



Karta przedmiotu  
Kultura i elementy sztuki współczesnej

### 1. Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> zarządzanie <b>Specjalność</b> - <b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b> Wydział Zarządzania <b>Poziom studiów</b> drugiego stopnia (mgr) <b>Profil studiów</b> Profil ogólnoakademicki <b>Forma studiów</b> studia niestacjonarne	<b>Cykl kształcenia (nabór)</b> 2023/24 <b>Kod przedmiotu</b> 08ZAN.DM4B.0488.23 <b>Języki wykładowe</b> polski <b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy <b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty podstawowe	
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań	
<b>Przedmioty wprowadzające</b>	Brak przedmiotów wprowadzających	
<b>Koordynator</b>	Izabela Chudzyńska	
<b>Okres</b> Semestr 3	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia audytoryjne: 20, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 2

### 2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
-----	--------------------------	---	-----------------------------------

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
<b>Wiedza:</b>			
W1	Student posiada zintegrowaną wiedzę na temat wpływu i roli kultury oraz sztuki współczesnej w zarządzaniu oraz potrafi analizować i interpretować różne aspekty tej interakcji. Rozumie, w jaki sposób elementy sztuki i kultury mogą być wykorzystywane w praktyce biznesowej, zarówno w marketingu, komunikacji, jak i w kreowaniu kreatywnych i innowacyjnych rozwiązań w organizacjach.	ZA_O2_K_W02	P7S_WG
W2	Student rozumie znaczenie etycznego i odpowiedzialnego podejścia do zarządzania w dziedzinie kultury i sztuki.	ZA_O2_K_W07	P7S_WG
<b>Umiejętności:</b>			
U1	Student potrafi analizować i interpretować wpływ kultury i sztuki współczesnej na zjawiska społeczne, finansowe i ekonomiczne w kontekście zarządzania. Rozumie, jak elementy sztuki mogą wpływać na decyzje biznesowe, zachowania konsumentów i strategię marketingowe. Potrafi również proponować innowacyjne rozwiązania i strategię, które integrują kulturę i sztukę z praktykami zarządzania, uwzględniając etyczne i społeczne aspekty działania.	ZA_O2_K_U24	P7S_UO
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	Student dostrzega relacje pomiędzy zasadami etyki i uczciwości intelektualnej w kontekście zarządzania kulturą i sztuką współczesną. Ma świadomość istnienia dylematów etycznych związanych z prawami autorskimi, zarządzaniem instytucjami kultury, współpracą z artystami i wykorzystywaniem sztuki w biznesie. Student docenia znaczenie i rozwija umiejętności etycznego podejścia do zarządzania, które uwzględniają wpływ kultury i sztuki na społeczeństwo.	ZA_O2_K_K04	P7S_KR

### 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wprowadzenie do kultury i sztuki współczesnej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• definicja kultury i sztuki współczesnej;</li> <li>• istota i rola kultury w społeczeństwie;</li> <li>• przemiany w sztuce od modernizmu do współczesności;</li> <li>• wpływ kultury na biznes i zarządzanie;</li> <li>• studium przypadku: zarządzanie galerią sztuki współczesnej/muzeum sztuki współczesnej (zajęcia terenowe).</li> </ul>	Ćwiczenia audytoryjne	W1, W2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Kontekst społeczno-historyczny kultury współczesnej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• wydarzenia historyczne i społeczne kształtujące kulturę i sztukę współczesną;</li> <li>• globalizacja i technologia jako czynniki wpływające na kulturę i sztukę;</li> <li>• zmiany wartości i norm kulturowych we współczesnym społeczeństwie.</li> </ul>	Ćwiczenia audytoryjne	W2, K1
3.	Sztuka jako narzędzie w komunikacji marketingowej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sztuka jako narzędzie wyrażania społecznych, politycznych i kulturowych zmian;</li> <li>• wykorzystanie sztuki w reklamie i marketingu;</li> <li>• sztuka jako środek wyrażania wartości i misji firmy;</li> <li>• studium przypadku: kampanie reklamowe inspirowane sztuką.</li> </ul>	Ćwiczenia audytoryjne	W1, W2, U1
4.	Sztuka w przestrzeni publicznej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sztuka uliczna i jej znaczenie dla miast i społeczności;</li> <li>• rola sztuki w kształtowaniu przestrzeni publicznej;</li> <li>• konflikty i debaty związane z umieszczaniem sztuki w miejscach publicznych.</li> </ul>	Ćwiczenia audytoryjne	W1, W2, K1
5.	Wpływ sztuki na biznes i zarządzanie: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sztuka jako narzędzie kreowania marki i wizerunku firm;</li> <li>• kreatywność artystyczna a innowacyjność w biznesie;</li> <li>• rola designu w procesie innowacji;</li> <li>• przegląd współczesnych trendów w designie;</li> <li>• jak menedżerowie mogą wykorzystać design thinking;</li> <li>• studium przypadku: innowacyjny projekt produktu lub usługi.</li> </ul>	Ćwiczenia audytoryjne	W1, W2, U1, K1
6.	Sztuka a zrównoważony rozwój: <ul style="list-style-type: none"> <li>• zrównoważony rozwój jako kierunek w sztuce i kulturze;</li> <li>• ekologiczne i społeczne przesłania w dziełach artystycznych;</li> <li>• rola sztuki w podnoszeniu świadomości na temat wyzwań ekologicznych.</li> </ul>	Ćwiczenia audytoryjne	W1, W2, K1
7.	Technologia a sztuka współczesna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• nowe media i technologie w twórczości artystycznej;</li> <li>• wykorzystanie nowych technologii, takich jak AI i VR, w tworzeniu i promocji sztuki;</li> <li>• studium przypadku: cyfrowa galeria sztuki i jej wpływ na rynek.</li> </ul>	Ćwiczenia audytoryjne	W1, W2, K1
8.	Krytyczna analiza dzieł sztuki współczesnej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umiejętność interpretacji i analizy dzieł sztuki;</li> <li>• techniki i narzędzia do krytycznej oceny i zrozumienia sztuki współczesnej;</li> <li>• ćwiczenia praktyczne w analizie konkretnych dzieł (zajęcia terenowe w muzeum sztuki).</li> </ul>	Ćwiczenia audytoryjne	W2, U1, K1

#### 4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia audytoryjne	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Wykład, Dyskusja, Case study, Design thinking	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Zaliczenie pisemne	100%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Warunkiem zaliczenia ćwiczeń jest uzyskanie pozytywnej oceny z każdego częściowego zaliczenia pisemnego. Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną zebranych ocen z zaliczeń częściowych.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

- Izdebska K., 2022. Sztuka publiczna. Od projektów do praktyk postartystycznych. Brikolaż socjologiczny. Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.
- Jaworski M., Didkowska B., Cieślukowska J., 2017. Świat z perspektywy sztuki, sztuka w perspektywie świata. Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń, t.1.
- Gałązkiewicz I., 2016. Art branding. Wydawnictwo Słowa i Myśli, Lublin.

### Literatura uzupełniająca

- Strauss A., 2017. Dialogues between Art and Business: Collaborations, Cooptations, and Autonomy in a Knowledge Society. Cambridge Scholars Publishing. eBook
- Hatańska N. 2014. Częstki przyciągania. Jak budować niestandardowe kampanie reklamowe? Helion, Gliwice.

## 6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia audytoryjne	20
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	15
	Przygotowanie prezentacji multimedialnej	10
	Zbieranie informacji do zadanej pracy	15

<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	60
<b>Liczba punktów ECTS</b>	2

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut