

1.	Nazwa kierunku	Creative management in new media
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Psychologia społeczna i kognitywna

**Kod modułu:** W8-ZN-S2-PP

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PP_1	Student definiuje podstawowe pojęcia takie, jak: poznanie społeczne, dysonans społeczny, komunikacja interpersonalna, atrakcyjność interpersonalna, konformizm, normatywny wpływ społeczny, informacyjny wpływ społeczny, wpływ autorytetu, uprzedzenie, stereotyp, dyskryminacja, zachowanie prospołeczne, atrybucja, syndrom myślenia grupowego, władza, przywództwo i inne objęte zakresem tematycznym zajęć.	K_W10	5
PP_2	Student wyjaśnia znaczenie psychologii społecznej i poznawczej jako nauki w interpretowaniu określonych zjawisk w życiu gospodarczym i w Internecie.	K_W11	4
PP_3	Student klasyfikuje zjawiska psychologiczne oraz potrafi ocenić ich pozytywny i negatywny wymiar.	K_U09	4
PP_4	Student identyfikuje przyczyny zachowań ludzi w grupie, proponuje rozwiązania problemów w obszarze psychologii społecznej i poznawczej.	K_U12	5
PP_5	Student doskonali umiejętność pracy w grupie.	K_K09	4
PP_6	Student utożsamia się z ideą uczenia się przez całe życie.	K_K12	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć w ramach modułu Psychologia społeczna i kognitywna jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy z tych obszarów psychologii w zakresie umożliwiającym zrozumienie procesów zarządzania współczesnymi organizacjami oraz problematyką poznawania przez człowieka otoczenia i wyjaśniania ludzkich zachowań. Wiodącymi zagadnieniami omawianymi na zajęciach będą podstawowe mechanizmy zachowań ludzi w zbiorowościach społecznych takich, jak zespoły, organizacje czy społeczeństwo. Tematami kolejnych zajęć będą: wyjaśnienie istoty nauki, jaką jest psychologia społeczna oraz psychologia kognitywna, zachowania ludzi w wymiarze indywidualnymi i grupowym oraz ich determinanty, poznania społecznego, zjawisko konformizmu, efekt próżniactwa społecznego i inne negatywne efekty pracy grupowej, stereotypy i uprzedzenia, wpływ społeczny (w tym manipulacja, władza i przywództwo), inteligencja społeczna i inne kompetencje społeczne. Uczestnictwo w zajęciach umożliwi trening podstawowych

	umiejętności z obszaru komunikacji interpersonalnej oraz rozwiązywania problemów związanych z funkcjonowaniem ludzi w otoczeniu społecznym. Istotnym obszarem prowadzonych zajęć będzie nawiązanie do kontekstu organizacji oraz zarządzania nimi.
<b>Wymagania wstępne</b>	Podstawowa wiedza z zakresu nauk społecznych.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
PP_w_1	Sprawdzian	Weryfikacja znajomości podstawowych pojęć oraz sposobów rozwiązywania konkretnych problemów, umiejętności pracy w grupie, znajomości technik twórczego myślenia oraz umiejętności prezentowania wypracowanych rozwiązań.	PP_1, PP_2
PP_w_2	Ocena ciągła	Weryfikacja umiejętności pracy w grupie nad wybranym problemem oraz prezentacji jego rozwiązania.	PP_3, PP_4, PP_5, PP_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
PP_fs_1	wykład	Zajęcia będą prowadzone w formie interaktywnego wykładu, w ramach którego wprowadzone zostaną elementy dyskusji, studium przypadku, gry oraz techniki twórczego myślenia.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	30	PP_w_1
PP_fs_2	ćwiczenia	Metoda podająca (pogadanka, objaśnienia i wyjaśnienia, prezentacje multimedialne) i metoda problemowa (metoda aktywizująca lub gra sytuacyjna i dydaktyczna) lub metoda zadaniowa oraz analiza materiału źródłowego.	15	Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	30	PP_w_2