



**Program studiów
Nowe media i kultura cyfrowa**

Studia pierwszego stopnia
Profil ogólnoakademicki

1. Nazwa kierunku

Nowe media i kultura cyfrowa

2. Zwięzły opis kierunku

Celem kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* jest kształcenie specjalistów i specjalistek wykorzystujących w działalności zawodowej wszechstronną znajomość zagadnień związanych z nowymi mediami i ich aktywną obecnością we współczesnej kulturze. Program poszerza spektrum zagadnień tradycyjnych badań kulturowych o takie pola, jak metody i narzędzia humanistyki cyfrowej, krytyczne studia cyberkulturowe, badania kultury cyfrowej i badania designu. Rozbudowanej refleksji teoretycznej nad przeobrażeniami kultury w czasach dynamicznego rozwoju nowych technologii towarzyszą zajęcia warsztatowe, kształtujące umiejętności specjalistycznego, krytycznego używania narzędzi cyfrowych. Połączenie to pozwoli absolwentom i absolwentkom wykorzystywać wiedzę w sytuacjach profesjonalnych, jak również umożliwi świadomą i twórczą partycypację we współczesnej kulturze, w wielkim stopniu kształtowanej przez nowe media i związane z nimi idee.

Studenci i studentki mają możliwość wyboru jednej z trzech specjalizacji (*Gry wideo, Media społeczne, Sztuka nowych mediów*), których sposób usytuowania w programie studiów pozwala nie tylko pogłębić wiedzę o wybranym obszarze kultury cyfrowej, lecz także dostrzec punkty przecięcia i powiązania wybranej specjalizacji z innymi dziedzinami badań kultury cyfrowej oraz dostrzec złożoność tej ostatniej, wynikającą z nakładania się wielu zróżnicowanych i heterogenicznych praktyk. Każda specjalizacja obejmuje 12 przedmiotów. Wspólne dla osób studiujących daną specjalizację są kursy obligatoryjne: 3 przedmioty specyficzne dla danej specjalizacji oraz po 3 przedmioty wspólne z każdą z dwóch pozostałych. Dodatkowo studenci i studentki indywidualnie, po uzgodnieniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, wybierają spośród kursów prowadzonych w Uniwersytecie Łódzkim 3 przedmioty zgodne ze swoimi zainteresowaniami, przydatne z punktu widzenia tematu przygotowywanej pracy dyplomowej.

3. Poziom studiów

studia pierwszego stopnia (licencjackie)

4. Profil studiów

ogólnoakademicki

5. Forma studiów

stacjonarne

6. Zasadnicze cele kształcenia

Po ukończeniu studiów na kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa*, absolwent/absolwentka:

- rozumie i krytycznie interpretuje kierunki przemian kultury pod wpływem technologii cyfrowych w perspektywie historycznej i teoretycznej;
- rozpatruje nowe media w ujęciu technologicznym, komunikacyjnym, społecznym i estetycznym;
- zna podstawowe paradygmaty poznawcze z zakresu teorii cyberkultury, humanistyki cyfrowej i analityki kulturowej;
- posiada uporządkowaną wiedzę z zakresu mediów społecznych, gier wideo i sztuki nowych mediów;
- rozumie funkcjonowanie przemysłów kreatywnych (praktyki, mechanizmy, instytucje, proces startupowy, pozyskiwanie funduszy);
- posiada podstawowe umiejętności badawcze, w szczególności związane z badaniami nowych mediów i cyberkultury, prowadzonymi z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych;
- posiada podstawowe umiejętności związane z wykorzystaniem oprogramowania komputerowego w działalności akademickiej i profesjonalnej;
- stosuje zróżnicowane formy wypowiedzi (np. esej, prezentacja, nota kuratorska, recenzja), w szczególności przy użyciu narzędzi cyfrowych;
- przygotowuje i realizuje projekty kulturalne, w szczególności związane z kulturą cyfrową (w tym organizuje wydarzenia kulturalne);
- wykorzystuje media społecznościowe do realizacji zadań profesjonalnych;
- myśli projektowo i współpracuje w środowiskach wirtualnych;
- rozumie etyczne aspekty działań w środowiskach wirtualnych;
- posiada umiejętność współpracy w grupie, rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, inspiruje proces uczenia się innych osób.

7. Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta

licencjat

8. Możliwości zatrudnienia i kontynuacji kształcenia absolwenta

W odwołaniu do Rozporządzenia Ministra Pracy i Polityki Socjalnej z dnia 7 sierpnia 2014 r. w sprawie klasyfikacji zawodów i specjalności na potrzeby rynku pracy, zakresu jej stosowania (Dz. U. z 2014 r. poz. 1145 z późniejszymi zmianami, Dz. U. z 2016 r. poz. 1876, tekst jednolity Dz. U. z 2018 r. poz. 227) oraz w odniesieniu do poziomów kompetencji określonych w ISCO-08 oraz poziomów kształcenia zawartych w Międzynarodowej Standardowej Klasyfikacji Edukacji (ISCED 2011) absolwenci i absolwentki *Nowych mediów i kultury cyfrowej* I stopnia mogą wykonywać zawody, takie jak między innymi:

262102 Muzealnik
263203 Kulturoznawca
264203 Krytyk artystyczny
264207 Redaktor serwisu internetowego
265902 Bloger/vloger
216606 Specjalista do spraw animacji multimedialnej
216690 Pozostali projektanci grafiki i multimediiów
243102 Autor tekstów i sloganów reklamowych (copywriter)
243108 Specjalista do spraw mediów interaktywnych
251303 Specjalista do spraw rozwoju stron internetowych
251301 Architekt stron internetowych
251302 Projektant aplikacji multimedialnych, animacji i gier komputerowych
251390 Pozostali projektanci aplikacji sieciowych i multimediiów
262204 Broker informacji (researcher)
262205 Menedżer zawartości serwisów internetowych
333201 Organizator imprez rozrywkowych (organizator eventów)
343302 Pracownik galerii/muzeum
343901 Animator kultury
351404 Projektant stron internetowych (webmaster)

Na wybór ścieżki zawodowej w istotnej mierze wpływa ukończenie jednej z dostępnych specjalizacji. Absolwenci i absolwentki kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* będą przygotowani do podjęcia studiów drugiego stopnia, przede wszystkim w zakresie kulturoznawczych badań nad nowymi mediami, a także na innych kierunkach humanistycznych. Mogą także kontynuować kształcenie na studiach II stopnia (magisterskich) w krajach, w których obowiązuje dwustopniowy system kształcenia uniwersyteckiego oraz na studiach podyplomowych oraz kursach doszkalających w UŁ lub innych uczelniach.

9. Wymagania wstępne, oczekiwane kompetencje kandydata

Podstawowa orientacja w problematyce życia kulturalnego w Polsce, wiedza z zakresu filozofii, historii sztuki i informatyki na poziomie szkoły średniej.

10. Dziedziny i dyscypliny naukowe (w tym wiodąca), do których odnoszą się efekty uczenia się wraz z podaniem procentowych udziałów, w jakich program odnosi się do poszczególnych dyscyplin naukowych

dziedzina nauk humanistycznych, nauki o kulturze i religii (dyscyplina wiodąca): 56%,
nauki o sztuce: 38%, filozofia: 2%;

dziedzina nauk społecznych, nauki socjologiczne: 2%,
nauki o zarządzaniu i jakości: 2%.

11. Kierunkowe efekty uczenia się dla danego typu kwalifikacji wraz z odniesieniem do składnika opisu charakterystyk pierwszego i drugiego stopnia PRK dla 6. poziomu profilu ogólnoakademickiego

Symbol	Po ukończeniu studiów na kierunku <i>Nowe media i kultura cyfrowa</i> absolwent/absolwentka:	Odniesienie do charakterystyk pierwszego i drugiego stopnia efektów uczenia się Polskiej Ramy Kwalifikacji
	WIEDZA: zna i rozumie	
01M-1A_W01	w zaawansowanym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce	P6U_W P6S_WG
01M-1A_W02	wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej o nowych mediach i kulturze cyfrowej, w szczególności wiedzy o cyberkulturze, mediach społecznych, sztuce nowych mediów i grach wideo	P6U_W P6S_WG
01M-1A_W03	metody badania różnych wytworów kultury nowych mediów, właściwe dla wybranych teorii i szkół badawczych w zakresie kulturowej refleksji o nowych mediach	P6U_W P6S_WG
01M-1A_W04	powiązania badań nowych mediów i kultury cyfrowej z innymi dyscyplinami i obszarami badań	P6U_W P6S_WG
01M-1A_W05	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, zwłaszcza wyzwania cywilizacyjne wynikające z kierunków rozwoju nowych mediów, a także najnowsze osiągnięcia w ich badaniu	P6U_W P6S_WK
01M-1A_W06	ekonomiczne, etyczne, prawne i inne uwarunkowania funkcjonowania instytucji kultury	P6U_W P6S_WK

	(zwłaszcza instytucji zajmujących się nowymi mediami i kulturą cyfrową) i przemysłów kreatywnych	
01M-1A_W07	podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony prawa autorskiego i własności przemysłowej	P6U_W P6S_WK
01M-1A_W08	podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	P6U_W P6S_WK
	UMIEJĘTNOŚCI: potrafi	
01M-1A_U01	formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy dotyczące nowych mediów i kultury cyfrowej oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych	P6U_U P6S_UW
01M-1A_U02	właściwie dobierać źródła i informacje z nich pochodzące, oceniać je, krytycznie analizować i syntezować z wykorzystaniem cyfrowego instrumentarium	P6U_U P6S_UW
01M-1A_U03	dobierać i stosować właściwe metody i narzędzia rozwiązywania problemów z zakresu nowych mediów i kultury cyfrowej, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne	P6U_U P6S_UW
01M-1A_U04	komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej nowych mediów i kultury cyfrowej	P6U_U P6S_UK
01M-1A_U05	brać udział w debacie, merytorycznie argumentować, oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich, odwołując się przy tym do poglądów badaczy i badaczek nowych mediów i kultury cyfrowej	P6U_U P6S_UK
01M-1A_U06	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6U_U P6S_UK
01M-1A_U07	planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole	P6U_U P6S_UO
01M-1A_U08	współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym), przyjmując w grupie różne role oraz rozwiązując konflikty wewnątrzgrupowe	P6U_U P6S_UO
01M-1A_U09	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	P6U_U P6S_UU

	KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do/jest gotowa do	
01M-1A_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści	P6U_K P6S_KK
01M-1A_K02	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii eksperckiej w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	P6U_K P6S_KK
01M-1A_K03	wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego poprzez aktywność na rzecz społeczeństwa obywatelskiego i społeczności lokalnej oraz do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego, w szczególności poprzez uczestnictwo w działaniach na rzecz zachowania światowego dziedzictwa kulturowego w wymiarze globalnym i lokalnym	P6U_K P6S_KO
01M-1A_K04	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy poprzez realizację własnych i zespołowych kreatywnych projektów i poszukiwanie nowych rozwiązań w obszarze przemysłów kreatywnych	P6U_K P6S_KO
01M-1A_K05	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych w zawodach związanych z nowymi mediami i kulturą cyfrową, w tym przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych	P6U_K P6S_KR
01M-1A_K06	dbałości o dorobek i tradycje zawodu poprzez uznawanie i stosowanie standardów profesjonalnych w zawodach związanych z nowymi mediami i kulturą cyfrową	P6U_K P6S_KR

12. Wnioski z analizy zgodności efektów uczenia się z potrzebami rynku pracy i otoczenia społecznego, wnioski z analizy wyników monitoringu karier zawodowych absolwentów oraz sprawdzone wzorce międzynarodowe przy jednoczesnym uwzględnieniu specyfiki kierunku

Z uwagi na fakt, że jedynie mała liczba absolwentów i absolwentek studiów Wydziału Filologicznego wyraża zgodę na monitorowanie ich dalszych losów na rynku pracy, poniższa analiza opiera się nie na danych statystycznych, a przede wszystkim na porównaniu efektów

uczenia się z kwalifikacjami wymaganymi dla wybranych zawodów, wymienionych w klasyfikacji zawodów i specjalności Ministra Rozwoju, Pracy i Technologii. W analizie uwzględnione zostały również miejsca zatrudnienia absolwentów i absolwentek, które określono na podstawie bezpośrednich kontaktów.

Wiedza i umiejętności uzyskane w trakcie studiów umożliwiają podjęcie pracy zawodowej w wielu obszarach praktyk kulturowych, wyłaniających się lub przeobrażających w rezultacie rozwoju nowych mediów, przede wszystkim takich, które wymagają innowacyjności i kreatywności. Absolwenci i absolwentki kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* będą przygotowani do pracy w instytucjach kultury, w szczególności instytucjach dedykowanych kulturze mediów (np. centra kultury mediów, festiwale sztuki mediów, studia designu). Ich kompetencje pozwolą także na podjęcie pracy w przemyśle kreatywnych, w firmach związanych z projektowaniem gier wideo, stron internetowych, aplikacji mobilnych, strategii reklamowych. Ten sektor szczególnie dynamicznie rozwija się w Łodzi, będąc ważną częścią strategii rozwoju miasta. Absolwenci i absolwentki są również przygotowani do wykonywania zawodów, które nie są jeszcze uwzględnione w wykazach ministerialnych, ale są faktycznie obecne na rynku pracy, na przykład takich jak: krytyk gier wideo, projektant rozrywki i poziomów w grach wideo, moderator profili w serwisach społecznościowych.

Co więcej, absolwenci i absolwentki kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* nabywają w czasie studiów kompetencje, których znaczenie, zgodnie z wieloma prognozami (zob. np. Europejska Strategia do roku 2020) będzie systematycznie rosnąć, generując przy tym nowe możliwości zatrudnienia: zawody i miejsca pracy. Spośród dziesięciu najważniejszych, wskazywanych we wspomnianych dokumentach kompetencji przyszłości, co najmniej sześć – przetwarzanie danych, kompetencje cyfrowe, interdyscyplinarność, zdolność do rozróżniania i filtrowania informacji, myślenie projektowe, współpraca w środowisku wirtualnym – wyłania się ze sfery kształconych na kierunku podstawowych umiejętności. Studia na kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* kształtują postawy otwartości i elastyczności, umożliwiające efektywną mobilność, pożądaną na zmiennym i dynamicznym rynku pracy. Dzięki temu absolwenci i absolwentki są przygotowani także do tworzenia we własnym zakresie nowych możliwości zatrudnienia w rozwijających się sektorach kultury związanych z nowymi technologiami komunikacyjnymi i informacyjnymi.

