i społecznych innowacji, a także prawne i biznesowe uwarunkowania wdrażania zaprojektowanych rozwiązań;	Metoda 2
KLTI_U02	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym wyszukiwać, selekcjonować i weryfikować informacje, wykorzystując do tego różne źródła i sposoby pozyskiwania wiedzy, oraz analizować je w sposób krytyczny i syntetyczny;	Metoda 1 i 3
KLTI_U04	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym prawidłowo analizować i interpretować trendy, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru kulturowo-społecznego;	Metoda 2
KLTI_U05	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym w oparciu o znajomość trendów prowadzić zaawansowane badania niezbędne do opracowania diagnoz potrzeb konsumentów i odbiorców kultury;	Metoda 1
KLTI_U10	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym przygotować typowe raporty z wykonanej pracy, wykorzystując w tym celu przeprowadzone badania dotyczące trendów przyszłości, wraz z omówieniem ich wyników;	Metoda 2
KLTI_U17	Student/ka potrafi w stopniu zaawansowanym samodzielnie planować i realizować typowe projekty związane z przyszłością działalności kulturalnej, społecznej i biznesowej;	Metoda 3
KLTI_K02	Student/ka jest gotów/owa do krytycznego, podpartego świadomością aktualnych trendów uczestnictwa w życiu kulturalnym z wykorzystaniem różnych mediów i różnych jego form;	Metoda 3

Treści programowe

1. Makro- i mikrotrendy współczesności

Opis: Makro- i mikrotrendy współczesności to zajęcia, które pomogą osobom studiującym zrozumieć najważniejsze trendy społeczno-kulturowe. Stanowiąc będą one podstawę dla przetestowania umiejętności zdobytych w ramach pozostałych kursów wchodzących w skład modułu. Studentki i studenci przeanalizują cele zrównoważonego rozwoju, aby zyskać większą świadomość możliwości i zagrożeń, jakie stoją przed społecznościami lokalnymi i globalnymi. Poznają i przeanalizują wizje przyszłości w ujęciu artystów i naukowców. Rozwijając warsztat badaczki/a trendów, będą mogli w swoich projektach zaprezentować własne „rozwiązania dla przyszłości”.

2. Prognozowanie i zarządzanie przyszłością

Opis: Celem kursu jest zapoznanie studentek i studentów z technikami zarządzania przyszłością, czyli podejściami *futures studies* i *foresight* oraz ze związanymi z nimi narzędziami badawczymi i analitycznymi. Podejścia te opierają się na założeniu, że przyszłość nie jest jeszcze zdeterminowana (nie da się więc też przewidzieć) oraz że w stanie potencjalnym istnieją różne wersje przyszłości: te bardziej i mniej prawdopodobne, ale też bardziej i mniej pożądane. Nasze obecne decyzje wpływają na kształt przyszłości - należy więc rozważać alternatywne, możliwe i preferowane przyszłości. Omawiane w trakcie zajęć metody pozwalają analizować różne scenariusze rozwojowe i związane z nimi dylematy, a w efekcie także podsuwać sposoby oddziaływania na przyszłość.

3. Sztuka jako narzędzie prognostyczne i projektowe

Opis: Kurs, wpisujący się w rozwijający się m.in. w ramach kulturoznawczego zwrotu spekulatywnego nurt art&science, poświęcony jest refleksji nad sztuką jako narzędziem prognozowania oraz projektowania przyszłości. Interesować nas również będzie społeczny i kulturowy wymiar funkcjonowania technologii tematyzowanej lub używanej przez świat sztuki w kontekście przyszłości.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Projekt grupowy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 2	Egzamin	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 3	Projekt indywidualny	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 11 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 20

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na ćwiczeniach. Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność na ćwiczeniach „Sztuka jako narzędzie prognostyczne i projektowe” oraz dwie na „Makro- i mikrotrendy współczesności”;

- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Antropologia w biznesie. Realizacja projektu		Formy: warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: czwarty	Liczba godzin w planie studiów: 45	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Praktyczny wymiar zaplanowanych zajęć laboratoryjnych ma pomóc studentom w ćwiczeniu pozyskanej wiedzy i umiejętności, które zdobyli nie tylko podczas bieżącego semestru, ale także w poprzednich semestrach. Realizując badanie w działaniu - studenci i studentki w pracach grupowych będą podejmowali postępowanie badawcze w ramach metodologii jakościowej. W procesie konceptualizacji projektu pracy empirycznej wybór metody badawczej jest jednym z najważniejszych, a zarazem najtrudniejszych etapów - jego którego konsekwencje dostrzec można zarówno w procesie gromadzenia materiału badawczego i jego analizy, jak i raportu badawczego. Praktykowanie zatem tych umiejętności stanowi ważny element rozwoju studentki i studentów i przygotowuje ich do kolejnych wyzwań w następnym semestrach.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_U10	Student(ka) potrafi opracować plan i raport badawczy w oparciu o własną pracę badawczą	Metoda 1
KLTI_U15	Student(ka) potrafi pracować w zespole nad projektami badawczymi na potrzeby rynkowe, także z reprezentantami innych dyscyplin	Metoda 1
KLTI_U16	Student(ka) potrafi formułować cele i ustalać priorytety własnej pracy w projektach badawczych na potrzeby rynkowe	Metoda 1
KLTI_U17	Student(ka) jest gotów(a) do samodzielnej i zespołowej realizacji projektów badawczych na potrzeby rynkowe	Metoda 1
KLTI_K01	Student(ka) jest gotów(a) do (auto)oceny wiedzy, umiejętności i zachowań w trakcie realizacji wspólnego projektu badawczego o potencjalnym charakterze komercyjnym	Metoda 1
KLTI_K03	Student(ka) jest gotów(a) do zdiagnozowania problemów kulturoznawczych w badaniach komercyjnych i współpracy z ekspertami z innych dyscyplin, jeśli tego wymaga ich rozwiązanie	Metoda 1
KLTI_K06	Student(ka) jest gotów(a) do przygotowania i realizacji projektów badawczych na potrzeby biznesu	Metoda 1

Treści programowe

Opis: W trakcie zajęć laboratoryjnych studentki i studenci wdrażają pozyskaną wiedzę poprzez realizację własnego projektu badawczego o profilu etnograficznym w obszarze tematyki społeczno-biznesowej. Zajęcia prowadzone w formule mentorskiej mają służyć praktykowaniu metodologii - począwszy od sformułowania problemu badawczego do opracowania raportu. Wykorzystując kluczowe dla etnografii techniki badawcze, dokonają analizy pozyskanych danych oraz opracują wnioski i rekomendacje - przedstawiając poszczególne elementy łącznie w zwartej formule raportowej.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Projekt badawczy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 51 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach - dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność w trakcie każdego z kursów składowych przedmiotu;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu:

Etnografia w organizacji: komunikowanie

Formy:

warsztaty
konwersatorium

Obligatoryjność:

obowiązkowy

Kierunek studiów:

Kulturoznawstwo

Specjalność:

Projektowanie innowacji

Poziom studiów:

studia pierwszego stopnia

Język wykładowy:

polski

Forma studiów:

stacjonarna

Semestr:

czwarty

Liczba godzin w planie studiów: 45

Liczba punktów ECTS: 4

Składowe przedmiotu

1. Badania etnograficzne w korporacjach i MSP, warsztaty, 15h.
2. Komunikowanie marek, warsztaty, 15h.
3. Komunikowanie międzykulturowe w biznesie, konwersatorium, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W ramach tego przedmiotu, zgodnie z założeniami całego semestru, studentki i studenci zostaną zapoznani z rozwiązaniami użytecznymi do stosowania w badaniach wykorzystywanych w biznesie. Zostaną im przedstawione podstawowe zagadnienia z zakresu semiotyki kultury, jako narzędzia wykorzystywanego do analizy zjawisk społeczno-kulturowych. Będą także mieli okazję poznać przykłady zrealizowanych badań jakościowych na potrzeby biznesu, jak również dowiedzą się, jak ważne jest umiejętne wykorzystywanie wyników badań w procesie komunikowania marek z otoczeniem.

Studentki i studenci dowiedzą się, jak istotną rolę odgrywają różnice kulturowe w biznesie i jak sobie z nimi radzić.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLT1_W03	Student(ka) zna i rozumie aparat pojęciowy charakterystyczny dla komunikacji międzykulturowej na potrzeby biznesu	Metoda 3
KLT1_W04	Student(ka) zna i rozumie aparat pojęciowy charakterystyczny dla kulturoznawstwa stosowanego w badaniach komercyjnych	Metoda 1
KLT1_W05	Student(ka) zna i rozumie jak wykorzystać metody etnograficzne w badaniach komercyjnych	Metoda 1
KLT1_W06	Student(ka) zna i rozumie problemy etyczne związane z wykonywaniem badań etnograficznych na potrzeby biznesu	Metoda 1
KLT1_W13	Student(ka) zna i rozumie społeczno-kulturowe problemy oraz rozróżnia ich zasięg związany z otoczeniem bliższym i dalszym w kontekście komercyjnych badań etnograficznych	Metoda 2 Metoda 3
KLT1_U01	Student(ka) potrafi analizować i opisać wybrane zjawiska rynkowe o znaczeniu społeczno-kulturowym	Metoda 1
KLT1_U02	Student(ka) potrafi wyszukiwać informacje z różnych źródeł, jak również je selekcjonować i weryfikować pod kątem przydatności do analizowanego problemu w komercyjnych badaniach etnograficznych	Metoda 2
KLT1_U03	Student(ka) potrafi formułować argumenty i je uzasadnić oraz wnioskować na potrzeby komercyjnych badań etnograficznych	Metoda 1
KLT1_U07	Student(ka) potrafi prowadzić komunikację z partnerami zewnętrznymi posługując się pojęciami kulturoznawczymi	Metoda 3
KLT1_U11	Student(ka) potrafi opracować prezentację wykorzystując przy tym wyniki badań pierwotnych i wygłosić ją publicznie	Metoda 1

KLTI_U12	Student(ka) potrafi opracować założenia do planu komunikacji marketingowej i medialnej na podstawie wyników badań	Metoda 2
KLTI_U13	Student(ka) potrafi wypowiadać własne osądy i je argumentować, jak również polemizować z adwersarzami	Metoda 3
KLTI_K08	Student(ka) jest gotów(a) do zidentyfikowania i problemu etycznego, z którym może zmierzyć się w zakresie badań komercyjnych	Metoda 1

Treści programowe

1. Badania etnograficzne w korporacjach i MSP

Opis: Celem zajęć jest praktykowanie jakościowych badań terenowych (etnograficznych) poprzez dokonanie prób zaimplementowania ich na gruncie organizacji (np. korporacji, małych i średnich przedsiębiorstw, organizacji NGO) i potrzeb konsumenckich. Wykorzystanie formuły warsztatowej ma umożliwić nabycie umiejętności przekonującego uzasadnienia badania własnego, prowadzenia badania oraz oceny badania.

2. Komunikowanie marek

Opis: Celem kursu jest zdobycie wiedzy i umiejętności implementacji semiotyki w obszarze komercyjnym, jak również zdobycie umiejętności implementacji wiedzy wynikającej z badań kulturowych i semiotycznych do tworzenia rozwiązań marketingowych. Kurs ma także umożliwić poznanie zagadnień i narzędzi związanych z brandingiem kulturowym i wskazanie jakie miejsce zajmują one w procesie metody analiz semiotycznych. Ma zwrócić uwagę na znaczenie doświadczeń konsumenckich przez pryzmat znaczeń kultury.

3. Komunikowanie międzykulturowe w biznesie

Opis: Celem kursu jest przygotowanie słuchaczek i słuchaczy do rozumienia, czym jest tożsamość oraz komunikacja międzykulturowa jako podstawa efektywnego zrozumienia pomiędzy uczestnikami różniących się kultur. Omówione zostaną formy i sposoby komunikacji, w tym także komunikacja biznesowa na styku kultur.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Indywidualne zadania projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 2	Grupowe zadania projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30

Metoda 3	Aktywność podczas zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
----------	-------------------------	---

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach - dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność w trakcie każdego z kursów składowych przedmiotu;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego kursu.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Etnografia w organizacji: kreowanie		Formy: warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: czwarty	Liczba godzin w planie studiów: 60	Liczba punktów ECTS: 5

Składowe przedmioty

1. Kreowanie marek z wykorzystaniem badań etnograficznych, warsztaty, 30h.
2. Badanie zachowań konsumentów, warsztaty, 15h.
3. Projektowanie angażujących doświadczeń, warsztaty, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W ramach tego przedmiotu studentki i studenci nauczą się, jak praktycznie wykorzystywać wiedzę (wyniki analiz) z badań terenowych do tworzenia content marketingu. Poznają problematykę związaną z konsumentami oraz przekonają się o zasadności prowadzenia badań konsumenckich. Będą uczyć się w jaki sposób planować takie badanie i jakie wyzwania etyczne wiążą się z tymi i innymi badaniami komercyjnymi. Zapoznają się także z marketingiem doświadczeń oraz będą ćwiczyć jego projektowanie.

Efekty uczenia się		
Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W02	Student(ka) zna i rozumie metody etnograficzne mogą być wykorzystywane w badaniach rynkowych i badaniu organizacji biznesowych	Metoda 1
KLTI_W06	Student(ka) zna i rozumie problemy etyczne związane z wykonywaniem badań etnograficznych na potrzeby biznesu	Metoda 2
KLTI_W07	Student(ka) zna i rozumie odpowiedzialność, w sensie etycznym, społecznym i prawnym, za badania wykonywane na potrzeby komercyjne	Metoda 2
KLTI_W11	Student(ka) zna i rozumie wybrane techniki i metody jakościowe mogą być wykorzystywane w procesie projektowania innowacji społeczno-kulturowych	Metoda 3
KLTI_U01	Student(ka) potrafi analizować i opisać wybrane zjawiska rynkowe o znaczeniu społeczno-kulturowym w kontekście komercyjnych badań etnograficznych	Metoda 1
KLTI_U04	Student(ka) potrafi interpretować wybrane zjawiska rynkowe z perspektywy z perspektywy kulturoznawczej	Metoda 1
KLTI_U05	Student(ka) potrafi zasugerować badania dotyczące odbiorców kultury czy konsumentów danej marki	Metoda 2
KLTI_U18	Student(ka) potrafi uczestniczyć w procesie generowania i projektowania innowacyjnych rozwiązań w sektorze usługowym	Metoda 2
KLTI_K03	Student(ka) jest gotów(a) do zdiagnozowania problemów i współpracy z ekspertami z innych dyscyplin, jeśli tego wymaga ich rozwiązanie	Metoda 3

KLTI_K08	Student(ka) jest gotów(a) do zidentyfikowania i problemu etycznego, z którym może zmierzyć się w zakresie badań komercyjnych	Metoda 2
----------	--	----------

Treści programowe

1. Kreowanie marek z wykorzystaniem badań etnograficznych

Opis: Zajęcia mają na celu pokazanie w jaki sposób tworzone są strategie content marketingowe oraz jak tworzyć treści internetowe i budować społeczność wokół marki w social media. Punktem wyjścia mają stanowić wnioski z badań etnograficznych wykorzystywanych w marketingu - umożliwiające wykorzystania *consumer insights* w projektowaniu tożsamości marki i strategii marketingowych.

2. Badanie zachowań konsumentów

Opis: Celem kursu jest przekazanie wiedzy z zakresu podstawowych pojęć dotyczących zachowań konsumenta na rynku. Posługiwanie się terminologią stosowaną w marketingu. Kształtowanie umiejętności zidentyfikowania czynników wpływających na postępowanie konsumentów na rynku, analizowania modeli zachowań konsumenta oraz postaw i zachowań konsumenta. Omówienie istoty badań zachowań konsumenta i narzędzi badawczych. Kształtowanie umiejętności analizy wpływu czynników kulturowych na zachowanie konsumentów na rynku, postaw wobec reklamy i postaw wobec marki. Zastosowanie pomiaru satysfakcji konsumenta.

3. Projektowanie angażujących doświadczeń

Opis: Celem kursu jest wprowadzenie studentek i studentów w zagadnienia marketingu doświadczeń, który ma zapewnić unikatowe doznania przypisane do marki. Zadaniem marketingu doświadczeń jest wywołanie pozytywnych skojarzeń z marką wśród określonej grupy odbiorców. Pozytywne nastawienie wpływa na to, jak mocno klienci pożądamy produktu lub usługi konkretnej marki, co z kolei przekłada się na ich decyzje zakupowe. Warsztatowa forma zajęć umożliwia praktykowanie tego rodzaju marketingu i analizą *case studies*.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Indywidualne i grupowe zadania projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 2	Części projektu badawczego	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 3	Grupowe zadania projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach - dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność w trakcie każdego z kursów składowych przedmiotu;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego kursu.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Metody badawcze w biznesie		Formy: wykład warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: czwarty	Liczba godzin w planie studiów: 90	Liczba punktów ECTS: 7

Składowe przedmiotu

1. Badania etnograficzne w biznesie, wykład, 30h.
2. Antropologiczna eksploracja widowni, warsztaty, 30h.
3. Neuromarketing: zachowania i decyzje, warsztaty, 30h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Przedmiot wyznacza obszar merytoryczny i ramy definicyjne semestru, które wpisują się w antropologię stosowaną, w tym antropologię biznesu (organizacji, marketingu oraz designu). Podczas kursów studenci i studentki dowiadują się czym są te subdyscypliny i jakie jest ich znaczenie w rzeczywistości społeczno-biznesowej. W ramach tego przedmiotu studenci będą mieli szansę na zapoznanie się z zastosowaniem metod i technik charakterystycznych dla antropologii w nieakademickich, stosowanych kontekstach. Przedmiot ma także pokazać studentkom i studentom nowe perspektywy zawodowe - antropolodzy biznesu zajmują się różnymi dziedzinami, w tym marketingiem/ zachowaniami konsumentów, technologią, projektowaniem innowacyjnych usług i produktów, zarządzaniem - także zasobami ludzkimi, pracując w organizacjach NGO, administracji publicznej i samorządowej, strukturach wojskowych, szkolnictwie wyższym czy konsultingu.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W01	Student(ka) zna i rozumie podejście kulturoznawcze oraz jego relacje w stosunku do nauk o zarządzaniu	Metoda 1
KLTI_W04	Student(ka) zna i rozumie aparat pojęciowy charakterystyczny dla kulturoznawstwa stosowanego w badaniach komercyjnych	Metoda 1 Metoda 2
KLTI_W05	Student(ka) zna i rozumie jak wykorzystać metody etnograficzne w badaniach komercyjnych	Metoda 1
KLTI_W06	Student(ka) zna i rozumie problemy etyczne związane z wykonywaniem badań etnograficznych na potrzeby biznesu	Metoda 3
KLTI_W08	Student(ka) zna i rozumie istotę funkcjonowania instytucji kultury i ich związku z biznesem	Metoda 2
KLTI_U01	Student(ka) potrafi analizować i opisać wybrane zjawiska rynkowe o znaczeniu społeczno-kulturowym	Metoda 2 Metoda 3
KLTI_U09	Student(ka) potrafi przygotować raport z badania publiczności	Metoda 2
KLTI_K08	Student(ka) jest gotów(a) do zidentyfikowania i problemu etycznego, z którym może zmierzyć się w zakresie badań komercyjnych	Metoda 3

Treści programowe

1. Badania etnograficzne w biznesie

Opis: Zajęcia mają na celu omówienie etnografii, która stała się jedną z najważniejszych metod badań jakościowych w praktyce biznesowej. Zajęcia dostarczają wiedzy z zakresu korzystania z metod i

technik etnografii biznesowej. Przedstawione zostaną także główne ograniczenia takich badań i zagrożenia, z jakimi można spotkać się przy ich realizacji. Zajęcia mają formę wykładu konwersatoryjnego obejmującego dyskusje i prace z tekstem.

2. Antropologiczna eksploracja widowni

Opis: Program warsztatów obejmuje dwa rodzaje zadań. Studenci zapoznają się z materiałem analitycznym i teoretycznym dotyczącym badania wydarzeń kulturalnych i badań publiczności oraz poznają metody i techniki badawcze wykorzystywane w trakcie realizacji takich badań. Druga część zajęć poświęcona zostanie przygotowaniu projektów i narzędzi badawczych, w oparciu o które studenci przeprowadzą własne badania.

