

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>komunikacja cyfrowa</b>
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Analiza i kreacja tekstu perswazyjnego

**Kod modułu:** 01-KC-S1-AiKTP05

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
AiKTP05_1	Student zna terminologię, orientacje badawcze i metody związane z retoryką, argumentacją i perswazją stosowane w różnych naukach humanistycznych.	KC_W01	4
AiKTP05_2	Student ma wiedzę w zakresie retoryki i umiejętności perswadowania, popartą doświadczeniem w jej praktycznym wykorzystywaniu, potrafi wykorzystać tę w wiedzę w budowaniu różnorodnych genologicznie komunikatów promocyjnych.	KC_W05	5
AiKTP05_3	Student rozumie aspekt perswazyjny komunikacji w kontekście uwarunkowań psychologicznych człowieka oraz zasad jego funkcjonowania w społeczeństwie. Ma podstawową wiedzę na temat zjawisk społecznych, w tym dotyczących komunikacji interpersonalnej i medialnej.	KC_W06	4
AiKTP05_4	Student ma świadomość zróżnicowania języka oraz stylów funkcjonalnych, potrafi dopasować język tekstu do osiągnięcia zamierzonego celu komunikacyjnego, zna pojęcie etykiety językowej, potrafi dostosować język do sytuacji komunikacyjnej.	KC_U02	5
AiKTP05_5	Student umiejętnie wykorzystuje podstawową wiedzę na temat odbiorców działań komunikacyjnych w procesie kreacji tekstów promocyjnych, potrafi diagnozować potrzeby różnych odbiorców w komunikacji tradycyjnej i cyfrowej.	KC_U04	5
AiKTP05_6	Student posiada dobre umiejętności w zakresie: merytorycznego, logicznego i spójnego argumentowania; formułowania wniosków, syntetycznych podsumowań oraz wyrażania krytycznych opinii.	KC_U06	5
AiKTP05_7	Student potrafi działać w ramach zespołu (również wielokulturowego), jest gotowy do pracy w grupie, przyjmując w niej funkcje zarówno kierownicze, jak i podrzędno-wykonawcze; potrafi odpowiednio zaplanować realizację wskazanego przez siebie lub innych zadania.	KC_U15	5
AiKTP05_8	Student dostrzega i docenia rolę oraz znaczenie systemów otwartych i wolnego oprogramowania dla społeczeństwa, podejmuje starania propagujące wolne oprogramowanie.	KC_K05	5
AiKTP05_9	Student posiada umiejętność tworzenia cyfrowych treści audiowizualnych zwłaszcza w środowisku WordPress.	KC_U11	5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student systematyzuje wiedzę na temat językowych i pozajęzykowych wykładników perswazji. Prowadzi wieloaspektowe analizy współczesnych tekstów promocyjnych pod kątem nasycenia zabiegami o charakterze perswazyjnym (dla warstwy obrazowej na poziomie ikonycznym, ikonograficznym, tropologicznym, topicznym i entymematycznym, a dla warstwy werbalnej na poziomie fonetycznym, leksykalnym w tym słowotwórczym, syntaktycznym i tekstowym). Student tworzy w grupach projektowych skomplikowane marketingowo tekstów kultury w postaci stron www, dostosowuje werbum i ikonę do potencjalnego odbiorcy. Myśli o efekcie perlokucyjnym komunikacji, zdając sobie sprawę z różnicy między kodowaniem a interpretacją.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
AiKTP0502_w_1	Ocena ciągła	Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta, będąca średnią ocen z zadań realizowanych w trakcie ćwiczeń zgodna z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie.	AiKTP05_1, AiKTP05_2, AiKTP05_3, AiKTP05_4, AiKTP05_5, AiKTP05_6, AiKTP05_7, AiKTP05_8, AiKTP05_9

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	
AiKTP0502_fs_1	ćwiczenia	Metoda podająca (pogadanka, objaśnienia i wyjaśnienia, prezentacje multimedialne) i/lub metoda problemowa (metoda aktywizująca lub gra sytuacyjna i dydaktyczna) i/lub metoda zadaniowa oraz analiza materiału źródłowego.	30	Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i/lub analiza wybranych przez wykładowcę przykładów i/ lub powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	60	AiKTP0502_w_1