

EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA KIERUNKU STUDIÓW *MEDIA INTERAKTYWNE I WIDOWISKA*

poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
profil kształcenia	ogólnoakademicki
tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	magister

1. Umiejscowienie kierunku w obszarze (obszarach) kształcenia z uzasadnieniem

Kierunek *Media Interaktywne i Widowiska* mieści się w obszarze nauk humanistycznych ze względu na swój przedmiot (badanie szeroko rozumianych zjawisk widowiskowych, wykorzystania strategii komunikacji interaktywnej wynikających z form i gatunków dramatycznych, teatralnych oraz sztuki interaktywnej i kultury w XX wieku), stosowaną metodologię (pochodzącą z obszaru nauk humanistycznych) oraz pokrewieństwo z naukami takimi jak: wiedza o teatrze, historia sztuki, kulturoznawstwo, filozofia i jako upowszechnione w skali europejskiej *media and culture studies* (wg klasyfikacji europejskiego projektu TUNING – *Tuning Educational Structures in Europe – Harmonizacja struktur kształcenia w Europie*).

2. Efekty kształcenia

Objaśnienie oznaczeń:

- K** (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty kształcenia
W – kategoria wiedzy w efektach kształcenia
U – kategoria umiejętności w efektach kształcenia
K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych
01, 02, 03 i kolejne – numer efektu kształcenia

SYMBOL	Efekty kształcenia dla kierunku studiów <i>media interaktywne i widowiska</i> Po ukończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku studiów <i>media interaktywne i widowiska</i> absolwent:	Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie nauk humanistycznych
WIEDZA		
K_W01	ma pogłębioną wiedzę o specyfice przedmiotowej i metodologicznej wybranych nauk humanistycznych, którą jest w stanie rozwijać i twórczo stosować w działalności profesjonalnej	H2A_W01
K_W02	ma pogłębioną wiedzę z zakresu terminologii nauk humanistycznych w zakresie badań nad dramatem, teatrem i widowiskami	H2A_W02 H2A_W03
K_W03	ma uporządkowaną wiedzę w zakresie metodologii badań dotyczących sztuki interaktywnej, widowisk multimedialnych, dramatu i różnych form teatru	H2A_W03 H2A_W04
K_W04	ma uporządkowaną i pogłębioną wiedzę w zakresie mediów interaktywnych, ich znaczenia i funkcjonowania we współczesnej sztuce i kulturze	H2A_W03
K_W05	ma świadomość wagi refleksji nad przemianami kulturowymi, metodologicznymi, terminologicznymi zachodzącymi pomiędzy tradycyjnymi i współczesnymi ujęciami sztuk widowiskowych	H2A_W03 H2A_W04
K_W06	ma pogłębioną wiedzę o powiązaniach pomiędzy wybranymi zagadnieniami z historii sztuki, teatru, widowisk, historii technologii i mediów	H2A_W05

	interaktywnych	
K_W07	ma uporządkowaną wiedzę na temat aktualnie rozwijanych kierunków badawczych w najważniejszych ośrodkach naukowych zajmujących się mediami interaktywnymi i widowiskami oraz różnymi formami teatru na świecie	H2A_W06
K_W08	zna, rozumie i stosuje sposoby wartościowania i problematyzowania wytworów kultury tradycyjnej i współczesnej	H2A_W07
K_W09	zna, rozumie i stosuje zaawansowane metody analizy, interpretacji, wartościowania i problematyzowania tradycyjnych i nowoczesnych form sztuk widowiskowych	H2A_W07
K_W10	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady prawa autorskiego w tym zagadnienia związane z obrotem własnością intelektualną w mediach cyfrowych	H2A_W08
K_W11	ma pogłębioną wiedzę o naturze języka oraz o przemianach terminologii w obrębie badań nad sztuką teatru, dramatu i widowisk	H2A_W09
K_W12	ma wiedzę o instytucjach kultury i pogłębioną orientację we współczesnym życiu kulturalnym	H2A_W10
UMIEJĘTNOŚCI		
K_U01	potrafi sprawnie i samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać selekcjonować i łączyć informacje z wykorzystaniem różnych źródeł tradycyjnych oraz współczesnych, w tym zasobów cyfrowych i internetowych baz danych	H2A_U01
K_U02	potrafi na podstawie źródeł formułować krytyczne sądy i konstruować innowacyjne projekty badawcze z zakresu mediów interaktywnych, widowisk i teatru	H2A_U01 H2A_U02
K_U03	potrafi posługiwać się różnymi narzędziami metodologicznymi i powiązać je z analizowanym przez siebie zagadnieniem	H2A_U01 H2A_U02
K_U04	umie samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerzać umiejętności badawcze oraz podejmować autonomiczne działania zmierzające do rozwijania swoich zdolności i kierowania własną karierą zawodową	H2A_U03
K_U05	posiada pogłębioną umiejętność integrowania pojęć i paradygmatów badawczych z zakresu wiedzy o widowiskach, teatrze, sztuki mediów, kulturoznawstwa i dramaturgii	H2A_U04
K_U06	potrafi przeanalizować strukturę dramaturgiczną poszczególnych form, takich jak: spektakl teatralny, gra, widowisko multimedialne, dzieło sztuki interaktywnej	H2A_U02 H2A_U04
K_U07	potrafi przeprowadzić analizę i interpretację wytworów kultury współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem sztuki interaktywnej, teatru i widowisk, stosując oryginalne podejścia i uwzględniając nowe osiągnięcia humanistyki	H2A_U05
K_U08	ma umiejętność merytorycznej argumentacji i formułowania wniosków w ramach krytycznych paradygmatów tradycyjnej i współczesnej kultury i sztuki	H2A_U06
K_U09	posiada umiejętność formułowania opinii krytycznych o wytworach kultury na podstawie wiedzy naukowej i doświadczenia	H2A_U07
K_U10	potrafi się porozumiewać ze specjalistami w dziedzinie nauk humanistycznych, jak też niespecjalistami, a także popularyzować wiedzę o sztuce współczesnej, różnych formach teatru, widowiskach i mediach interaktywnych oraz wytworach kultury i jej instytucjach	H2A_U08
K_U11	potrafi zaplanować, zorganizować i poprowadzić społeczną debatę na temat ważnych zjawisk dotyczących współczesnej kultury	H2A_U07 H2A_U08
K_U12	posiada pogłębioną umiejętność przygotowania prac pisemnych w języku polskim i języku angielskim na temat studiowanego przedmiotu	H2A_U09
K_U13	posiada umiejętność wyselekcjonowania i przygotowania materiałów do	H2A_U10

	wystąpień (ustnych i medialnych) na temat sztuki i kultury współczesnej	
K_U14	potrafi inicjować zdarzenia naukowo-artystyczne w ramach różnorodnych form współczesnej kultury	H2A_U10
K_U15	ma umiejętności językowe w zakresie mediów interaktywnych i widowisk zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	H2A_U11
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_K01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inicjować i organizować proces uczenia się innych osób	H2A_K01
K_K02	potrafi współdziałać i efektywnie pracować w grupie przyjmując w niej różne role	H2A_K02
K_K03	potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania	H2A_K03
K_K04	prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z działaniem w obszarze kultury	H2A_K04
K_K05	posiada kompetencje społeczne i osobowe takie jak: kreatywność, otwartość na odmienność kulturową, umiejętność określania własnych zainteresowań, umiejętność samooceny, krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów	H2A_K04
K_K06	jest w stanie wypracować i zająć stanowisko w dyskusji na temat problemów współczesnego społeczeństwa, rynku artystycznego i medialnego regionu, kraju i Europy	H2A_K04
K_K07	ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego własnego regionu, Polski i Europy	H2A_K05
K_K08	aktywnie uczestniczy w życiu kulturalnym i korzysta z różnych jego form	H2A_K06
K_K09	interesuje się aktualnymi wydarzeniami kulturalnymi, nowatorskimi i technologicznymi formami wyrazu artystycznego, nowymi zjawiskami w sztuce, kulturze i nauce	H2A_K06