



**POLITECHNIKA
BYDGOSKA**
Wydział Zarządzania

Karta przedmiotu
Kultura i elementy sztuki współczesnej

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów zarządzanie i inżynieria produkcji Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Zarządzania Poziom studiów drugiego stopnia (mgr inż.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 08ZIP-PS.DI2HS.0488.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty humanistyczne i społeczne
Wymagania wstępne	Brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające	Brak przedmiotów wprowadzających	
Koordinator	Izabela Chudzyńska	
Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15 Ćwiczenia audytoryjne: 15	Liczba punktów ECTS 2.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student posiada pogłębioną wiedzę na temat wpływu trendów konsumpcyjnych na kulturę i sztukę współczesną, rozumiejąc człowieka jako twórcę i odbiorcę kultury. Rozumie, jak aspekty kulturowe wpływają na motywację i kreatywność zespołu, oraz jak elementy sztuki mogą być wykorzystane do innowacyjnego projektowania i promowania produktów. Posiada pogłębioną wiedzę o tym, jak trendy konsumenckie i zachowania konsumentów na rynku, rozumiane przez pryzmat kultury, wpływają na procesy produkcji i zarządzania inżynierią produkcji. Student jest świadomy roli, jaką społeczna odpowiedzialność i zrównoważony rozwój odgrywają w kreowaniu wartości firmy oraz jej produktów.	ZIP_P2_K_W02	P7S_WG P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Student wykazuje zdolność do przeprowadzenia zaawansowanej analizy przyczyn i przebiegu procesów społecznych w przedsiębiorstwie, wykorzystując metody analizy strategicznej z perspektywy kulturowej. Jest zdolny do formułowania własnych opinii i hipotez badawczych dotyczących wpływu kultury i sztuki na środowisko organizacyjne oraz ich weryfikacji. Posiada umiejętność łączenia wiedzy z dziedziny zarządzania inżynierią produkcji z elementami kultury i sztuki współczesnej, co pozwala na innowacyjne podejście do rozwiązywania problemów i kształtowania procesów biznesowych w organizacji.	ZIP_P2_K_U01	P7S_UW P7S_UO P7S_UW_inż
Kompetencje społeczne:			
K1	Student jest przygotowany do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych i przestrzegania zasad etyki zawodowej, z uwzględnieniem wpływu działalności na środowisko społeczne i naturalne. Wykazuje gotowość do samodzielnego rozwiązywania dylematów etycznych, które mogą pojawiać się w kontekście inżynierskim, korzystając z perspektywy kulturowej i artystycznej. Posiada zdolność do kreatywnego myślenia i przedsiębiorczego działania, inspirowanego przez kulturę i sztukę współczesną, co przyczynia się do innowacyjności w rozwoju produktów i procesów produkcyjnych.	ZIP_P2_K_K04	P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wprowadzenie do kultury i sztuki współczesnej: - definicja kultury i sztuki współczesnej; - istota i rola kultury w społeczeństwie; - przemiany w sztuce od modernizmu do współczesności; - wpływ kultury na biznes i zarządzanie.	Wykład	W1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Kontekst społeczno-historyczny kultury współczesnej: • wydarzenia historyczne i społeczne kształtujące kulturę i sztukę współczesną; • globalizacja i technologia jako czynniki wpływające na kulturę i sztukę; • zmiany wartości i norm kulturowych we współczesnym społeczeństwie.	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1
3.	Sztuka jako narzędzie w komunikacji marketingowej: • sztuka jako narzędzie wyrażania społecznych, politycznych i kulturowych zmian; • wykorzystanie sztuki w reklamie i marketingu; • sztuka jako środek wyrażania wartości i misji firmy; • studium przypadku: kampanie reklamowe inspirowane sztuką.	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1
4.	Wpływ sztuki na biznes i zarządzanie: • sztuka jako narzędzie kreowania marki i wizerunku firm; • kreatywność artystyczna a innowacyjność w biznesie; • rola designu w procesie innowacji; • przegląd współczesnych trendów w designie; • jak menedżerowie mogą wykorzystać design thinking; • studium przypadku: innowacyjny projekt produktu lub usługi.	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	W1, U1, K1
5.	Sztuka a zrównoważony rozwój: • zrównoważony rozwój jako kierunek w sztuce i kulturze; • ekologiczne i społeczne przesłania w dziełach artystycznych; • rola sztuki w podnoszeniu świadomości na temat wyzwań ekologicznych.	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	W1, K1
6.	Technologia a sztuka współczesna: • nowe media i technologie w twórczości artystycznej; • wykorzystanie nowych technologii, takich jak AI i VR, w tworzeniu i promocji sztuki.	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	W1, K1
7.	Kultura organizacyjna i zarządzanie zasobami ludzkimi: • budowanie kultury organizacyjnej inspirowanej wartościami sztuki i kreatywnością; • rola sztuki w motywacji i zaangażowaniu pracowników; • kultura i sztuka a społeczna odpowiedzialność biznesu (CSR); • studia przypadków przedsiębiorstw wspierających sztukę i kulturę.	Ćwiczenia audytoryjne	U1, K1

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

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie ustne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie wykładu przeprowadzane jest w formie ustnej. Oceny są przyznawane zgodnie z następującą skalą procentową: 0%-50% - niedostateczny (ndst), 51%-60% - dostateczny (dst), 61%-70% - dostateczny plus (dst+), 71%-80% - dobry (db), 81%-90% - dobry plus (db+), 91%-100% - bardzo dobry (bdb).	
Ćwiczenia audytoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Case study, Design thinking, zajęcia terenowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	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	
	Zaliczenie ustne	Zaliczenie pisemne
W1	x	
U1		x
K1		x

5. Literatura

Literatura podstawowa

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

Literatura uzupełniająca

1. Strauss A., 2017. Dialogues between Art and Business: Collaborations, Cooptations, and Autonomy in a Knowledge Society. Cambridge Scholars Publishing. eBook
2. Hatałska 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	Wykład	15
	Ćwiczenia audytoryjne	15
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	5
	Przygotowanie prezentacji multimedialnej	5
	Zbieranie informacji do zadanej pracy	5
	Studiowanie literatury	5
Łączny nakład pracy studenta		50
Liczba punktów ECTS		2

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut