

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>etnologia i antropologia kulturowa</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Pracownia kreatywna 2

**Kod modułu:** 12-AK-PR-S2-PK.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	posiada poszerzoną umiejętność pracy w zespole interdyscyplinarnym i wielokulturowym	K_K03	3
_U_1	posiada poszerzoną umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań samodzielnie oraz w zespołach projektowych	K_U09	2
_U_2	potrafi kreatywnie pracować nad rozwojem własnej ścieżki kariery zawodowej i podejmować działania związane z własnym rozwojem	K_U12	5
_W_1	posiada pogłębioną wiedzę na temat procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego w działaniach kreatywnych	K_W13	5
_W_2	dobrze orientuje się w regułach tworzenia i rozwoju form przedsiębiorczości związanej z dystrybucją dóbr kultury w przemysłach kreatywnych	K_W15	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	student będzie potrafił kreatywnie rozwiązywać rozbudowane zadania w zakresie projektowania przestrzeni wirtualnej, wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki badawcze, a także wiedzę merytoryczną z zakresu etnologii i antropologii kulturowej. Praca projektowa będzie obejmowała zagadnienia z pogranicza obszarów wiedzy, m.in. humanistycznego, społecznego i obszaru sztuki, dlatego też będzie wymagała współpracy osób reprezentujących różne dyscypliny naukowe.
<b>Wymagania wstępne</b>	zaliczenie modułu Pracownia kreatywna 1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
_w_1	projekt zaliczeniowy	weryfikacja wiedzy i umiejętności w zakresie kreatywnego rozwiązywania rozbudowanych zadań problemowych	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1, _W_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych	30	samodzielne przygotowanie materiałów stanowiących podstawę opracowania projektu zaliczeniowego	45	_w_1