



PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	
nazwa kierunku studiów	Content Creator
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w filii we Wrocławiu
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	7 semestrów
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	210 punktów ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie za zajęcia i praktyki (największa)	2685 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa)	1965 godzin
wymiar praktyk zawodowych	720 godzin, 28 punktów ECTS
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia pierwszego cyklu kształcenia	2026/2027

SPIS TREŚCI

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	1
1. EFEKTY UCZENIA SIĘ	3
2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	7
2.1. WSKAŹNIKI	7
2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	7
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	7
3. ZAJĘCIA	8
3.1. WYKAZ ZAJĘĆ	8
3.2. ZAJĘCIA Z DZIEDZIN NAUK HUMANISTYCZNYCH	10
3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU	10
4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	11
5. PRAKTYKI ZAWODOWE	12
6. PRACA DYPLOMOWA	12
7. EGZAMIN DYPLOMOWY	12



1. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent (ka) studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauki społeczne) – dyscyplina wiodąca	60% punktów ECTS
sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki)	40% punktów ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
	Wiedza:
CC_W01	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach, szczególnie w zakresie systemów medialnych, instytucji medialnych, produkcji mediów i kontentu, wybranych elementów teorii i praktyk w projektowaniu graficznym;
CC_W02	ma zaawansowaną wiedzę o różnych rodzajach struktur i instytucji społecznych, kulturowych, politycznych, prawnych i ekonomicznych związanych z systemami medialnymi oraz profesjonalnym komunikowaniem w sferze publicznej;
CC_W03	ma zaawansowaną wiedzę o nurtach w projektowaniu graficznym w kontekście nurtów i stylów w grafice i historii sztuki;
CC_W04	zna rodzaje relacji społecznych odpowiadających naukom o komunikacji społecznej i mediach oraz rządzące nimi prawidłowości, w tym ich znaczenia dla procesów projektowych i twórczych;
CC_W05	ma wiedzę o człowieku, w szczególności jako o podmiocie konstytuującym struktury społeczne i zasady ich funkcjonowania, a także działającym w tych strukturach, zwłaszcza w kontekście komunikacji interpersonalnej, przemysłów kreatywnych oraz systemów profesjonalnego komunikowania w sferze publicznej;
CC_W06	zna w zaawansowanym stopniu teorie dotyczące wizerunku, komunikacji marek i komunikacji perswazyjnej w komunikacji językowej;



Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
CC_W07	ma zaawansowaną wiedzę o metodach i narzędziach badawczych, w tym technikach pozyskiwania danych, odpowiednich dla teorii komunikacji i nauk o komunikacji społecznej i mediach, dzięki którym rozumie procesy zachodzące w strukturach i instytucjach życia społecznego, ze szczególnym uwzględnieniem przemysłów kreatywnych, produkcji medialnej i twórczości artystycznej;
CC_W08	ma zaawansowaną wiedzę o normach i regułach organizujących struktury i instytucje życia społecznego, szczególnie przemysłów kreatywnych, produkcji medialnej, rynku projektowania graficznego i zarządzania komunikacją;
CC_W09	ma wiedzę o procesach zmian wybranych struktur i instytucji życia społecznego związanych z mediami, projektowaniem graficznym w sferze publicznej, o przyczynach, przebiegu, skali i konsekwencjach tych zmian w wymiarze lokalnym i globalnym;
CC_W10	ma zaawansowaną wiedzę o stanowiskach i poglądach w naukach o komunikacji społecznej i mediach dotyczących instytucji medialnych, systemów profesjonalnej komunikacji w sferze publicznej, systemów medialnych oraz rodzajów więzi społecznych i ich historycznej ewolucji;
CC_W11	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej, w tym przemysłowej i autorskiej, oraz prawa mediów;
CC_W12	zna ogólne zasady funkcjonowania rynku pracy i działania na nim, uczestniczenia w różnych formach przedsiębiorczości, właściwej dla sektora kreatywnego i jego uwarunkowań ekonomicznych.
	Umiejętności:
CC_U01	potrafi prawidłowo interpretować zjawiska społeczne (kulturowe, polityczne, prawne, ekonomiczne) związane z komunikacją interpersonalną i medialną, funkcjonowaniem systemów medialnych, dyskursami mediów;
CC_U02	potrafi wykorzystać zaawansowaną wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznej analizy procesów i zjawisk społecznych, kulturowych, politycznych, prawnych i gospodarczych specyficznych dla obszaru mediów, przemysłów kreatywnych i projektowania graficznego;
CC_U03	potrafi właściwie wykorzystać myślenie wizualne oraz zasady kreacji wizualnej do budowania koncepcji projektowych i artystycznych oraz realizować je w nie w pełni przewidywalnych warunkach;
CC_U04	potrafi przewidywać skutki konkretnych procesów i zjawisk społecznych z wykorzystaniem metod i narzędzi właściwych dla nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz charakterystycznych dla procesu projektowego w projektowaniu graficznym;



Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
CC_U05	poprawnie posługuje się systemami normatywnymi oraz wybranymi normami i regułami (prawnymi, zawodowymi, etycznymi) w celu rozwiązania konkretnych zadań z zakresu dziennikarstwa, innych systemów profesjonalnej komunikacji w sferze publicznej oraz pracy projektanta graficznego;
CC_U06	posiada umiejętność rozumienia i analizowania zjawisk społecznych związanych z komunikacją, mediami, diagnostyką komunikacji, wizerunkiem jednostki, grupy lub instytucji;
CC_U07	potrafi wykorzystać zdobytą w czasie studiów wiedzę i umiejętności praktyczne w działalności w obszarze produkcji medialnej, przemysłów kreatywnych, diagnozowania i rozwiązywania problemów projektowych;
CC_U08	potrafi analizować i oceniać efektywność zaproponowanych rozwiązań konkretnych problemów, proponuje odpowiednie rozstrzygnięcia i umie wdrażać wybrane przez siebie scenariusze postępowania;
CC_U09	potrafi przygotowywać wypowiedzi ustne, pisemne, audiowizualne, wizualne i dźwiękowe z wykorzystaniem klasycznego i nowoczesnego warsztatu twórczego, artystycznego i technologii, dotyczące tematów dyskursu publicznego, produkcji medialnej, kontentu mediów, przemysłów kreatywnych;
CC_U10	potrafi planować pracę własną i pracę w grupie, przyjmując w niej różne role, właściwe dla przemysłów kreatywnych, produkcji kontentu medialnego i projektowania graficznego;
CC_U11	potrafi uczyć się przez całe życie, zwłaszcza pogłębiać swoją wiedzę, umiejętności i kompetencje związane z kreacją kontentu medialnego, pracy w przemysłach kreatywnych i pracy projektanta graficznego;
CC_U12	potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
	Kompetencje społeczne:
CC_K01	jest gotów(-owa) do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, szczególnie w obszarze dyskursu medialnego, przemysłów kreatywnych, produkcji kontentu medialnego i projektowania graficznego;
CC_K02	jest gotów(-owa), by współdziałać i współpracować w grupie, pełniąc w niej różne funkcje, zwłaszcza w kontekście aktywności związanej z zarządzaniem pracą własną i zespołową w obszarze przemysłów kreatywnych, kreacji kontentu medialnego oraz praktyk projektowych;

Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
CC_K03	jest przygotowany(-na), by odpowiednio określać priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania, zwłaszcza w kontekście komunikacji medialnej, kreacji kontentu medialnego, projektowania graficznego i komunikacji wizualnej;
CC_K04	poprawnie definiuje i rozstrzyga dylematy etyczne poprzez odnoszenie się do zasad etyki zawodowej, dorobku i tradycji zawodów medialnych i zawodu projektanta graficznego, troszcząc się o dziedzictwo kulturowe, jakość komunikacji, przekazów medialnych i działalności profesjonalnej;
CC_K05	jest gotów(-owa) uczestniczyć w przygotowaniu projektów (społecznych, politycznych, gospodarczych, obywatelskich), uwzględniając aspekty prawne, ekonomiczne i polityczne oraz respektując zobowiązania etyczne zawodów medialnych oraz zawodu grafika i projektanta;
CC_K06	jest gotów(-owa) do samodzielnego i krytycznego uzupełniania wiedzy, kompetencji i umiejętności, w tym współpracy z autorytetami, zwłaszcza w zakresie nauk o komunikacji społecznej i mediach, dyskursów medialnych, systemów medialnych, zasad profesjonalnego komunikowania w sferze publicznej;
CC_K07	jest gotów(-owa) myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, zwłaszcza na polu mediów, profesjonalnej komunikacji w sferze publicznej i na rynku projektowania graficznego.
<p>Symbol efektu kierunkowego tworzą:</p> <ul style="list-style-type: none"> – literowy skrót oznaczenia kierunku studiów i podkreślnik – oznaczenie kierunku studiów, – litera W, U lub K – kategoria, odpowiednio: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne, – numer porządkowy nadawany w ramach kategorii. 	



2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

2.1. WSKAŹNIKI

2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	STUDIA STACJONARNE
liczba godzin w programie studiów – łącznie zajęcia i praktyki	2685 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk	1965 godzin
wymiar praktyk zawodowych	6 miesięcy, 28 punktów ECTS, 720 godzin
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS
liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 50% punktów ECTS
liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1 punkt ECTS

2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	WSZYSTKIE STUDIA
łącznie liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	9 punktów ECTS
łącznie liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	129 punktów ECTS
łącznie liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	68 punktów ECTS
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50% godzin zajęć



3. ZAJĘCIA

3.1. WYKAZ ZAJĘĆ

W programie studiów 129 punktów ECTS przeznaczonych jest na kształtowanie umiejętności praktycznych, zgodnie z praktycznym profilem studiów. Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami.

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS	Punkty ECTS odp. profilowi studiów
AI – konteksty społeczne	3	
Analiza tekstu	3	
Brand behaviour	3	3
Brand communication	3	3
Brand design	3	3
Communication design	3	3
Creative writing	1	1
Design współczesny	3	
Digital marketing	3	
Dyskursy wizualne	3	
Fakultet pracownia	6	6
Film	2	2
Fotografia	3	3
Historia designu	3	
Insight	3	3
Intermedia	3	
Język angielski 1	3	
Język angielski 2	3	
Język angielski 3	3	
Język angielski 4	3	
Język filmu	3	
Komunikacja z klientem	3	3
Kultura popularna	3	
Media studies	3	
Metody badań	3	
Montaż	2	2
Narzędzia fakultatywne 1	2	2
Narzędzia fakultatywne 2	2	2
Narzędzia fakultatywne 3	2	2
Non-fiction	3	3



Onboarding	2	
Plener	3	3
Podstawy obrazowania	1	
Portfolio	3	3
Pracownia: Audiosfera	6	6
Pracownia: Film	6	6
Pracownia: Tekst	6	6
Praktyka zawodowa 1	12	12
Praktyka zawodowa 2	16	16
Prawo w sektorach kreatywnych	2	
Proces projektowy	3	3
Radio i podcast	3	3
Realizacja dźwięku	2	2
Sektory kreatywne	3	
Seminarium dyplomowe 1	8	
Seminarium dyplomowe 2	8	
Skład tekstu	2	2
Storytelling	3	3
Struktury wizualne	1	
Sustainable development	3	3
Sztuka operatorska	3	3
Teoria komunikacji	3	
Trening komunikacji i asertywności	2	
Trening kreatywności i krytycznego myślenia	2	
Trening współpracy zespołowej	2	
Trening wzmacniania odporności psychicznej	2	
Warsztat reżyserii	3	3
Warsztat scenariuszowy	2	2
Zajęcia fakultatywne 1	3	3
Zajęcia fakultatywne 2	3	3
Zajęcia fakultatywne 3	3	3
Zajęcia fakultatywne 4	3	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	210	129

Wychowanie fizyczne

Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznym 60 godzin; 2 przedmioty zaplanowane są w dwóch kolejnych semestrach – po 30 godzin, po 0 punktów ECTS (zajęciom z wychowania fizycznego nie przypisuje się punktów ECTS).



3.2. ZAJĘCIA Z DZIEDZIN NAUK HUMANISTYCZNYCH

Studenci realizują zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych w wymiarze 9 punktów ECTS:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Design współczesny	3
Historia designu	3
Kultura popularna	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	9

3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się :

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Fakultet pracownia	6
Narzędzia fakultatywne 1	2
Narzędzia fakultatywne 2	2
Narzędzia fakultatywne 3	2
Praktyka zawodowa 1	12
Praktyka zawodowa 2	16
Seminarium dyplomowe 1	8
Seminarium dyplomowe 2	8
Zajęcia fakultatywne 1	3
Zajęcia fakultatywne 2	3
Zajęcia fakultatywne 3	3
Zajęcia fakultatywne 4	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	68

4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć.

Metody weryfikacji efektów uczenia się przewidują ocenę zdolności zastosowania wiedzy i umiejętności w projektach praktycznych oraz ocenę kompetencji społecznych w trakcie procesu pracy projektowej.

W szczególności stosowane są następujące metody:

- praca pisemna;
- sprawdzian pisemny z pytaniami zamkniętymi;
- sprawdzian pisemny z pytaniami otwartymi;
- sprawdzian pisemny z pytaniami otwartymi i zamkniętymi;
- egzamin ustny;
- raport badawczy lub ekspercki;
- przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
- przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
- autorefleksja;
- projekt indywidualny;
- projekt zespołowy;
- praca zespołowa;
- zadanie problemowe;
- raport badawczy lub ekspercki;
- portfolio;
- praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie;
- omówienie projektu i jego jakości;
- prezentacja publiczna;
- rozwiązywanie problemów;
- dyskusje lub debaty.

5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Program studiów przewiduje praktyki zawodowe w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 28 punktów ECTS i 720 godzin. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki zawodowe mają na celu uzyskanie przez studenta umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Zgodność charakteru wykonywanej pracy z założonymi dla praktyk efektami uczenia się jest sprawdzana przed ich realizacją, a osiągnięcie zatwierdzonych w ten sposób efektów jest warunkiem uzyskania zaliczenia przedmiotu.

Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię. Na wniosek studenta możliwe jest odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni.

6. PRACA DYPLOMOWA

Student wykonuje pracę dyplomową, która jest samodzielną pracą o charakterze artystyczno-projektowym powiązanym z dyscypliną nauki o komunikacji społecznej i mediach jako dyscypliną wiodącą oraz sztuką jako dyscypliną uzupełniającą.

Student wykonuje pracę dyplomową składającą się z dwóch części:

- projekt/dzieło,
- praca pisemna opisująca i dokumentująca założenia, kontekst, badania i proces projektowy/twórczy.

Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 2 semestry.

7. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.