

OPIS EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU MEDIA
Studia pierwszego stopnia, profil praktyczny

Symbol efektu uczenia się dla kierunku	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku Media absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol charakterystyk
WIEDZA absolwent zna i rozumie:		
MK1P_W01	Zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania	P6U_W P6S_WG
MK1P_W02	Posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze.	P6S_WG P6S_WK
MK1P_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji	P6S_WG
MK1P_W04	Posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami	P6U_W P6S_WG P6S_WK
MK1P_W05	Zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.	P6S_WG
MK1P_W06	Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.	P6S_WG
MK1P_W07	Posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.	P6S_WG
MK1P_W08	Posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku.	P6U_W P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:		
MK1P_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych.	P6U_U P6S_UO
MK1P_U02	Posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz	P6U_U P6S_UW

	oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy	P6S_UU
MK1P_U03	Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.	P6U_U P6S_UW P6S_UU
MK1P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji.	P6S_UU P6S_UK
MK1P_U05	Posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzycznodźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.	P6S_UW
MK1P_U06	Potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.	P6U_U P6S_UO
MK1P_U07	Poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego.	P6S_UW
MK1P_U08	Posiada umiejętności językowe w zakresie terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
MK1P_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.	P6U_K P6S_KR P6S_KK
MK1P_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.	P6S_KR P6S_KO
MK1P_K03	Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.	P6U_K P6S_KO P6S_KR
MK1P_K04	Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonać takiego oglądu własnych projektów.	P6S_KK