3. Neuromarketing: zachowania i decyzje

Opis: Zajęcia mają na celu przybliżenie studentom psychologiczne mechanizmy reklamy, jak i nowej, szybko rozwijającej się dziedziny neuromarketingu. Wprowadzone zostaną definicje metod i zjawisk istotnych z punktu widzenia reklamy i neuromarketingu. Dla każdej z metod studenci poznają jej podstawy teoretyczne, informacje, jakich może ona dostarczyć i sytuacje, w których warto ją stosować, a także jej potencjalną użyteczność w badaniach rynku.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Egzamin	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 2	Projekt badawczy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 3	Grupowe zadania projektowe	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach - dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność w trakcie każdego z kursów składowych przedmiotu;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego kursu.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)
 81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)
 71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)
 61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)
 51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)
 poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Studium generale. Ekonomia kultury		Formy: wykład	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: czwarty	Liczba godzin w planie studiów: 15	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Czwarty z serii wykładów Studium Generale dostarcza wiedzy o badaniu zjawisk i prawidłowości ekonomicznych występujących w kulturze i jej przemysłach, a także o instrumentach polityki kulturalnej, w tym mechanizmach finansowania kultury. Studenci i studentki poznają uwarunkowania rynku pracy artystów i twórców, a także ekonomiczną charakterystykę wybranych branż sektora kreatywnego, co ułatwi im analizę swojej obecnej sytuacji zawodowej i ukierunkowanie przyszłej działalności w obszarze gospodarki kreatywnej.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLT1_W04	Student(ka) zna i rozumie podstawową terminologię z zakresu ekonomiki kultury, zorientowaną zwłaszcza na zastosowanie praktyczne w działalności podmiotów sektora publicznego, prywatnego i non profit;	Metoda 1
KLT1_W08	Student(ka) zna i rozumie podstawowe mechanizmy działania oraz ekonomiczne uwarunkowania współczesnych instytucji kultury i organizacji pozarządowych funkcjonujących w obszarze sektora	Metoda 1

	kreatywnego	
KLT1_W12	Student(ka) zna i rozumie typowe rodzaje, modele funkcjonowania i zasady finansowania instytucji kultury	Metoda 1
KLT1_K09	Student(ka) jest gotów/a wykazywania odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego i rozwój kulturowy zarówno w wymiarze lokalnym, jak i globalnym (uwzględniając w szczególności jego ekonomiczne uwarunkowania)	Metoda 1

Treści programowe

Opis: Podstawowym celem kursu jest przekazanie Studentom i Studentkom wiedzy z zakresu ekonomiki kultury. W ramach poszczególnych zajęć poruszone zatem zostaną najważniejsze zagadnienia dotyczące tego obszaru (ze szczególnym uwzględnieniem problematyki modeli finansowania kultury, sektora non-profit, rynku pracy twórców, gospodarki kreatywnej etc.). Studenci i Studentki poznają także charakterystyki wybranych przemysłów kultury i przemysłów kreatywnych w Polskiej i na świecie (książka, kinematografia, fonografia, prasa, telewizja, reklama, rynek sztuki etc.).

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Egzamin	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 51 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach - dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Humanistyka wobec zmian		Formy: wykład konwersatorium	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: piąty	Liczba godzin w planie studiów: 45	Liczba punktów ECTS: 5

Składowe przedmiotu

1. Posthumanistyka, wykład, 15h.
2. Pogranicza i transgresje, wykład, 15h.
3. Taktyki i strategie zmiany, konwersatorium, 15h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Po czterech semestrach nauki studentki i studenci są już mocno osadzeni w różnorodnych koncepcjach wywodzących się z nauk humanistycznych i społecznych, wiedzą też jak wykorzystać poznane narzędzie w różnych obszarach badawczych, społecznych i biznesowych, a także jak przekuć teorię w konkretne rozwiązania z obszaru projektowania usług i innowacji. Są więc gotowi na przekroczenie granic tradycyjnie pojmowanej humanistyki, by poznać koncepcje posthumanistyczne i zagadnienia związane z tak zwaną Nową humanistyką. Studentki i studenci w ramach tego przedmiotu dowiedzą się zatem w jaki sposób humanistyka staje się praktycznym narzędziem inspirowania i przeprowadzania zmian społecznych.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W01	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym związki kulturoznawstwa z naukami o zdrowiu oraz psychologią;	Metoda 2
KLTI_W05	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym wybrane metody i narzędzia badawcze, w tym techniki pozyskiwania danych, właściwe dla kulturoznawstwa;	Metoda 3

KLT1_W13	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym społeczne i kulturowe wyzwania współczesnego świata w wymiarze lokalnym oraz globalnym;	Metoda 1
KLT1_U01	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym wykorzystywać wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i analizy jednostkowych procesów i zjawisk kulturowych oraz społecznych;	Metoda 3
KLT1_U06	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym prawidłowo posługiwać się systemami normatywnymi w celu rozwiązania wybranego problemu społeczno-kulturowego;	Metoda 1 i 3
KLT1_U07	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym komunikować się z przedstawicielami systemu ochrony zdrowia (w tym ochrony zdrowia psychicznego) przy użyciu specjalistycznej terminologii z zakresu kulturoznawstwa;	Metoda 2
KLT1_U13	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich;	Metoda 1
KLT1_K08	Student(ka) jest gotowy/gotowa w stopniu zaawansowanym do prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów etycznych związanych ze sferą działań zawodowych;	Metoda 2

Treści programowe

1. Posthumanistyka

Opis: Przedmiot ma na celu zapoznać studentów i studentki z najważniejszymi problemami charakterystycznymi dla obszaru posthumanistyki. Antropocentryczne spojrzenie na rzeczywistość coraz częściej jest bowiem konfrontowane z filozoficznymi koncepcjami posthumanizmu oraz z transhumanizmem, poszukującym odpowiedzi na pytania dotyczące istoty człowieczeństwa w dobie ekspansji technologii medialnych, medycznych, komputerowych. W efekcie studenci i studentki nabędą

2. Pogranicza i transgresje

Opis: Celem wykładu jest przybliżenie studentom różnorodnych zagadnień, które znacząco wykraczają poza nauki humanistyczne, jednak ich implikacje są głęboko osadzone społecznie. W pierwszej części zajęć studenci poznają zagadnienia dotyczące systemu ochrony zdrowia w Polsce oraz w innych krajach Unii Europejskiej, podczas gdy w drugiej zgłębiają wiedzę dotyczącą wpływu technologii na zdrowie psychiczne.

3. Taktyki i strategie zmiany

Opis: Zajęcia mają na celu wprowadzenie studentów w zagadnienia związane z projektowaniem zmiany w kulturze. Ważną rolę odgrywają tu narzędzia wywodzące się z semiotyki.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
--	-------------------	--------------------

Metoda 1	Publiczne wystąpienie indywidualne	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 2	Kolokwium	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 3	Projekt grupowy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach konwersatoryjnych. Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Potrzeby, praktyki, zastosowania		Formy: konwersatorium wykład ćwiczenia	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: piąty	Liczba godzin w planie studiów: 75	Liczba punktów ECTS: 7

Składowe przedmiotu

1. Pozycjonowanie w kulturze, konwersatorium, 15h.
2. Diagnoza w kulturze, wykład, 15h.
3. Teorie i praktyki uczestnictwa, ćwiczenia, 15h.
4. Strategie edukacyjne, konwersatorium, 30h.

Miejsce przedmiotu w programie studiów

W poprzednim semestrze studentki i studenci poznawali zagadnienie semiotyki kultury i wykorzystywania tych narzędzi w obszarze analizy zjawisk społeczno-kulturowych. W ramach tego przedmiotu studenci nauczą się jak praktycznie wykorzystać narzędzia semiotyczne i wiedzę z zakresu popularyzacji nauki do budowania społecznego zaangażowania do zdobywania wiedzy. Poprzez zastosowanie wiedzy i umiejętności dotyczących diagnozowania i pozycjonowania w kulturze oraz tego jak uczyć i jak się uczymy jak również jak historycznie ludzie zdobywali wiedzę na temat medycyny i nauk o życiu, studenci będą potrafili tworzyć innowacyjne, angażujące formaty edukacyjne.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W04	Student/ka zna i potrafi stosować podstawową terminologię właściwą dla pola nauk o kulturze i religii oraz dokonywać podstawowej semiotycznej analizy zjawisk społeczno-kulturowych.	Metoda 1
KLTI_W12	Student/ka zna typowe instytucje edukacyjne i badawcze i potrafi podjąć współpracę z tego rodzaju instytucjami.	Metoda 2
KLTI_U04	Student/ka potrafi prawidłowo analizować i interpretować różnorodne strategie popularyzacji nauki i wykorzystywać je w działalności popularyzatorskiej.	Metoda 1
KLTI_U06	Student/ka potrafi prawidłowo rozpoznać różne dylematy związane ze społecznym zaangażowaniem w popularyzację nauki i edukacji oraz posługiwać się systemami normatywnymi w rozwiązywaniu problemów społeczno-kulturowych, które wynikają z takiego zaangażowania.	Metoda 3
KLTI_U09	Student/ka potrafi napisać esej zaliczeniowy dotyczący zagadnień poruszanych w ramach zajęć (humanistyka, kulturoznawstwo), wykorzystując przy tym różne ujęcia teoretyczne oraz różne źródła.	Metoda 1

KLTI_U10	Studentka potrafi przygotować komunikatywne i spójne raporty z wykonanej pracy oraz, wykorzystując różnorodne narzędzia ewaluacyjne, udoskonalać efekty swojej pracy.	Metoda 2
KLTI_U14	Student/ka potrafi posługiwać się wybranymi technikami i metodologiami projektowymi takimi jak np. problem based learning, analiza swot i in.	Metoda 2
KLTI_U18	Student/ka potrafi zaangażować się w innowacyjne procesy i rozwiązania służące popularyzacji nauki i edukacji.	Metoda 2
KLTI_U20	Student/ka potrafi stosować techniki i strategie edukacyjne i popularyzatorskie oraz przekazywać wiedzę na ten temat innym osobom zaangażowanym w procesy edukacyjne.	Metoda 2
KLTI_K01	Student/ka jest gotów/gotowa do wzięcia udziału w dyskusji grupowej na temat swoich kompetencji i umiejętności w zakresie projektów popularyzatorskich oraz jest w stanie argumentować wykorzystując uzyskaną podczas zajęć wiedzę.	Metoda 3
KLTI_K04	Student/ka jest gotów/gotowa do odpowiedzialnego zaangażowania się w działania popularyzujące naukę i edukację.	Metoda 2

Treści programowe

1. Pozycjonowanie w kulturze

Opis: Celem zajęć jest pokazanie, w jaki sposób podejście semiotyczne może pomóc w odnajdywaniu idei i znaczeń ważnych i aktualnych kulturowo, a także w rozumieniu zmiany kulturowej czy mechanizmów tworzenia i dystrybuowania znaczeń. Zajęcia skupiają się przede wszystkim na wykorzystaniu efektów diagnozy semiotycznej z zajęć *Diagnoza w kulturze* do tworzenia rozmaitych strategii pozycjonujących będących podstawą do zbudowania komunikacji.

2. Diagnoza w kulturze

Opis: Kurs koncentruje się przede wszystkim wokół wybranych zagadnień semiotyki, zwłaszcza w kontekście problematyki semiotyki marketingowej. Od lat bowiem metoda ta wykorzystywana jest do diagnozy marek czy tworzenia komunikacji na potrzeby marketingu. Podczas zajęć studenci i studentki poznają zatem najważniejsze zagadnienia związane z tym obszarem, nabywając istotnych umiejętności możliwych do wykorzystania w przyszłej karierze zawodowej.

3. Teorie i praktyki uczestnictwa

Opis: Celem zajęć jest wprowadzenie studentów i studentek w tematykę związaną z wybranymi możliwościami i historycznymi sposobami pozyskiwania i popularyzowania wiedzy związanej z medycyną i naukami o życiu. Podczas zajęć studenci i studentki analizują i interpretują z perspektywy nauk o kulturze i religii sposoby funkcjonowania i społeczne implikacje istnienia różnych instytucji, które zajmowały się lub współcześnie zajmują się popularyzacją nauki lub działaniami edukacyjnymi.

4. Strategie edukacyjne

Opis: Celem zajęć jest zapoznanie studentów i studentek z różnymi koncepcjami dotyczącymi uczenia się i nauczania. Studenci dowiedzą się, jaki jest podział metod dydaktycznych, jak pracować metodą IBL *Inquiry Based Learning* i PBL *Problem Based Learning*, czym jest konstrukcjonizm w edukacji i jak metody aktywne sprawdzają się w polskiej szkole.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Praca pisemna	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 33
Metoda 2	Projekt badawczy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 17 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 34
Metoda 3	Analiza i interpretacja tekstów oraz praca podczas zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 33

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach ćwiczeniowych i konwersatoryjnych. Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność na kurs;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Nowa humanistyka: Scenariusze współpracy		Formy: warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo	Poziom studiów: studia pierwszego stopnia		Język wykładowy: polski
Specjalność:			

Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: piąty	Liczba godzin w planie studiów: 75	Liczba punktów ECTS: 7
Składowe przedmiotu			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Scientific Humanities: warsztat w laboratorium badawczym, warsztaty, 15h. 2. Badania terenowe i prezentacja wyników, warsztaty, 30h. 3. Organizacja współpracy z mediami, warsztaty, 30h. 			

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Ten przedmiot to przede wszystkim bezpośrednie doświadczenie przekraczania granic nauk humanistycznych i społecznych. Studenci doświadczają pracy w laboratorium i współpracy z przedstawicielami nauk o życiu. Prowadzą również badania terenowe w nieco odmiennych niż zwykle kontekstach (wywiady z przewlekle chorymi pacjentami, osobami z niepełnosprawnościami, opiekunami osób przewlekle chorych lub przedstawicielami zawodów medycznych), które wymagają nie tylko wiedzy, ale też wrażliwości, empatii a niekiedy szczególnych wytycznych etycznych lub bioetycznych. Uczą się w jaki sposób komunikować działania i projekty dotyczące tematyki około medycznej lub szerzej dotyczących nauk o życiu.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W05	Student/ka zna i rozumie sposoby tworzenia i wykorzystania jakościowych metod (obserwacja jawna, obserwacja niejawna, obserwacja uczestnicząca i in.) i narzędzi badawczych (np. scenariusze wywiadów, scenariusze obserwacji, dziennik badawczy) właściwych dla kulturoznawstwa i nauk społecznych.	Metoda 2
KLTI_W06	Student/ka rozumie i potrafi rozpoznać różne problem etyczne pojawiające się w trakcie badań jakościowych (np. różnego rodzaju obawy respondentów biorących udział w badaniu, kwestie związane z anonimowością respondentów i in.) oraz potrafi wykorzystać wyniki tych badań projektując różnorodne wydarzenia kulturalne, projekty społeczne (zwłaszcza projekty realizowane przez NGO) i projekty komercyjne we współpracy ze środowiskiem biznesowym.	Metoda 1
KLTI_W07	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym znaczenie jakie ma podejmowanie się różnych zobowiązań społecznych i pełnienie roli osoby aktywizującej innych uczestników życia społecznego oraz zna etyczne uwarunkowania zróżnicowanej działalności zawodowej opartej na zastosowaniu wiedzy	Metoda 3

	kulturoznawczej.	
KLT1_W12	Student(ka) zna i rozumie w stopniu zaawansowanym funkcjonowanie różnych instytucji społecznych, zwłaszcza tych funkcjonujących w przestrzeni kultury, i ich strukturalnych relacji z instytucjami funkcjonującymi w innych przestrzeniach życia społecznego (politycznymi, prawnymi, ekonomicznymi etc.).	Metoda 3
KLT1_U05	Student/ka potrafi wyszukiwać i selekcjonować informacje - wykorzystując do tego różne narzędzia pozyskiwania danych i wiedzy (np. scenariusze wywiadów, scenariusze obserwacji) - oraz dokonywać ich wielopoziomowej analizy w celu opracowania diagnoz potrzeb konsumentów i odbiorców kultury.	Metoda 2
KLT1_U10	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym przygotować typowe i komunikatywne raporty z wykonanej pracy, wykorzystując w tym celu wyniki badań.	Metoda 2
KLT1_U12	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym wykorzystywać narzędzia multimedialne (prezentacja Power Point, Skype, google meets, Zoom, Prezi in.) do projektowania i prowadzenia komunikacji marketingowej i kampanii medialnej w oparciu o ewaluację i diagnozę potrzeb zróżnicowanych grup konsumentów.	Metoda 3
KLT1_U15	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym podejmować różne role w pracy zespołowej (w tym również rolę lidera odpowiedzialnego za efekty pracy).	Metoda 1
KLT1_K08	Student(ka) jest gotowy/gotowa w stopniu zaawansowanym do rozstrzygnięcia dylematów etycznych związanych ze sferą działań zawodowych.	Metoda 1

Treści programowe

1. Scientific Humanities: warsztat w laboratorium badawczym

Opis: Podczas zajęć studenci i studentki mają możliwość doświadczenia pracy w laboratorium badawczym, gdzie często po raz pierwszy w życiu stykają się ze sprzętem laboratoryjnym i samodzielnie wykonują proste czynności laboratoryjne np. dotyczące hodowli komórkowej czy DNA. W drugiej części zajęć omawiane są społeczne i kulturowe implikacje danego zakresu badań i działań laboratoryjnych. Dzięki takiemu połączeniu studenci i studentki naocznie mogą przeanalizować w jaki sposób różnorodne badania i procedury laboratoryjne wpływają na społeczeństwo a jednocześnie jak może zmieniać się społeczny odbiór biotechnologii jeśli doświadcza się ich osobiście, nawet w niewielkim zakresie.

2. Badania terenowe i prezentacja wyników

Opis: Podczas zajęć studenci uczą się przeprowadzać badania terenowe metodami, które po części poznali już w toku studiów. Jednak tym razem badania te nie są neutralne emocjonalnie zarówno dla samych badaczy jak i dla badanych. Ogólna tematyka całego semestru dotyczy medycyny i nauk o życiu, studenci uczą się jak prowadzić badania terenowe dotyczące tematów często trudnych (pacjenci terminalnie chorzy), kontrowersyjnych czy kulturowo tabuizowanych.

3. Organizacja współpracy z mediami

Opis: Zajęcia mają na celu przygotowanie studentów i studentki do współpracy np. z agencjami public relations w trakcie realizowania wydarzeń popularyzujących naukę lub dotyczących komunikacji naukowej. Podczas kursu studenci i studentki poznają podstawowe zagadnienia dotyczące współpracy z mediami, ale też zdobywają wiedzę na temat tego czego mogą oczekiwać po współpracy z agencjami i jak komunikować potrzeby danego projektu.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Zadania podczas warsztatu w laboratorium	<ul style="list-style-type: none"> zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 maksymalna liczba punktów do zdobycia: 33
Metoda 2	Projekt badawczy	<ul style="list-style-type: none"> zdobycie minimalnej liczby punktów: 18 maksymalna liczba punktów do zdobycia: 34
Metoda 3	Projekt zespołowy	<ul style="list-style-type: none"> zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 maksymalna liczba punktów do zdobycia: 33

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach. Dopuszczalne jest łącznie 5 nieobecności (po 2 nieobecności na kursach trwających 30 godzin i 1 nieobecność na kursie trwającym 15 godzin);
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu:

Humanistyka wobec zmian

Formy:

wykład
konwersatorium

Obligatoryjność:

obowiązkowy

Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia		Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji				
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: piąty	Liczba godzin w planie studiów: 45	Liczba punktów ECTS: 5	
Składowe przedmiotu				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Posthumanistyka, wykład, 15h. 2. Pogranicza i transgresje, wykład, 15h. 3. Taktyki i strategie zmiany, konwersatorium, 15h. 				

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Po czterech semestrach nauki studentki i studenci są już mocno osadzeni w różnorodnych koncepcjach wywodzących się z nauk humanistycznych i społecznych, wiedzą też jak wykorzystać poznane narzędzie w różnych obszarach badawczych, społecznych i biznesowych, a także jak przekuć teorię w konkretne rozwiązania z obszaru projektowania usług i innowacji. Są więc gotowi na przekroczenie granic tradycyjnie pojmowanej humanistyki, by poznać koncepcje posthumanistyczne i zagadnienia związane z tak zwaną Nową humanistyką. Studentki i studenci w ramach tego przedmiotu dowiedzą się zatem, w jaki sposób humanistyka staje się praktycznym narzędziem inspirowania i przeprowadzania zmian społecznych.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W01	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym związki kulturoznawstwa z naukami o zdrowiu oraz psychologią;	Metoda 2
KLTI_W05	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym metody i narzędzie badawcze służące do diagnozowania zmiany w kulturze	Metoda 3
KLTI_W13	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym społeczne i kulturowe wyzwania współczesnego świata związane z konsekwencjami antropocentryzmu w wymiarze lokalnym oraz globalnym.	Metoda 1
KLTI_U01	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym wykorzystywać wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu procesów i zjawisk związanych ze zmianą w kulturze.	Metoda 3
KLTI_U06	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym prawidłowo posługiwać się systemami normatywnymi w celu rozwiązania problemów związanych z procesami zmiany w kulturze (m.in. w kontekście zachwiania	Metoda 1 i 3

	antropocentrycznego paradygmatu).	
KLT1_U07	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym komunikować się z przedstawicielami systemu ochrony zdrowia (w tym ochrony zdrowia psychicznego) przy użyciu specjalistycznej terminologii z zakresu kulturoznawstwa.	Metoda 2
KLT1_U13	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska formułowane na gruncie studiów posthumanistycznych oraz dyskutować o nich.	Metoda 1
KLT1_K08	Student(ka) jest gotowy/gotowa w stopniu zaawansowanym do prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów etycznych związanych ze współpracą na linii kulturoznawca - pracownik ochrony zdrowia.	Metoda 2

Treści programowe

1. Posthumanistyka

Opis: Przedmiot ma na celu zapoznać studentów i studentki z najważniejszymi problemami charakterystycznymi dla obszaru posthumanistyki. Antropocentryczne spojrzenie na rzeczywistość coraz częściej jest bowiem konfrontowane z filozoficznymi koncepcjami posthumanizmu oraz z transhumanizmem, poszukującym odpowiedzi na pytania dotyczące istoty człowieczeństwa w dobie ekspansji technologii medialnych, medycznych, komputerowych. W efekcie studenci i studentki nabędą szerokiej perspektywy, która pomoże im w dogłębny sposób spojrzeć na aktualnie toczące się zjawiska kulturowo-społeczne.

2. Pogranicza i transgresje

Opis: Celem wykładu jest przybliżenie studentom i studentkom różnorodnych zagadnień, które znacząco wykraczają poza nauki humanistyczne, jednak ich implikacje są głęboko osadzone kulturowo i społecznie. W pierwszej części zajęć studenci i studentki poznają zagadnienia dotyczące systemu ochrony zdrowia w Polsce oraz w innych krajach Unii Europejskiej, podczas gdy w drugiej zgłębiają wiedzę dotyczącą wpływu technologii na zdrowie psychiczne. Zdobyta w ten sposób wiedza pomoże im ponadto w realizacji projektu semestralnego, który bezpośrednio wpisuje się będzie w obszar nowej humanistyki.

3. Taktyki i strategie zmiany

Opis: Zajęcia mają na celu wprowadzenie studentów i studentek w zagadnienia związane z projektowaniem zmiany w kulturze instytucjonalnej w świecie, który musi odpowiadać na niepokoje społeczne związane z kryzysem klimatycznym i zmianą paradygmatu rozwoju / wzrostu.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Publiczne wystąpienie indywidualne	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40

Metoda 2	Kolokwium	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 3	Projekt grupowy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach na zajęciach konwersatoryjnych. Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Studium generale. Zwroty w humanistyce		Formy: wykład	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: piąty	Liczba godzin w planie studiów: 15	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Piąty wykład z serii STUDIUM GENERALE ma na celu pogłębić wiedzę studentek i studentów na temat zwrotów w humanistyce. Prześledzenie zmian jakie zachodzą w naukach humanistycznych na przełomie XX i XXI wieku ułatwia zrozumienie, w jaki sposób różne dziedziny nauki zaczynają się przeplatać i wpływać na siebie wzajemnie. W efekcie studentki i studentki rozumieją tak zwaną „postdyscyplinarność” i jej naukowe, ale przede wszystkim społeczne implikacje.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTL_W01	Studentka(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie umiejscowienie kulturoznawstwa w kontekście „zwrotów” badawczych w humanistyce oraz jego związki z innymi naukami społecznymi;	Metoda 1
KLTL_W03	Studentka(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie podstawową terminologię z zakresu „zwrotów” badawczych w humanistyce;	Metoda 1
KLTL_W07	Studentka (ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie etyczne i społeczne uwarunkowania pracy jako badacza(ki) kultury.	Metoda 1

Treści programowe

Opis: Wykład poświęcony jest problematyce tzw. zwrotów w humanistyce, jakie w ostatnich dekadach dwudziestego wieku i w początkach obecnego objęły dyskursy teoretyczne i praktyki badawcze zachodnich nauk o kulturze. Studentki i studenci zapoznają się z ideą paradygmatu, wpływami filozofii postmodernistycznej, a następnie przejdą do refleksji nad kolejnymi „zwrotami”, które niosły ze sobą nowy wokabularz, nowy repertuar teoretyczny i metodologiczny, które to służyły jako swoiste soczewki do oglądu współczesności. Zaczynając od pierwszego meta zwrotu, tj. zwrotu językowego, który istotnie wpłynął na całą myśl humanistyczną, przechodząc przez m.in. zwrot pamięciowy, ikoniczny czy przestrzenny, omówione zostaną również te najnowsze, m.in. zwrot ku rzeczom czy nekro zwrot.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Egzamin	<ul style="list-style-type: none">zdobycie minimalnej liczby punktów: 51maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność na wykładzie nie jest obowiązkowa;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej z egzaminu.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Nowa humanistyka. Realizacja projektu		Formy: warsztaty	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: piąty	Liczba godzin w planie studiów: 45	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Projekty realizowane i wdrażane w ramach tego przedmiotu to praktyczne zastosowanie zdobytej w całym semestrze wiedzy i umiejętności. Kluczowe dla tych projektów jest współpraca z instytucjami, NGO-sami czy organizacjami, których działania dotyczą popularyzacji nauk o życiu, profilaktyki różnych chorób, wspierania i budowania odpowiedzialności obywatelskiej w kontekście około medycznym oraz tworzenia usług i innowacji społecznych w tych obszarach.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLT1_W04	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym podstawową terminologię związaną z empatycznym projektowaniem rozwiązań w medycynie.	Metoda 1
KLT1_W11	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym teorie, techniki i metody empatycznego projektowania rozwiązań w medycynie.	Metoda 1

KLTI_U02	Student(ka) zna w stopniu zaawansowanym wyszukiwać, selekcjonować i weryfikować informacje odnośnie systemu ochrony zdrowia, wykorzystując do tego różne źródła i sposoby pozyskiwania wiedzy, oraz analizować je w sposób krytyczny i syntetyczny.	Metoda 1
KLTI_U05	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym prowadzić wywiady pogłębione niezbędne do opracowania diagnoz potrzeb pacjentów.	Metoda 1
KLTI_U07	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym komunikować się z przedstawicielami ochrony zdrowia, jak i z pacjentami przy użyciu specjalistycznej terminologii z zakresu kulturoznawstwa.	Metoda 1
KLTI_U10	Student(ka) potrafi w stopniu zaawansowanym przygotować raport z wykonanej pracy, wykorzystując w tym celu przeprowadzone badania zgodne z metodologią badań UX, wraz z omówieniem ich wyników.	Metoda 1
KLTI_K04	Student(ka) jest gotów/gotowa w stopniu zaawansowanym do wypełniania zobowiązań społecznych wobec pacjentów oraz do współorganizowania działalności na ich rzecz.	Metoda 1
KLTI_K06	Student(ka) jest gotów/gotowa w stopniu zaawansowanym do uczestniczenia w przygotowaniach i realizacji projektów na rzecz medycyny, pacjentów i systemu zdrowia.	Metoda 1

Treści programowe

Opis:

Zajęcia mają na celu przeprowadzenie studentów i studentek przez wszystkie, kolejne stadia procesu projektowego, by na koniec powstał gotowy do wdrożenia projekt. W związku z tym, że zajęcia odbywają się w semestrze piątym, projekty dotyczą zawsze społecznych i biznesowych implikacji rozwoju medycyny i nauk o życiu. Znaczące jest tu również, że studenci i studentki pracują z tematami nierzadko trudnymi, kontrowersyjnymi lub społecznie tabuizowanymi, co zwiększa stopień trudności projektu szczególnie w jego części badawczej.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Projekt semestralny	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 51 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z

przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na zajęciach. Dopuszczalna są dwie nieusprawiedliwione nieobecności;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTY WSPÓLNE DLA CAŁEGO TOKU STUDIÓW

KARTA PRZEDMIOTU			
Nazwa przedmiotu: Praktyka zawodowa 1 / Praktyka zawodowa 2 / Praktyka zawodowa 3 / Praktyka zawodowa 4		Formy: praktyki	Obligatoryjność: pula przedmiotów do wyboru
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: drugi / trzeci / czwarty / piąty	Liczba godzin w planie studiów: 120 / 120 / 120 / 120	Liczba punktów ECTS: 4 / 4 / 4 / 4

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Założeniem przedmiotów PRAKTYKA ZAWODOWA 1, PRAKTYKA ZAWODOWA 2, PRAKTYKA ZAWODOWA 3, PRAKTYKA ZAWODOWA 4, realizowanych na drugim, trzecim, czwartym i piątym semestrze studiów, jest wzmacnianie kompetencji zawodowych studentów i studentek. W każdym semestrze praktyka zawodowa związana jest z tematem projektu semestralnego i odbywają się we współpracy z innego typu podmiotem – m.in instytucją kultury, firmą, organizacją pozarządową,

jednostką miejską. Celem praktyk jest immersja w autentyczne środowisko projektowania usług i innowacji, i tym samym zapewnienie przyszłym absolwentom możliwości legitymowania się faktycznym doświadczeniem w momencie starania się o pracę. Doświadczenie to jest potwierdzone zaświadczeniami o odbyciu praktyk, ale również portfolio projektów dołączonym do dyplomu. W ramach praktyk studenci i studentki poznają poza tradycyjnymi metodami i narzędziami badawczymi, również niezwykle innowacyjne np. pozwalające prowadzić badania partycypacyjne czy rozbudowane procesy service design. Kontynuacją przedmiotów jest przedmiot PRAKTYKA ZAWODOWA 5, będący zwieńczeniem cyklu praktyk realizowanych w czasie studiów.

Efekty uczenia się		
Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W10	Student/ka w stopniu zaawansowanym zna metody i techniki pracy zespołowej, które stosuje podczas praktyk realizując zadania zespołowe przydzielone jej/jemu przez opiekuna.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLTI_U21	Student/ka, mając doświadczenie pracy w realnym środowisku pracy, rozpoznaje istotność kształcenia ustawicznego dla rozwoju osobistego i zawodowego. Potrafi określić swoje mocne i słabe strony, a także wskazać jak praktyka w danej instytucji i przydzielone zadania przełożyły się na rozwój osobisty i perspektywę rozwoju zawodowego.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLTI_K02	Student/ka jest gotów (gotowa) na krytyczne uczestniczenie w życiu kulturalnym wykorzystując podczas praktyk w podmiotach i instytucjach kultury różne media oraz formy działań.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLTI_K04	Student/ka nabyła doświadczenie w pracy w instytucji kultury i jest gotowa (gotów) do wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLTI_K06	Student/ka jest gotów (gotowa) do uczestniczenia w przygotowaniach i realizacji projektów społecznych i społeczno-biznesowych w określonych instytucjach kultury, instytucjach publicznych, organizacjach pozarządowych i podmiotach biznesowych.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3

Treści programowe

Opis: Przedmiot PRAKTYKA ZAWODOWA 1, PRAKTYKA ZAWODOWA 2, PRAKTYKA ZAWODOWA 3, PRAKTYKA 4 jest integralną częścią projektu semestralnego, realizowanego na drugi, trzecim, czwartym i piątym semestrze studiów (z wybranym podmiotem partnerskim). Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest zrealizowanie 120 godzin praktyk w każdym semestrze, a następnie przedstawienie

opiekunowi praktyk dokumentacji potwierdzającej realizację praktyk (zaświadczenie o odbyciu praktyki wydane przez praktykodawcę wraz z oceną oraz raport realizacji praktyki zawodowej), a także odbycie rozmowy, w ramach której zostanie dokonana ocena praktyki przez opiekuna. Zebrana w ten sposób dokumentacja stanie się następnie podstawą przygotowania portfolio projektów praktycznych realizowanych przez studentów i studentki w ramach kierunku, które dołączone zostanie do dyplomu ukończenia studiów.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Rozmowa zaliczeniowa, Raport realizacji, Zaświadczenie i ocena praktykodawcy (ocena osiągnięcia efektów uczenia się i przyrost kompetencji)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 21 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 40
Metoda 2	Rozmowa zaliczeniowa (poziom refleksji krytycznej)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 3	Raport realizacji, Rozmowa zaliczeniowa (Prezentacja osiągnięć)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30

Ocena końcowa

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Praktyka zawodowa 5	Formy: praktyki	Obligatoryjność: pula przedmiotów do wyboru
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo	Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji		

Forma studiów: stacjonarna	Semestr: szósty	Liczba godzin w planie studiów: 480	Liczba punktów ECTS: 16
--------------------------------------	---------------------------	--	--------------------------------

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Założeniem przedmiotu PRAKTYKA ZAWODOWA 5 jest działanie na rzecz rozwoju zawodowego studentów i studentek i bezpośrednie wdrożenie ich w środowisko pracy, w którym mogą wykorzystać wiedzę, umiejętności praktyczne i kompetencje zdobywane podczas studiów. PRAKTYKA ZAWODOWA 5 daje zatem studentom i studentkom możliwość jeszcze głębszego rozwinięcia własnych kompetencji organizacyjnych, zarządczych, projektowych, a także umiejętności planowania, współpracy z innymi czy pracy zespołowej. PRAKTYKA ZAWODOWA 5 łączy się bezpośrednio z przedmiotami realizowanymi w poprzednich semestrach - PRAKTYKA ZAWODOWA 1, PRAKTYKA ZAWODOWA 2, PRAKTYKA ZAWODOWA 3 i PRAKTYKA ZAWODOWA 4 (które organizowane są jednak w inny sposób).

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W10	Student/ka w stopniu zaawansowanym zna metody i techniki pracy zespołowej, które stosuje podczas praktyki realizując zadania zespołowe przydzielone jej/jemu przez opiekuna.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLTI_U21	Student/ka, mając doświadczenie pracy w realnym środowisku pracy, rozpoznaje istotność kształcenia ustawicznego dla rozwoju osobistego i zawodowego. Potrafi określić swoje mocne i słabe strony, a także wskazać jak praktyka w danej instytucji i przydzielone zadania przelożyły się na rozwój osobisty i perspektywę rozwoju zawodowego.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLTI_K02	Student/ka jest gotów (gotowa) na krytyczne uczestniczenie w życiu kulturalnym wykorzystując podczas praktyk w podmiotach i instytucjach kultury różne media oraz formy działań.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLTI_K03	Student/ka uznaje znaczenia wiedzy kulturoznawczej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych, które napotkała podczas trwania ostatniego, najbardziej zaawansowanego etapu praktyk.	Metoda 1 Metoda 4

KLTI_K04	Student/ka nabyła doświadczenie w pracy w instytucji kultury i jest gotowa (gotów) do wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLTI_K06	Student/ka jest gotów (gotowa) do uczestniczenia w przygotowaniach i realizacji projektów społecznych i społeczno-biznesowych w określonych instytucjach kultury, instytucjach publicznych, organizacjach pozarządowych i podmiotach biznesowych.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3
KLTI_K05	Student/ka na ostatnim etapie praktyk, po odbyciu całego cyklu, jest gotów (gotowa) do inicjowania w trakcie działań na rzecz interesu publicznego, zwłaszcza w zakresie równego dostępu do kultury.	Metoda 4

Treści programowe

Opis: Praktyki zawodowe realizowane przez studentów i studentki mogą przyjmować różną formę. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest zrealizowanie 480 godzin praktyk, przedstawienie opiekunowi praktyk dokumentacji potwierdzającej realizację praktyk (zaświadczenie o odbyciu praktyki wydane przez praktykodawcę / pracodawcę wraz z oceną oraz raport realizacji praktyki zawodowej), a także odbycie rozmowy, w ramach której zostanie dokonana ocena praktyki przez opiekuna.

Studenci i studentki sami/e dokonują wyboru formy i realizacji praktyk. Wybór ten musi być jednak zgodny z profilem kształcenia i skonsultowany z opiekunem praktyk. Dostępne formy to:

- instytucjonalne praktyki zawodowe inicjowane w porozumieniu z Biurem Karier Uniwersytetu SWPS
- indywidualne praktyki zawodowe, w ramach których studenci i studentki sami/e wybierają miejsce realizacji praktyk i inicjują kontakt z praktykodawcą po konsultacji z opiekunem praktyk
- praktyki zawodowe zaliczone na podstawie doświadczenia zawodowego nabytego od momentu rozpoczęcia studiów (np. praca na etacie, samozatrudnienie)

Różne formy praktyk można łączyć. Warunkiem zaliczenia przedmiotu PRAKTYKA ZAWODOWA 5 jest jednak odbycie łącznie 480 h praktyk od momentu rozpoczęcia do momentu ukończenia studiów na kierunku kulturoznawstwo, specjalność Projektowanie innowacji. Szczegółowe zasady praktyk określa Regulamin praktyk zawodowych na Wydziale Nauk Humanistycznych w Warszawie.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Raport realizacji (adekwatność miejsca i stanowiska odbywanej praktyki)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 2	Rozmowa zaliczeniowa, Raport realizacji, Zaświadczenie i ocena praktykodawcy (ocena osiągnięcia efektów uczenia się i przyrost kompetencji)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 16 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 3	Rozmowa zaliczeniowa (poziom refleksji krytycznej)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 11

		<ul style="list-style-type: none"> • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 20
Metoda 4	Raport realizacji (Prezentacja osiągnięć)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 11 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 20

Ocena końcowa

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Mentoring / Konsultacje zawodowe		Formy: seminarium	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: szósty	Liczba godzin w planie studiów: 30	Liczba punktów ECTS: 2

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Specyfika kierunku studiów SCHOOL OF IDEAS. PROJEKTOWANIE INNOWACJI polega na połączeniu kulturoznawczej wiedzy akademickiej z praktycznymi umiejętnościami bezpośrednio przygotowującymi studentów i studentki do podjęcia przyszłej kariery zawodowej. Przedmiot MENTORING / KONSULTACJE ZAWODOWE, realizowany podczas ostatniego semestru studiów, zaprojektowany został jako zwieńczenie serii kursów wzmacniających kompetencje zawodowe słuchaczy i słuchaczek kierunku. Zdobywane podczas niego umiejętności i kompetencje korespondują zatem nie tylko z praktykami zawodowymi realizowanymi podczas studiów, ale stanowią też uzupełnienie innych przedmiotów o charakterze praktycznym (m.in. PRZESTRZEŃ PUBLICZNA. REALIZACJA PROJEKTU, PROJEKTOWANIE PRZYSZŁOŚCI. REALIZACJA PROJEKTU, ANTROPOLOGIA W BIZNESIE. REALIZACJA PROJEKTU, NOWA HUMANISTYKA. REALIZACJA PROJEKTU), które prowadzone były w poprzednich semestrach.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLT1_W07	Student(ka) w zaawansowany sposób zna i rozumie etyczne, społeczne oraz prawne uwarunkowania skutecznego funkcjonowania na rynku pracy (m.in. w obszarze planowania drogi zawodowej oraz zarządzania marką osobistą).	Metoda 1 Metoda 2
KLT1_U21	Studentk(ka) potrafi rozpoznać istotność kształcenia ustawicznego dla rozwoju osobistego i zawodowego, zwłaszcza w obszarze zarządzania marką osobistą i aktualizowania przygotowywanych przez siebie indywidualnych planów działania.	Metoda 1 Metoda 2
KLT1_K07	Student(ka) jest gotów(gotowa) do rozwijania swojej przedsiębiorczości w oparciu o techniki i narzędzia przydatne w określaniu posiadanych przez siebie zainteresowań i predyspozycji zawodowych.	Metoda 1 Metoda 2
KLT1_K08	Student(ka) jest gotów(gotowa) do prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów etycznych związanych ze sferą działań zawodowych w oparciu o dogłębną znajomość specyfiki rynku pracy.	Metoda 1 Metoda 2

Treści programowe

Opis: Głównym celem kursu MENTORING / KONSULTACJE ZAWODOWE, zaprojektowanego we współpracy z Biurem Karier Uniwersytetu SWPS, jest wzmacnianie kompetencji zawodowych studentów i studentek, a także bezpośrednie przygotowywanie ich do wkroczenia na rynek pracy. W ramach poszczególnych zajęć słuchacze i słuchaczki będą zatem m.in. rozpoznawać swoje preferencje i predyspozycje zawodowe, omawiać wymagania wynikające z dynamicznych zmian środowiska pracy i gospodarki (oraz z funkcjonowania w świecie VUCA), uczyć się sposobów kreowania marki osobistej, poznawać zasady regulujące rynek pracy, mapować kompetencje przyszłości oraz - projektując możliwe ścieżki rozwoju zawodowego - rozwijać swoją przedsiębiorczość. Istotnym elementem kursu jest również stworzenie indywidualnego planu działania rozwoju zawodowego, nad którym samodzielnie - konsultując to działanie z osobą prowadzącą - pracować będzie każdy student i każda studentka.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Aktywność na zajęciach w trakcie realizacji zadań indywidualnych i grupowych	<ul style="list-style-type: none"> zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50

Metoda 2	Przygotowanie indywidualnego planu działania rozwoju zawodowego	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 26 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 50
----------	---	---

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na seminarium. Dopuszczalne dwie nieusprawiedliwione nieobecności;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Projekt dyplomowy		Formy: projekt	Obligatoryjność: pula przedmiotów do wyboru
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	
Specjalność: Projektowanie innowacji		Język wykładowy: polski	
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: szósty	Liczba godzin w planie studiów: 30	Liczba punktów ECTS: 6

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Przedmiot PROJEKT DYPLOMOWY ma na celu wspomóc studentów i studentki w przygotowaniu indywidualnego projektu dyplomowego, który jest integralną częścią pisanych przez nich/nie prac licencjackich. Przedmiot realizowany jest pod opieką opiekuna projektowego lub opiekunki projektowej, który/a wspiera studentów i studentki swoją wiedzą merytoryczną, a także wspomaga ich/je w koordynowaniu prac nad powstawaniem poszczególnych etapów projektu. Projekt dyplomowy realizowany przez studentów i studentki z pomocą opiekuna projektowego lub opiekunki projektowej powinien odpowiadać na autentyczne potrzeby wybranej przez nich grupy użytkowników i użytkowniczek, być poprzedzony badaniami, a także zostać doprowadzony minimum do etapu rekomendacji lub wstępnego prototypu. Przedmiot PROJEKT DYPLOMOWY jest zwieńczeniem cyklu praktycznych zajęć projektowych, realizowanych na poszczególnych semestrach studiów, ze

szczególnym uwzględnieniem takich kursów jak m.in. Przestrzeń publiczna. Realizacja projektu, Antropologia w biznesie. Realizacja projektu i Nowa Humanistyka. Realizacja projektu.

Efekty uczenia się		
Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLT1_W05	Student/ka zna i rozumie specyfikę pola badawczego nauk o kulturze i religii oraz stosowane w tym polu narzędzia i metody badawcze.	Metoda 1
KLT1_W06	Student(ka) rozumie i potrafi rozpoznać różne problem etyczne pojawiające się w trakcie badań jakościowych (np. różnego rodzaju obawy respondentów biorących udział w badaniu, kwestie związane z anonimowością respondentów i in.) oraz potrafi wykorzystać wyniki tych badań projektując różnorodne wydarzenia kulturalne, projekty społeczne (zwłaszcza projekty realizowane przez NGO) i komercyjne.	Metoda 1
KLT1_U05	Student/ka potrafi prowadzić samodzielne badania pod kierunkiem opiekuna naukowego, z wykorzystaniem różnych metod i narzędzi, w tym badania niezbędne do opracowania diagnoz potrzeb konsumentów i odbiorców kultury.	Metoda 1
KLT1_U14	Student/ka potrafi wykorzystywać metody, narzędzia badawcze i techniki pozyskiwania danych właściwe dla badań umożliwiających zaproponowanie konkretnych rozwiązań projektowych.	Metoda 1
KLT1_U17	Student/ka potrafi samodzielnie planować, realizować i ewaluować typowe projekty w sektorze kultury oraz projekty realizowane na styku przestrzeni społecznej i biznesowej.	Metoda 1
KLT1_K04	Student(ka) jest gotów(gotowa) do podejmowania się różnych zobowiązań społecznych, pełnienia roli osoby aktywizującej innych uczestników życia społecznego poprzez świadome i celowe działania projektowe.	Metoda 1
KLT1_K05	Student(ka) jest gotów(gotowa) do podejmowania konkretnych działań na rzecz interesu publicznego, zwłaszcza w zakresie równego dostępu do kultury.	Metoda 1
KLT1_K06	Student(ka) jest gotów(gotowa) do projektowania konkretnych działań projektowych w przestrzeni społeczno-biznesowej i ich realizacji.	Metoda 1

Treści programowe

Opis:

Podczas realizacji przedmiotu studenci dowiedzą się, czym jest projekt dyplomowy i jakie są standardy projektów na specjalności „Projektowanie innowacji”. Następnie w porozumieniu z promotorem i opiekunem/opiekunką, studenci dokonują wyboru tematu projektu, formułują cele i pytania badawcze oraz proponują dobór źródeł danych, metodę, technikę i narzędzie badawcze lub sposób analizy materiałów zastanych. Dalsza część przedmiotu poświęcona jest kwerendzie bibliotecznej, desk researchowi, pracy nad narzędziem badawczym w badaniu własnym lub strategii analizy przedmiotów badawczych oraz konsultacjom z opiekunem/opiekunką. Przedmiot kończy się prezentacją projektu. Zajęcia mają charakter konsultacyjny, a ich przebieg ustalony jest wspólnie ze studentami/studentkami.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Projekt badawczy	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 51• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na projekcie.. Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Seminarium licencjackie	Formy: seminarium dyplomowe	Obligatoryjność: pula przedmiotów do wyboru
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność:	Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski

Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: szósty	Liczba godzin w planie studiów: 30	Liczba punktów ECTS: 6

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Seminarium licencjackie stanowi zwieńczenie i podsumowanie całego programu studiów. Pogłębia się na nim wiedzę, umiejętności i kompetencje, zdobyte na wcześniejszych zajęciach. W toku pracy nad pracą licencjacką studenci i studentki, pod opieką merytoryczną promotora/promotorki pracy licencjackiej, analizują wybrane zjawisko/a kultury współczesnej z wykorzystaniem poznanych wcześniej teorii naukowych i metod badawczych. Integralną częścią pracy licencjackiej jest projekt dyplomowy przygotowywany w ramach przedmiotu PROJEKT DYPLOMOWY pod opieką współpracujących z promotorem/ką opiekunów projektowych.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTI_W05	Student/ka zna i rozumie specyfikę pola badawczego nauk o kulturze i religii. Wie, jakie wyróżniki sprawiają, że praca naukowa przynależy do tej dyscypliny, i w jaki sposób korzystać z dorobku innych dyscyplin, by nie stracić dyscyplinarnej przynależności.	Metoda 1
KLTI_W13	Student/ka zna w stopniu zaawansowanym teorie humanistyczne i społeczne, w tym właściwy im aparat pojęciowy, kluczowe dla tematu podejmowanego w pracy dyplomowej, a także potrafi się nimi prawidłowo posłużyć.	Metoda 1
KLTI_W14	Student(ka) w zaawansowanym stopniu zna i rozumie formalne reguły pisania pracy licencjackiej, w tym także te związane z prawnymi uwarunkowaniami własności intelektualnej oraz stosowaną przez uczelnię polityką antyplagiatową;	Metoda 1
KLTI_U01	Student(ka) potrafi zdobywać i wykorzystywać wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i analizy procesów i zjawisk, które są przedmiotem pracy licencjackiej;	Metoda 1
KLTI_U02	Student(ka) potrafi wyszukiwać i selekcjonować informacje - wykorzystując do tego różne narzędzia pozyskiwania danych i wiedzy - oraz dokonywać ich krytycznej i wielopoziomowej analizy w sposób właściwy dla tematu podejmowanego w pracy dyplomowej;	Metoda 1

KLTI_U03	Student(ka) potrafi samodzielnie formułować i weryfikować hipotezy oraz argumentować z wykorzystaniem poglądów innych autorów;	Metoda 1
KLTI_U04	Student(ka) potrafi wyszukiwać i selekcjonować informacje i za ich pomocą interpretować zjawiska i wydarzenia kulturowe oraz społeczne specyficzne dla kulturoznawstwa;	Metoda 1
KLTI_U09	Student(ka) potrafi przygotowywać pracę licencjacką dotyczącą zagadnień w niej opisywanych i analizowanych z wykorzystaniem różnych ujęć teoretycznych i źródeł, pisząc w sposób rzeczowy i zrozumiały i ustrukturyzowany.	Metoda 1

Treści programowe

Opis: Podczas seminarium licencjackiego studenci dowiedzą się, czym jest praca licencjacka i jakie są standardy prac na specjalności „Projektowanie innowacji”. Następnie w porozumieniu z promotorem, studenci dokonują wyboru tematu, formułują cele i pytania badawcze oraz proponują dobór źródeł danych, metodę, technikę i narzędzie badawcze lub sposób analizy materiałów zastanych. Dalsza część seminarium poświęcona jest kwerendzie bibliotecznej oraz pracy nad narzędziem badawczym w badaniu własnym lub strategii analizy przedmiotów badawczych. Seminarium kończy się prezentacją planu pracy licencjackiej. Celem seminarium licencjackiego jest wsparcie studentów/ek w pisaniu pracy licencjackiej oraz w przygotowaniach do egzaminu dyplomowego. Pod opieką promotora bądź promotorki, studenci i studentki prowadzą badania własne lub analizę przedmiotów badawczych. Wnioski z analizy przeprowadzonej na potrzeby pracy licencjackiej zostaną przedstawione w ramach projektu licencjackiego, który tworzony jest pod opieką opiekunów pracy projektowej.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Pisemna praca licencjacka	<ul style="list-style-type: none"> zdobycie minimalnej liczby punktów: 51 maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

Ocena końcowa

Student(ka) uzyskuje jedną, całościową ocenę z przedmiotu. Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest:

- obecność obowiązkowa na seminarium. Dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność;
- zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Fakultet		Formy: fakultet	Obligatoryjność: pula przedmiotów do wyboru
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo Specjalność: Projektowanie innowacji		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: trzeci	Liczba godzin w planie studiów: 30	Liczba punktów ECTS: 3

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Założeniem fakultetów jest działanie na rzecz rozwoju kompetencji osobistych i społecznych, m.in. poprzez: przedstawienie fragmentu wiedzy i/lub działalności praktycznej poszerzającej/cych kompetencje społeczne i/lub osobiste; poszerzanie kompetencji z zakresu komunikacji międzykulturowej, gdzie „kultury” rozumiane są nie tylko jako kultury narodowe, ale również kultury pomniejszych grup: wiekowych, wyznaniowych, genderowych, klasowych, zawodowych itp.; promowanie postaw wpisujących się w ideę społeczeństwa obywatelskiego; zwiększanie wrażliwości społecznej i przeciwdziałanie dyskryminacji i społecznemu wykluczeniu; promowanie działań na rzecz bliższego i dalszego otoczenia społecznego i naturalnego. Oferta fakultetów jest zróżnicowana pod względem obszarowym, gdyż pulę tworzą przedmioty przynależące do dziedzin nauk humanistycznych oraz społecznych. Studenci mają możliwość wybrania również fakultetów prowadzonych w języku angielskim, co dla osób posiadających odpowiednie kompetencje językowe jest okazją do ich poszerzenia o kontekst akademicki.

Przykładowe fakultety realizowane w ostatnich latach:

1. Aktywizm w sieci. Projektowanie zmiany społecznej przez technologię
2. Zarządzanie sobą i rozwój kompetencji społeczno-emocjonalnych
3. Filozofia i etyka wobec problemów współczesnego świata

4. Urban lab – współczesne miasta i ich mieszkańcy
5. Ekologia po latynoamerykańsku
6. Approaching Gender Complexity: Sex, Class, Race, and Migration
7. Activism in the Social Media Age. How to Design Your Future Online?

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KL1_W04	student/ka zna i rozumie wybrane: fakty z najnowszej historii kultury, zjawiska kulturowe i społeczne XX i XXI wieku;	Dostosowana do formy i treści przedmiotu.
KL1_W12	student/ka ma wiedzę o różnych rodzajach więzi społecznych oraz wiedzę pogłębioną w odniesieniu do wybranych kategorii więzi społecznych i rządzących nimi prawidłowości	
KL1_W06	student/ka wiedzę o człowieku, jego prawach i obowiązkach społecznych, pogłębioną w odniesieniu do wybranych obszarów aktywności człowieka	
KL1_U02	student/ka potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać selekcjonować informacje z różnych źródeł w celu prawidłowego interpretowania i wyjaśniania zjawisk społecznych i kulturowych.;	

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Język angielski 1-4		Formy: ćwiczenia e-learning	Obligatoryjność: obowiązkowy
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo		Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: angielski
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: pierwszy / drugi / trzeci / czwarty	Liczba godzin w planie studiów: 36 / 36 / 36 / 36	Liczba punktów ECTS: 3 / 3 / 3 / 3

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Od pierwszego semestru studenci uczą się języka angielskiego w ramach obowiązkowych lektoratów, organizowanych i prowadzonych przez uczelniane Centrum Językowe. Celem czterosemestralnego cyklu jest osiągnięcie przez studenta znajomości języka angielskiego na poziomie B2. Na trzecim roku student zna język na poziomie umożliwiającym mu uczestnictwo w anglojęzycznych zajęciach fakultatywnych oraz udział w międzynarodowej wymianie (np. w ramach programu Erasmus+).

Poziom biegłości językowej B2 jest określony przez Radę Europy jako poziom samodzielności zgodnie z Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego. Oznacza to, iż osoba posługująca się językiem na tym poziomie, rozumie znaczenie głównych wątków przekazu zawartego w złożonych tekstach na tematy konkretne i abstrakcyjne, łącznie z rozumieniem dyskusji na tematy techniczne z zakresu jej specjalności. Potrafi porozumiewać się na tyle płynnie i spontanicznie, by prowadzić normalną rozmowę z rodzimym użytkownikiem danego języka, nie powodując przy tym napięcia u którejkolwiek ze stron. Potrafi formułować przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne w szerokim zakresie tematów, a także wyjaśniać swoje stanowisko w sprawach będących przedmiotem dyskusji, rozważając wady i zalety różnych rozwiązań.

Studenci, którzy osiągnęli poziom B2 przed czwartym semestrem studiów, mogą realizować kursy specjalistyczne (biznesowe) pozwalające osiągnąć poziom B2+.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KLTL_U07	Student(ka) potrafi komunikować się z anglojęzycznymi osobami i grupami należącymi do różnych kultur.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3 Metoda 4
KLTL_U19	Student/ka potrafi posługiwać się językiem angielskim na poziomie B2, uwzględniając zarówno bierną stronę znajomości języka: słuchanie, czytanie, jak i czynną: mówienie, pisanie. Student/ka operuje słownictwem, które pozwala mu/jej się komunikować swobodnie na poziomie B2.	Metoda 1 Metoda 2 Metoda 3 Metoda 4

Treści programowe

Opis:

Uzyskanie zakładanych efektów uczenia się następuje w dwojaki sposób, poprzez naukę face-to-face oraz realizację komponentu online. Zarówno podczas zajęć stacjonarnych jak i w e-learningu studenci ćwiczą wszystkie umiejętności językowe, z naciskiem na rozwój umiejętności komunikacyjnych niezbędnych do uzyskania efektów kształcenia dla danego poziomu. Zajęcia są dostosowane do wyjściowego poziomu znajomości języka przez studentów.

Lektoraty prowadzone są w oparciu o podręczniki Speakout 2nd Edition wraz z komponentami MyEnglishLab, zgodnymi z realizowanym poziomem. Podręczniki i towarzyszące im metody kształcenia są wysoko oceniane przez polskich i zagranicznych ekspertów.

Każdy z lektoratów przewiduje dwa testy: w połowie semestru i na zakończenie kursu. Z końcem czwartego semestru student przystępuje do egzaminu weryfikującego znajomość języka angielskiego na poziomie B2.

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Realizacja zadań w trakcie zajęć i na platformie e-learningowej	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 6 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 10
Metoda 2	Test MID-TERM	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 18 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 30
Metoda 3	Test końcowy	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 36 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 60
Metoda 4	Egzamin (B2)	<ul style="list-style-type: none"> • zdobycie minimalnej liczby punktów: 60 • maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: Wykład monograficzny I / Wykład monograficzny II / Wykład monograficzny III		Formy: wykład	Obligatoryjność: pula przedmiotów do wyboru
Kierunek studiów: Kulturoznawstwo	Poziom studiów: studia pierwszego stopnia	Język wykładowy: polski	
Specjalność: Projektowanie innowacji			
Forma studiów: stacjonarna	Semestr: drugi / czwarty / szósty	Liczba godzin w planie studiów: 30 / 30 /30	Liczba punktów ECTS: 3 / 3 / 3

Miejsce przedmiotu w programie studiów

Autorski wykład dla studentów kilku kierunków prezentujący w sposób szczegółowy wybrane złożone i aktualne zagadnienia i problemy kultury współczesnej i współczesnego społeczeństwa. Założeniem przedmiotu jest zapoznanie słuchaczy z pewnym wycinkiem dogłębnie przestudiowanej rzeczywistości wpisującym się w obszar badawczy wykładowcy bądź wykładowczyni i dotyczącym aktualnych zagadnień kultury i życia publicznego, takich jak np. kryzys migracyjny, pandemia i jej długofalowe skutki, post-wzrostowe modele gospodarcze, populizm i postprawda. Uwagę skierujemy tu na wyłaniające się z aktualnych badań zmiany zachowań czy też przemiany wartości, jak i ich możliwe wyjaśnienia. Studenci mają możliwość dokonania wyboru wykładu z udostępnionej puli.

Efekty uczenia się

Kod kierunkowego efektu uczenia się	Przedmiotowe efekty uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia się
KL1_W04	student/ka zna i rozumie wybrane: fakty z najnowszej historii kultury, zjawiska kulturowe i społeczne XX i XXI wieku;	Metoda 1
KL1_W05	student(ka) szczegółowo rozumie wybrane zjawisko, dylemat lub problem współczesnego świata lub wybrane zjawisko kulturowe, w tym zwłaszcza jego złożoność i zmienność z perspektywy nauk o kulturze i religii, nauk socjologicznych lub nauk o polityce i administracji.	Metoda 1
KL1_W07	Student/ka rozumie sens inicjowania działań na rzecz wspólnotowości i inkluzywności, w tym szczególnie w różnorodnym środowisku społecznym.	Metoda 1

Weryfikacja efektów uczenia się

	Forma weryfikacji	Warunek zaliczenia
Metoda 1	Egzamin pisemny: esej pisany w sali	<ul style="list-style-type: none">• zdobycie minimalnej liczby punktów: 51• maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

Ocena końcowa

Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej z przedmiotu jest zdobycie minimalnej liczby punktów określonej dla każdego zadania.

Ocena z przedmiotu wystawiana jest na podstawie sumy punktów zgodnie z poniższą skalą i progami:

91 – 100 punktów oznacza 5 (bardzo dobry)

81 – 90 punktów oznacza 4+ (dobry plus)

71 – 80 punktów oznacza 4 (dobry)

61 – 70 punktów oznacza 3+ (dostateczny plus)

51 – 60 punktów oznacza 3 (dostateczny)

poniżej 51 punktów niedostateczny (2), przedmiot musi być powtórzony.