

1.	Nazwa kierunku	twórcze pisanie i marketing wydawniczy
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Przedmiot do wyboru (humanistyczno-społeczny)

Kod modułu: 02_TPiMW_S2_PDWH50

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PDWHS01_1	samodzielnie wybiera tematykę poświęconą interesującym go zagadnieniom humanistyczno-społecznym, które związane są z jego pracą twórczą	TPiMW_2_U04	3
PDWHS01_2	poszerza zakres swojej wiedzy o przydatną w pracy twórczej i zawodowej problematykę humanistyczno-społeczną	TPiMW_2_U09	3
PDWHS01_3	rozumie konieczność samodzielnego podejmowania inicjatywy w kontekście wyboru własnej ścieżki naukowej i artystycznej	TPiMW_2_K05	3

3. Opis modułu	
Opis	Student wybiera jeden z przedmiotów do wyboru, obejmujących autorskie kursy z zakresu: historii literatury polskiej, literatury porównawczej, społecznej historii czytania, socjologii literatury, socjologii rynku wydawniczego, zagadnień literatury i kultury popularnej, zagadnień stylistyki historycznej, kultury językowej w nowych mediach, itd. Przy każdym wyborze zajęć ich zakres tematyczny musi być inny.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PDWHS01_w_1	Ocena ciągła	bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta, będąca średnią ocen z zadań realizowanych w trakcie ćwiczeń; zgodny z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie	PDWHS01_1, PDWHS01_2, PDWHS01_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	efektów uczenia się
PDWHS01_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	PDWHS01_w_1