Kierunek *Nowe media i kultura cyfrowa* usytuowany jest w obrębie szeroko rozumianych badań nad cyberkulturą, które rozwijane są od kilkunastu lat w licznych ośrodkach na całym świecie. Spośród wielu wzorców międzynarodowych warto wskazać, jako najbliższe profilowi kierunku, te, które łączą ogólną refleksję nad kulturą cyfrową z badaniami wybranych szczegółowych obszarów. Taki profil studiów nad nowymi mediami i cyberkulturą realizowany jest między innymi przez: Uniwersytet w Amsterdamie, gdzie prowadzony jest kierunek *New Media and Digital Culture*, Uniwersytet w Utrechcie, prowadzący inaczej ustrukturuwany, ale tak samo nazwany kierunek *New Media and Digital Culture*, King's College of London, oferujący kierunek *Digital Humanities, Digital Culture and Society*, Uniwersytet w Bergen, proponujący kierunek *Digital Culture*, Uniwersytet

w Toronto z kierunkiem *New Media Studies* czy Steinhardt University of New York, gdzie tematyka ta podejmowana jest w ramach studiów na wydziale Media, Culture and Communication. Wymienione programy są najbliższe kierunkowi *Nowe media i kultura cyfrowa* w Uniwersytecie Łódzkim. Specyfikę podejścia reprezentowanego w Uniwersytecie Łódzkim stanowi sposób połączenia w ramach programu trzech specjalizacji: *Media społeczne*, *Gry wideo*, *Sztuka nowych mediów*, powiązanych ze sobą na podłożu refleksji nad kulturą cyfrową. Problematyka tych specjalizacji obecna jest w programach studiów wielu uczelni na całym świecie, zwykle jednak osobno bądź w innych konfiguracjach.

13. Związek studiów z misją Uczelni i jej strategią rozwoju

Program kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* jest zgodny z misją Uniwersytetu Łódzkiego. Odnosi się on do aktualnych przemian otoczenia kulturowego i ma ambicje kształcić przyszłych ekspertów i ekspertki w dynamicznie rozwijającej się dziedzinie, dlatego można uznać, że spełnia założenie innowacyjności dla rozwoju. Z drugiej strony nacisk kładziony jest na idee wolności naukowej, swobody akademickiej dyskusji, ducha otwartości na świat w całym jego bogactwie i złożoności, co świadczy o przywiązaniu do europejskich tradycji akademickich. Istotnym jego aspektem jest kształcenie w duchu otwartości na inne poglądy, tolerancyjności, gotowości do zmiany stanowiska, co w połączeniu z proponowanym zakresem refleksji, niewątpliwie ma szansę przyczynić się do kształtowania polskich i międzynarodowych elit. Jest też zgodny z podkreślaną w strategii Uniwersytetu Łódzkiego potrzebą tworzenia i rozwijania innowacyjnych programów interdyscyplinarnych i nowych kierunków studiów oraz budowania wyspecjalizowanych kadr dla regionu.

14. Różnice w stosunku do innych programów studiów o podobnie zdefiniowanych celach i efektach uczenia się prowadzonych w Uniwersytecie Łódzkim

Najbliższe programowi *Nowe media i kultura cyfrowa* pod względem celów i efektów uczenia się są studia na kierunku *Kulturoznawstwo*. Jednak kierunek *Nowe media i kultura cyfrowa* znacząco rozszerza refleksję o kulturze cyfrowej, opierając ją na wybranych z uwagi na potrzeby programu kontekstach historii i teorii kultury, historii i teorii sztuki oraz innych dziedzin humanistyki. Pozwala także wprowadzić zagadnienia nieobecne w programie studiów kulturoznawczych, specyficzne dla badań nad nowymi mediami oraz umożliwia studentom i studentkom pogłębienie wiedzy w zakresie wybranej specjalizacji oraz nabycie umiejętności praktycznych, ściśle związanych z przyszłą pracą zawodową. Od kierunków, takich jak *Twórcze pisanie* czy *Filmoznawstwo i wiedza o mediach audiowizualnych*, program *Nowe media i kultura cyfrowa* odróżnia koncentracja na fenomenach związanych z kulturą cyfrową, takich jak gry wideo, media społeczne czy sztuka nowych mediów.

Kierunek *Informacja w środowisku cyfrowym* jest bliski kierunkowi *Nowe media i kultura cyfrowa* jedynie ze względu na zainteresowania technologiami cyfrowymi, jednak zamiast kontekstu kulturoznawczego wybiera on kontekst nauk informacyjnych i nauk

społecznych, przez co jego zasadnicze cele oraz efekty uczenia się różnią się w znacznym stopniu od proponowanych przez kierunek *Nowe media i kultura cyfrowa*. Kontekst kulturoznawczy, w którym lokowana jest refleksja nad zjawiskami z obszaru kultury cyfrowej, odróżnia kierunek *Nowe media i kultura cyfrowa* także od kierunku *Dziennikarstwo i komunikacja społeczna*, który podejmuje problematykę związaną z mediami masowymi w kontekście nauk społecznych.

15. Plan studiów

Rok	Semestr	Przedmiot	Kod	Szczegóły przedmiotu													Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	Moduł
				Liczba godzin															
				w1	w2	ck1	ck2	ck3	cw	p1	s	lj	wr	pr	WF	Razem			
I	I	Podstawowe pojęcia nowych mediów		28											56	e	4	MO	
		Historia mediów technicznych		28											28	oc	3	MO	
		Historia gier wideo		28											28	e	3	MO	
		Wprowadzenie do mediów społecznych		28											28	e	3	MO	
		Wybrane zagadnienia historii sztuki		28											28	e	2	MK	
		Podstawowe problemy filozofii		28											28	e	2	MK	
		Filmowe środki stylistyczne			28										28	oc	2	MK	
		Kultura partycypacji				28									28	oc	4	MKC	
		Komunikacja interpersonalna i praca w zespole										28			28	oc	3	MP	
		Studiowanie nowych mediów					14								14	oc	2	MO	
Wychowanie fizyczne												30		zal.	0	MW			
razem I semestr:													324		28				
II	II	Przemiany praktyk artystycznych XX wieku		28										28	e	2	MK		
		Główne nurty teorii kultury		28										28	e	2	MK		
		Filozofia techniki				28								28	oc	4	MO		
		Sztuka nowych mediów – teorie i praktyki			28									28	e	3	MKC		
		Kultura designu			28									28	oc	3	MKC		
		Interfejs i doświadczenie użytkownika				28								28	oc	4	MO		
		Rodzaje gier wideo				28								28	oc	4	MKC		
		Narracja interaktywna				28								28	oc	4	MKC		
		Zajęcia ogólnouczelniane												28*	oc	3	MW		
		Język obcy 1									60			60	oc	3	MW		
Wychowanie fizyczne											30		zal.	0	MW				
razem II semestr:													342		32				
razem I rok:													666		60				
III	III	Wprowadzenie do cyberkultury			28									28	e	3	MKC		
		Historia i estetyka sztuki wideo			28									28	e	3	MKC		
		Publikowanie w Internecie										28		28	oc	3	MP		
		Język obcy 2									60			60	e	4	MW		
		Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze															16		
razem III semestr:													144		29				
IV	IV	Podstawy socjologii mediów			14									14	e	2	MO		
		Film animowany i animacja komputerowa			28									28	e	2	MKC		
		Estetyka nowych mediów				28								28	oc	4	MO		
		Proseminarium nowomediálne									28			28	oc	3	MO		
		Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze															20		
razem IV semestr:													98		31				
razem II rok:													242		60				
V	V	Bazy danych i wizualizacja informacji w kulturze			28									28	e	3	MKC		
		Etnografia cyfrowa				28								28	oc	6	MO		
		Nowe media w praktykach edukacyjnych										28		28	oc	3	MP		
		Narzędzia Informatyczne w praktykach kulturowych 1 (moduł do wyboru)										56		56	oc	6	MP		
		Zajęcia do wyboru z zakresu praktyk kulturowych**				28								28	oc	4	MK		
		Seminarium licencjackie 1									28			28	oc	2	MKC		
Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze															4				
razem V semestr:													196		28				
VI	VI	Organizacja i finansowanie kultury		28										28	e	2	MP		
		Organizacja i zarządzanie kulturą w dobie nowych mediów										28		28	oc	3	MP		
		Narzędzia Informatyczne w praktykach kulturowych 2 (moduł do wyboru)										28		28	oc	3	MP		
		Zajęcia do wyboru z zakresu kultury współczesnej**				28								28	oc	4	MK		
		Praktyki zawodowe											120		120	oc	4	MP	
		Seminarium licencjackie 2									28			28	oc	8	MKC		
Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze															8				
razem VI semestr:													260		32				
razem III rok:													456		60				
RAZEM W CIĄGU TOKU STUDIÓW: godzin**:													1704	p. ECTS:	100				

W I semestrze do zaliczenia szkolenie z prawa autorskiego, kurs BHP i szkolenie biblioteczne (e-learning).
* Liczba godzin uzależniona od wyboru studenta.

** Zajęcia do wyboru: zajęcia oferowane przez Instytut Kultury Współczesnej

Skróty form zajęć:

w1, w2, w3: wykład, nakład pracy studenta 1, 2, 3 (wprowadzający, kursowy, monograficzny)

ck1, ck2, ck3: ćwiczenia konwersatoryjne nakład pracy studenta 1, 2, 3

cw: ćwiczenia

p1: proseminarium, nakład pracy studenta 1

s: seminarium

lj: lektorat języka

wr: warsztaty

pr: praktyki

WF

Skróty modułów:

MO - Moduł Podstawy wiedzy o nowych mediach

MKC - Moduł Kultura cyfrowa

MK - Moduł Podstawy wiedzy o kulturze i sztuce

MS - Moduł specjalistyczny

MP - Moduł praktyczny

MW - Moduł do wyboru

Specjalizacja: Gry wideo

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr	Razem				
4	Gamifikacja				28								28	oc	4	MS
4	Analiza i krytyka gier wideo				28								28	oc	4	MS
4	Projektowanie reguł gier				28								28	oc	4	MS
4	Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami				28								28	oc	4	MS
4	Sztuka i projektowanie generatywne				28								28	oc	4	MS
												140		20		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr	Razem				
5	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
												28		4		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr	Razem				
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
												56		8		

* Zajęcia do wyboru: po uzgodnieniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, zgodnie z zainteresowaniami studenta/studentki zajęcia prowadzone w Uniwersytecie Łódzkim

** Szacowana liczba godzin, zależna od wyboru zajęć przez studenta/studentkę.

Specjalizacja: *Sztuka nowych mediów*

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
3	Literatura elektroniczna				28								28	oc	4	MS
3	Praktyki kuratorskie w sztuce współczesnej				28								28	oc	4	MS
3	Sztuka gier wideo				28								28	oc	4	MS
3	Sztuka Internetu				28								28	oc	4	MS
3	Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych				28								28	oc	4	MS
												140		20		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
4	Aktywizm i media alternatywne				28								28	oc	4	MS
4	Analiza i krytyka sztuki nowych mediów				28								28	oc	4	MS
4	Nowe media w sztukach performatywnych				28								28	oc	4	MS
4	Sztuka i projektowanie generatywne				28								28	oc	4	MS
												112		16		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
5	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
												28		4		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
												56		8		

* Zajęcia do wyboru: po uzgodnieniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, zgodnie z zainteresowaniami studenta/studentki zajęcia prowadzone w Uniwersytecie Łódzkim

** Szacowana liczba godzin, zależna od wyboru zajęć przez studenta/studentkę.

Specjalizacja: *Media społeczne*

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
3	Literatura elektroniczna				28								28	oc	4	MS
3	Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna				28								28	oc	4	MS
3	Reklama i marketing cyfrowy				28								28	oc	4	MS
3	Sztuka Internetu				28								28	oc	4	MS
											112		16			

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
4	Analiza praktyk komunikacyjnych w mediach społecznych				28								28	oc	4	MS
4	Aktywizm i media alternatywne				28								28	oc	4	MS
4	Architektura informacji na stronach internetowych				28								28	oc	4	MS
4	Gamifikacja				28								28	oc	4	MS
4	Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami				28								28	oc	4	MS
											140		20			

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
5	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
											28		4			

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł			
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS		
			w1	w2	ck1	ck2	cw	s	lj	wr	pr				Razem	
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
6	Zajęcia do wyboru*												28**	oc	4	MS
											56		8			

* Zajęcia do wyboru: po uzgodnieniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, zgodnie z zainteresowaniami studenta/studentki zajęcia prowadzone w Uniwersytecie Łódzkim

** Szacowana liczba godzin, zależna od wyboru zajęć przez studenta/studentkę.

16. Bilans punktów ECTS wraz ze wskaźnikami charakteryzującymi program studiów

liczba semestrów i łączna liczba punktów ECTS, jaką student/studentka musi zdobyć, aby uzyskać określone kwalifikacje	6 semestrów i 180 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać na zajęciach kontaktowych (wymagających bezpośredniego udziału wykładowców i studentów)	176 ECTS (wszystkie przedmioty oprócz praktyk)
łączna liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	27 ECTS
liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać, realizując	18 ECTS (w tym zajęcia ogólnouczelniane i lektorat)

moduły kształcenia w zakresie zajęć ogólnouczelnianych lub na innym kierunku studiów	
liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	7 ECTS
liczba punktów ECTS, którą student/studentka musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru	89 ECTS

17. Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się

- a) opis poszczególnych przedmiotów lub modułów procesu kształcenia – zob. Załącznik.
- b) tabela określająca związki między efektami kierunkowymi a efektami uczenia się zdefiniowanymi dla poszczególnych przedmiotów lub modułów procesu kształcenia

Efekty uczenia się Przedmioty	WIEDZA								UMIĘTNOŚCI									KOMPETENCJE SPOŁECZNE					
	W01	W02	W03	W04	W05	W06	W07	W08	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	K01	K02	K03	K04	K05	K06
Rodzaje gier wideo		x							x	x		x						x					
Kultura partycypacji	x	x			x		x		x	x	x		x			x		x					
Sztuka nowych mediów - teorie i praktyki	x	x	x	x						x							x	x					
Kultura designu	x	x	x	x	x	x		x		x												x	x
Narracja interaktywna	x	x		x					x		x	x						x	x				
Wprowadzenie do cyberkultury	x	x	x	x	x				x	x	x							x	x				
Historia i estetyka sztuki wideo	x	x	x	x					x									x		x	x		
Film animowany i animacja komputerowa		x	x		x				x	x	x	x						x	x				
Bazy danych i wizualizacja danych		x		x	x					x													x
Seminarium licencjackie 1 i 2			x						x	x	x	x	x		x								x
Komunikacja interpersonalna i praca w zespole				x								x	x		x	x			x				x
Publikowanie w Internecie		x			x	x			x	x	x	x						x			x		
Nowe media w praktykach edukacyjnych		x		x	x				x	x		x	x		x	x				x		x	x
Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych				x					x	x	x	x			x			x		x		x	x
Organizacja i finansowanie kultury				x		x		x							x				x				
Organizacja i zarządzanie kulturą w dobie nowych mediów						x	x	x	x						x	x					x		
Praktyki zawodowe						x		x	x							x	x			x	x		x
Wybrane zagadnienia historii sztuki	x								x										x				
Podstawowe problemy filozofii				x					x										x				
Filmowe środki stylistyczne	x			x					x			x	x		x				x				
Przemiany praktyk artystycznych w sztuce XX i XXI wieku	x			x						x										x			
Główne nurty teorii kultury	x			x					x		x								x				
Podstawowe pojęcia nowych mediów		x			x				x	x		x						x					
Historia mediów technicznych	x	x	x							x								x		x			
Historia gier wideo		x	x						x	x										x			
Studiowanie nowych mediów		x	x						x			x			x			x	x				
Filozofia techniki				x	x				x	x		x			x	x			x				
Interfejs i doświadczenie użytkownika		x		x					x	x	x	x	x		x	x			x				
Estetyka nowych mediów	x	x	x	x	x				x	x	x	x	x					x	x				
Podstawy socjologii mediów		x	x	x	x				x		x								x				
Wprowadzenie do mediów społecznych		x	x	x	x					x									x				
Etnografia cyfrowa	x		x	x					x		x	x			x	x						x	x
Proseminarium			x	x					x	x	x	x	x		x			x	x				x
Gry wideo																							
Sztuka gier wideo	x	x		x		x			x	x	x	x							x				
Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych		x			x				x	x	x	x	x					x	x	x			
Poetyka gier wideo		x	x		x				x	x	x	x			x			x	x				
Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna	x					x			x	x	x	x	x					x	x				x
Gamifikacja		x		x					x			x								x			x
Analiza i krytyka gier wideo		x	x	x					x	x	x	x						x					x
Sztuka i projektowanie generatywne	x	x		x					x	x	x	x											x
Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami						x	x	x	x			x	x		x	x					x	x	
Projektowanie reguł gier		x	x						x						x	x						x	x
sztuka nowych mediów																							
Sztuka gier wideo	x	x		x		x			x	x	x	x							x				
Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych		x			x				x	x	x	x	x					x	x	x			
Sztuka i projektowanie generatywne	x	x		x					x	x	x	x											x
Nowe media w sztukach performatywnych		x	x	x	x				x	x	x	x						x	x	x	x		
Sztuka Internetu	x	x	x	x		x	x		x	x	x	x						x		x	x		x
Analiza i krytyka sztuki nowych mediów	x	x	x	x	x				x	x	x	x	x										x
Aktywizm i media alternatywne	x	x	x		x				x	x		x	x					x	x	x	x		
Literatura elektroniczna	x	x	x	x					x		x	x								x			
Praktyki kuratorskie w sztuce współczesnej	x	x		x		x	x	x	x	x		x			x	x				x	x		
Media społeczne																							
Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna	x					x			x	x	x	x	x					x	x				x
Gamifikacja		x		x					x			x								x			x
Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami						x	x	x	x			x	x		x	x					x	x	
Sztuka Internetu	x	x	x	x		x	x		x	x	x	x							x	x	x		x
Aktywizm i media alternatywne	x	x	x		x				x	x		x	x					x	x	x	x		
Literatura elektroniczna	x	x	x	x					x		x	x								x			

Efekt uczenia się z zakresu języka obcego 01M-1A_U06 realizowany jest w ramach przedmiotu Język obcy 1 i Język obcy 2.

c) wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenckie praktyki zawodowe stanowią praktyczne uzupełnienie procesu dydaktyczno-edukacyjnego i jako część składowa programu studiów są zaliczane na ocenę oraz objęte punktacją ECTS w wymiarze 4 ECTS. Praktyki odbywają się w wymiarze 120 godzin dydaktycznych. Realizowane są w placówkach i instytucjach kultury, w firmach przemysłów kreatywnych i organizacjach pozarządowych, w terminach ustalonych w ramach konkretnych porozumień z poszczególnymi podmiotami. Podstawowym celem praktyk jest przygotowanie studentów i studentek do wykonywania zawodów związanych z instytucjami kultury, z tworzeniem i promowaniem kultury, zwłaszcza w związku z wykorzystywaniem narzędzi z obszaru nowych mediów i kultury cyfrowej. Studenci i studentki odbywają praktyki w instytucjach kultury – galeriach, muzeach, agencjach producenckich (wydarzenia kulturalne, koncerty), festiwalach, redakcjach pism kulturalnych i branżowych (krytyka sztuki, krytyka gier wideo), redakcjach telewizyjnych, portalach internetowych i pism elektronicznych, agencjach interaktywnych, marketingowych, reklamowych, agencjach pozycjonowania treści (SEO), firmach tworzących gry wideo, firmach infobrokerskich.

Studenci i studentki dokonują wyboru miejsca odbywania praktyk samodzielnie, w razie wątpliwości konsultując wybór z opiekunem/opiekunką praktyk. Opisana w ten sposób specyfika wyboru ze względu na charakter miejsc pracy, rodzaj zadań i procedurę znajdowania pracodawcy, określana jest przez przepisane do przedmiotu efekty uczenia się.

Praktyki odbywają się w dowolnym terminie, jednak studenci i studentki muszą przedstawić opiekunowi kierunkowemu/opiekunce kierunkowej miejsce i planowany czas oraz zakres zadań praktyki najpóźniej przed końcem V semestru studiów. Studenci i studentki odbywają praktyki zawodowe na podstawie porozumienia zawartego przez Uniwersytet Łódzki z jednostką przyjmującą studenta/studentkę oraz skierowania z UŁ bądź umowy o pracę lub odbywanie praktyki zawartej między studentem/studentką a jednostką przyjmującą na okres trwania praktyki.

Przed rozpoczęciem praktyk studentom i studentkom wydawane są następujące dokumenty: porozumienie o prowadzeniu praktyk zawodowych, dzienniczek praktyk, skierowanie na praktyki oraz ankieta ewaluacyjna.

Praktyka zaliczana jest na ocenę. Podstawą zaliczenia są informacje zawarte w dzienniczku oraz ankiecie ewaluacyjnej i weryfikowane w rozmowie ze studentem/studentką. W celu zaliczenia studenci i studentki dostarczają zatem opiekunowi kierunkowemu/opiekunce kierunkowej dzienniczek praktyk, porozumienie, podpisany przez opiekunów/opiekunki praktyk formularz skierowania

na praktyki oraz ankietę ewaluacyjną z opinią praktykantów i praktykantek na temat przebiegu praktyk i opinią zakładowego opiekuna/zakładowej opiekunki praktyk wraz z propozycją oceny w skali od 2–5. Opiekun kierunkowy/opiekunka kierunkowa zapoznaje się z powyższą dokumentacją. W przypadku opinii pozytywnej opiekun kierunkowy/opiekunka kierunkowa zalicza odbycie praktyki zawodowej, dokonując wpisu w dzienniczku praktyk i USOS. W przypadku uzyskania negatywnej opinii opiekun kierunkowy/opiekunka kierunkowa, po konsultacji z opiekunem/opiekunką praktyk w zakładzie pracy, podejmuje decyzję o dalszym postępowaniu.

d) zajęcia przygotowujące studentów do prowadzenia badań na studiach I stopnia

Studenci i studentki kierunku *Nowe media i kultura cyfrowa* przygotowywani są do prowadzenia badań w ramach następujących przedmiotów: Podstawowe pojęcia nowych mediów; Historia mediów; Historia gier wideo; Wprowadzenie do mediów społecznych; Wybrane zagadnienia historii sztuki; Podstawowe problemy filozofii; Filmowe środki stylistyczne; Kultura partycypacji; Przemiany praktyk artystycznych XX wieku; Główne nurty teorii kultury; Filozofia techniki; Sztuka nowych mediów – teorie i praktyki; Kultura designu; Rodzaje gier wideo; Narracja interaktywna; Wprowadzenie do cyberkultury; Historia i estetyka sztuki wideo; Podstawy socjologii mediów; Animacja komputerowa; Estetyka nowych mediów; Proseminarium nowomediálne; Etnografia cyfrowa; Bazy danych i wizualizacja informacji w kulturze; Seminarium licencjackie.

Dla specjalizacji *Gry wideo*: Poetyka gier wideo; Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna; Sztuka gier wideo; Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych; Analiza i krytyka gier wideo; Gamifikacja; Projektowanie reguł gier; Sztuka i projektowanie generatywne.

Dla specjalizacji *Sztuka nowych mediów*: Literatura elektroniczna; Sztuka gier wideo; Sztuka Internetu; Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych; Aktywizm i media alternatywne; Analiza i krytyka sztuki nowych mediów; Nowe media w sztukach performatywnych; Sztuka i projektowanie generatywne.

Dla specjalizacji *Media społeczne*: Literatura elektroniczna; Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna; Reklama i marketing cyfrowy; Sztuka Internetu; Aktywizm i media alternatywne; Analiza praktyk komunikacyjnych w mediach społecznych; Architektura informacji na stronach internetowych; Gamifikacja.

e) wykaz i wymiar szkoleń obowiązkowych, w tym szkolenia bhp oraz szkolenia z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego

W toku studiów studenci i studentki odbywają trzy obowiązkowe szkolenia – w zakresie prawa autorskiego (10 godzin), kompetencji bibliotekoznawczych (2 godziny) oraz bezpieczeństwa i higieny pracy (4 godziny) – zgodnie z przepisami obowiązującymi w UE.