

**Efekty uczenia dla kierunku studiów *Przemysły kreatywne*  
nabór 2026/2027**

**Studia I stopnia – profil praktyczny**

**Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji – poziom 6**

**Tytuł zawodowy uzyskany przez absolwenta - licencjat**

**Przyporządkowanie efektów uczenia do odpowiednich dyscyplin naukowych**

nauki o kulturze i religii 51%

nauki o sztuce 30%

nauki o komunikacji społecznej i mediach 19%

Symbol	<b>Efekty uczenia dla kierunku <i>przemysły kreatywne</i>. Po ukończeniu studiów I stopnia na kierunku studiów <i>przemysły kreatywne</i> absolwent:</b>	<b>Kod składnika opisu Polskiej Ramy Kwalifikacji – charakterystyki szczegółowe P6S</b>
<b>WIEDZA, Absolwent zna i rozumie:</b>		
PK_W01	w zaawansowanym stopniu wybrane zjawiska z zakresu nauk humanistycznych i społecznych właściwych dla kierunku przemysły kreatywne oraz teorie i metody stosowane w ich badaniach i analizach; zagadnienia stanowiące wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne oraz wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej właściwe dla programu studiów oraz ich zastosowanie praktyczne w działalności zawodowej w wybranych sektorach branży kreatywnej (kultura, media audiowizualne, intermedia, technologie cyfrowe, design)	P6S_WG
PK_W02	terminologię z zakresu kluczowych dyscyplin naukowych związanych z wybraną sferą działalności w przemysłach kreatywnych	P6S_WG
PK_W03	metodologię badawczą oraz strategię i metody stosowane w realizacji zadań, dotyczące norm, procedur i dobrych praktyk w przemysłach kreatywnych	P6S_WG
PK_W04	dyskursy i badania z zakresu nauk społecznych i humanistycznych dotyczących funkcjonowania wybranych dziedzin przemysłów kreatywnych	P6S_WG
PK_W05	rodzaje powiązań i relacji społecznych oraz ich efekty w perspektywie dyscyplin naukowych właściwych dla kierunku przemysły kreatywne	P6S_WG
PK_W06	relacje wiedzy z zakresu: nauk o kulturze, nauk o sztuce, nauk o komunikacji społecznej i mediach z możliwościami jej wykorzystania do analiz aktualnych zjawisk kulturowych i społecznych	P6S_WK
PK_W07	cele, organizację i funkcjonowanie wybranych sektorów branży kreatywnej (kultura, media audiowizualne, intermedia, technologie cyfrowe, design)	P6S_WK
PK_W08	metody diagnozowania kompetencji oraz potrzeb twórców i konsumentów wybranych sektorów branży kreatywnej, a także oceny jakości produktów i usług; pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej	P6S_WK
PK_W09	zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości, projektów i inicjatyw opartych na wiedzy z zakresu dyscyplin naukowych właściwych dla kierunku przemysły kreatywne	P6S_WK

<b>UMIEJĘTNOŚCI, Absolwent potrafi:</b>		
		P6S_UW
PK_U01	wyszukiwać, dokonywać oceny, krytycznej analizy i syntezy informacji oraz selekcjonować ich źródła; posługiwać się odpowiednimi metodami i narzędziami pozyskiwania informacji, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych;	P6S_UW
PK_U02	wykorzystywać posiadaną wiedzę i rozwijać umiejętności typowe dla działalności zawodowej związanej z wybranymi dziedzinami przemysłów kreatywnych	P6S_UW
PK_U03	stosować przepisy prawa odnoszące się do instytucji związanych z przemysłami kreatywnymi, w szczególności prawa autorskiego i związanego z zarządzaniem własnością intelektualną	P6S_UW
PK_U04	identyfikować i interpretować zjawiska artystyczne, kulturowe, medialne i społeczne	P6S_UW
PK_U05	wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności nabyte podczas laboratoriów, warsztatów i praktyk związanych z wybraną branżą do podjęcia działań w zakresie przemysłów kreatywnych	P6S_UW
PK_U06	identyfikować zależności między procesami kulturowymi i społecznymi, a kształtowaniem się idei i nurtów oraz wykorzystać je w realizacji zadań i rozwiązywaniu problemów	P6S_UW
PK_U07	komunikować się z otoczeniem za pomocą różnych kanałów, technik i typów komunikacji z użyciem specjalistycznej terminologii	P6S_UK
PK_U08	przygotować wystąpienia ustne i prezentacje audiowizualne dotyczące zagadnień i problemów charakterystycznych dla funkcjonowania przemysłów kreatywnych, a także brać udział w debatach i dyskutować z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii	P6S_UK
PK_U09	ma umiejętności językowe w zakresie obszaru nauk humanistycznych i społecznych, w szczególności z zakresu studiowanego kierunku zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
PK_U10	planuje i organizuje pracę indywidualną oraz projektową w wybranych sektorach przemysłów kreatywnych (kultura, media audiowizualne, intermedia, technologie cyfrowe, design) oraz współdziała w ramach prac zespołowych, także o charakterze interdyscyplinarnym	P6S_UO
PK_U11	rozpoznać i odpowiadać na potrzebę ciągłego doksztalcenia zawodowego, doskonalenia umiejętności oraz rozwoju osobistego	P6S_UU
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, Absolwent jest gotów do:</b>		
PK_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i określenia priorytetów służących realizacji zadania określonego przez siebie lub innych	P6S_KK
PK_K02	współdziałania, uznawania znaczenia wiedzy - tym samym zasięgania opinii ekspertów - i pracy w grupie oraz przyjmowania w niej różnych ról	P6S_KO
PK_K03	uczestniczenia w życiu kulturalnym oraz współorganizowania go na rzecz środowiska społecznego	P6S_KO
PK_K04	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy oraz inicjowanie działań na rzecz interesu publicznego	P6S_KO
PK_K05	prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów związanych z wykonywaniem zawodu, w tym kierowania się zasadami etyki zawodowej	P6S_KR