

Technologie cyfrowe w animacji kultury to nowatorski kierunek studiów. Pozwala na zdobycie szerokich kompetencji w obsłudze nowych mediów i cyfrowych narzędzi do animowania zjawisk w obszarze kultury (zwłaszcza kultury cyfrowej) z pogłębioną wiedzą w zakresie współczesnej kultury i zjawisk jej towarzyszących.

- Studia mają charakter praktyczny,
- Trwają 3 lata,
- Kończą się uzyskaniem stopnia licencjata w zakresie Technologii cyfrowych w animacji kultury,
- Istnieje możliwość kontynuacji nauki na dwuletnich studiach magisterskich,
- Kadra składa się z wybitnych praktyków: pracowników telewizji polskiej, [Fundacji Nowoczesna Polska](#), [Academia Electronica](#), [UCZNIKO](#), reżyserów, informatyków, specjalistów od gier komputerowych, a także teoretyków specjalizujących się w tematyce nowomediowej i cyberkulturowej

**Praktyki będą się odbywały min. na portalach:**

[Wiedza i Edukacja](#), [E-naukowiec](#), [UCZNIKO](#)

**W trakcie studiów studenci od podstaw nabędą wiedzę i umiejętności w zakresie:**

- Podstaw tworzenia multimedialnych treści,
- Podstaw tworzenia stron internetowych i administrowania nimi,
- Podstawy tworzenia cyfrowych, multimedialnych opowieści i tekstów dla portali internetowych,
- Podstaw zdobywania i przetwarzania informacji za pomocą cyfrowych narzędzi,
- Podstawy wizualizacji treści i diagnozy trendów kulturowych,
- Promocji wydarzeń kulturalnych za pomocą nowych mediów
- Funkcjonowania kultury społeczeństwa informacyjnego i cyberkultury

**Praca:**

Kończąc Technologie cyfrowe w animacji kultury absolwenci będą mogli pracować:

- Na portalach specjalizujących się w problematyce kulturalnej,
- Social mediach
- Agencjach reklamowych i interaktywnych promujących wydarzenia kulturalne za pomocą nowych mediów,
- Nowoczesnych placówkach kulturalnych i ośrodkach kultury,
- Firmach zajmujących się badaniem zasobów sieciowych i analizą trendów kulturowych pod kątem marketingowym
- Wydawnictwach i mass mediach

**Na studiach realizowane będą następujące zajęcia**

- Infografika i wizualna prezentacja danych
- Design w kulturze
- Filozofia współczesna
- Grafika komputerowa 2D
- Grafika komputerowa 3D
- Socjologia kultury
- Gry komputerowe w kulturze
- Logika
- Kultura społeczeństwa informacyjnego
- Wstęp do animacji kultury
- Wybrane zagadnienia historii kultury
- Wprowadzenie do historii sztuki
- Software studies
- Środowisko programistyczne
- Podstawy programowania zorientowanego na klienta
- Sztuka i estetyka nowych mediów
- Projektowanie stron Internetowych
- Teoria nowych mediów
- Tworzenie serwisów internetowych i zarządzanie informacją w sieci
- Tworzenie digital stories
- Postmodernizm w kulturze
- Metodologia badań kulturoznawczych z elementami teorii kultury
- Montaż audio-video i edytory obrazu
- Wstęp do narratologii
- Podstawy dziennikarstwa internetowego
- Technologie mobilne
- Problemy edukacji kulturalnej i animacji kultury
- Reklama i promocja kultury w Internecie
- Ochrona własności intelektualnej
- Wolna kultura i Otwarte zasoby Internetowe
- Nowe technologie w muzeach
- Posthumanizm
- Netnografia i nauka sieci w badaniach Internetu