



STUDIA PODYPLOMOWE

CREATIVE MAKER

jednostka organizacyjna | **Wydział Artystyczny**

poziom i forma studiów | **niestacjonarne studia podyplomowe**

profil kształcenia | **ogólnoakademicki**

poziom kształcenia Polskiej Ramy Kwalifikacji | **kwalifikacje cząstkowe, poziom 7**

czas trwania studiów | **2 semestry**

zgrupowania | **weekendy, średnio 2 razy w miesiącu**

liczba godzin dydaktycznych w całym toku studiów | **180 godzin dydaktycznych**

liczba punktów ECTS w całym toku studiów podyplomowych | **35 pkt. ECTS**

język, w którym prowadzone są studia podyplomowe | **polski**

infrastruktura | **sale wykładowe w siedzibie Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, Kino Rhino ASP, siedziba firmy Huta 19 w Warszawie**

cel studiów / kształcenia

Celem studiów jest nabycie praktycznych umiejętności rozwiązywania problemów biznesowo-kreatywnych. W trakcie studiów dowiesz się, jak tworzy się pomysły oraz jak idea staje się siłą napędową wielkich marek. Zdobędziesz wiedzę i umiejętności, takie jak podstawy kreatywnej strategii, poszukiwanie insightów, tworzenie idei, copywriting oraz przygotowanie do pracy z nowymi technologiami. Studia podyplomowe skierowane są do osób, które pragną nauczyć się „alchemii kreatywnej”.

Zakres zagadnień:

- trening umiejętności kreatywnych – rozwijanie umiejętności, takich jak myślenie poza schematami, generowanie pomysłów, rozwiązywanie problemów
- ćwiczenia z zespołem – nabycie umiejętności pracy zespołowej
- projekty kreatywne – studia kończą się przygotowaniem i prezentacją indywidualnego projektu kreatywnego, który pozwala na zastosowanie nabytej wiedzy i umiejętności w praktyce
- mentoring i coaching – indywidualne wsparcie doświadczonych mentorów

- lub coachów, które pozwala na rozwijanie swoich umiejętności kreatywnych
- networking – studia podyplomowe umożliwią Ci nawiązanie kontaktów z innymi uczestniczkami i uczestnikami studiów, co pozwoli na wymianę pomysłów i doświadczeń, a także budowanie sieci kontaktów zawodowych
 - warsztaty kreatywne – seria warsztatów, które pozwolą Ci na praktyczne wykorzystanie nabytych umiejętności

wymagania wstępne kandydata / dla kogo studia

Ukończone studia wyższe – I stopnia, II stopnia lub jednolite studia magisterskie.

Program studiów skierowany jest do osób:

- absolwentów Akademii Sztuk Pięknych, a także szkół filmowych, dziennikarskich, humanistycznych, reklamy i komunikacji marketingowej;
- pragnących zdobyć praktyczne umiejętności związane z pracą na kreatywnych stanowiskach (projektantów, dziennikarzy, copywriterów, dyrektorów artystycznych oraz kreatywnych, szeroko rozumianych twórców internetowych, artystów konceptualnych, pisarzy, strategów, etc.)
- chcących pogłębić swoje dotychczasowe umiejętności i zdobyć nowe doświadczenia w zakresie tworzenia innowacyjnych i oryginalnych idei
- zainteresowanych twórczością hybrydową, łączącą wiele kompetencji w jedną całość

zasady rekrutacji

Rekrutacja na studia podyplomowe odbywa się na podstawie przesłanych kompletnych dokumentów załączonych w systemie rekrutacyjnym IRK (rejestracja online), w tym listu motywacyjnego w wyznaczonym terminie.

Przyjęcie na studia podyplomowe następuje na podstawie przesłanych zgłoszeń wraz z wymaganymi dokumentami rekrutacyjnymi.

Rekrutacja wyłącznie online.

warunki ukończenia studiów podyplomowych

Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest:

- obecność* na zajęciach;
- zaliczenie poszczególnych bloków tematycznych – w formie pisemnej w postaci testu lub weryfikacji zdobytej wiedzy w formie ustnej;
- przygotowanie i obrona pracy końcowej.

Praca końcowa polega na stworzeniu strategii – Big Idei, wokół której stworzysz kreację na podstawie przygotowanego briefu w formie przetargu. Twoim zadaniem będzie

przygotowanie i przedstawienie prezentacji, która ma największą szansę wygrania przetargu. Ocenie także będzie podlegać umiejętność prezentacji.

**obecność – organizatorzy studiów przewidują możliwość uczestnictwa w części zajęć w formie online w przypadku braku możliwości dotarcia na uczelnię do Katowic.*

profil absolwenta

Jako absolwent/absolwentka uzyskasz zaawansowaną wiedzę pozwalającą na znajdowanie kreatywnych rozwiązań w obszarze biznesu lub własnej działalności twórczej, zdobędziesz praktyczne umiejętności pracy w zespole, prezentacji i sprzedaży własnych pomysłów.

kadra dydaktyczna

Kadrę dydaktyczną stanowić będzie zespół profesjonalistów i profesjonalistek na co dzień pracujących w kreatywnych zawodach, takich jak: strategzy, dyrektorzy marketingu, dyrektorzy kreatywni, PR-owcy, reżyserzy teatralni i filmowi, scenarzyści, influencerzy, dyrektorzy zarządzający, dizajnerzy, twórcy reklamy, a także artyści.

opis bloków tematycznych / przedmiotów

IDEA STRATEGICZNA – 32 godz. [3 pkt. ECTS]

W trakcie zajęć zdobędziesz wiedzę o tym, czym jest strategia reklamowa, oraz poznasz najważniejsze narzędzia służące do tworzenia strategii. Dowiesz się, jak stworzyć innowacyjną strategię zmieniającą "reguły gry" na rynku.

- Podstawy strategii reklamowej
- Strategia marek
- Analiza strategii najlepszych kampani reklamowych
- Metodologie strategiczne - wyzwanie dla marki
- Warsztaty kreatywno-strategiczne

TWORZENIE IDEI KREATYWNYCH – 14 godz. [3 pkt. ECTS]

Nauczysz się tworzenia idei kreatywnych, zdobędziesz umiejętność stawiania tezy i jej udowodnienia za pomocą pomysłu. Nauczysz się konstruować prawdę o ludziach i prawdę o produkcie. Zdobędziesz umiejętność jak dokonać dekonstrukcji dowolnej reklamy i zobaczyć, co kryje się za pomysłem.

- Historia idei
- Prawda o ludziach, prawda o produkcie

- Dekonstrukcja – biznes idea, target idea, ad idea
- Konstrukcja Big Idea
- Wartości i idee. Misja. CSR
- Warsztaty z konstruowania idei

TECHNIKI I FORMATY KREATYWNE – 14 godz. [3 pkt. ECTS]

W ramach zajęć poznasz narzędzia i główne techniki kreatywne, które pozwolą Ci rozwiązać kreatywny problem i zaproponować nieszablonowe rozwiązania.

- Formaty kreatywne
- Techniki kreatywne
- Ćwiczenia z formatów i technik kreatywnych

KRYTERIA OCENY POMYSŁÓW – 8 godz. [2 pkt. ECTS]

Uzyskasz wiedzę na temat tego, jak ocenić pomysł i jego “siłę rażenia”. Będziesz w stanie odkryć słabe punkty swojej kreacji.

- 7 plus
- Globalne archiwum kreatywnej doskonałości
- Ćwiczenia – ocena wybranych pomysłów

COPY & ART. ZESPÓŁ KREATYWNY – 16 godz. [3 pkt. ECTS]

Zdobędziesz umiejętności konstruowania headline oraz jak napisać proste body copy i stworzyć Key Visual. Będziesz w stanie zaproponować komunikację memową.

- Zawód copywriter i dyrektor artystyczny
- Headline, tagline, body copy, claim
- Pokaz i analiza 100 najlepszych reklam printowych
- Ćwiczenia z tworzenia Key Visual
- Ćwiczenia z pisania nagłówek i memów

POMYSŁY STORYTELLINGOWE – 18 godz. [2 pkt. ECTS]

Poznasz elementy dramaturgii – tworzenie intrygi w scenariuszach fabularnych i teatralnych (przesłanie, on-line) oraz zrozumiesz, na czym polega struktura filmu reklamowego (storytelling w krótkich formach scenariuszowych). Zdobędziesz wiedzę, jak skonstruować skrypt 30-sekundowej reklamy telewizyjnej lub radiowej oraz jak skrócić go do 15 sekund.

- Budowanie scenariusza – intryga, przesłanie, konstrukcja
- Sztuka teatralna
- Narzędzia oceny
- Storytelling. Krótkie formy scenariuszowe
- Pokaz i analiza 100 najlepszych 30-sekundowych reklam
- Kampania 360
- Pokaz i analiza 10 najlepszych kampanii
- Scenariusze radiowe
- Ćwiczenie tworzenia skryptów video i radiówek

INSPIRACJA I MOTYWACJA ZESPOŁU – 6 godz. [2 pkt. ECTS]

Zdobędziesz umiejętność, jak reagować na feedback oraz orientować się, na czym polega realizacja procesu projektu kreatywnego. Poznasz podstawy bycia liderem.

- Internal
- Feedback
- Prowadzenie i realizacja projektu kreatywnego
- Motywacje, inspiracje
- Tworzenie briefu kreatywnego

IDEE WIZUALNE – 14 godz. [3 pkt. ECTS]

Zapoznasz się z zagadnieniem idei wizualnych, pod kątem tworzenia idei tematycznych i produktowych. Dowiesz się jak prezentować produkt lub usługę w sposób przekonujący i atrakcyjny wizualnie. Dodatkowe umiejętności, jakie nabędziesz, to umiejętność zaprojektowania demo, art karty i packshotu.

- Jak prezentować "temat" za pomocą obrazu – warsztaty z idei wizualnych
- Jak prezentować cechy produktu czy usługi (korzyści, porównanie – kontrast, call to action)
- Art Karta. Demo, packshot
- Czołówka – animacja
- Ćwiczenia z tworzenia "Demo"

NOWE TECHNOLOGIE GENERACJI Z – 12 godz. [2 pkt. ECTS]

Poznasz najnowsze trendy i kreacje na platformach multimedialnych. Uzyskasz wiedzę, jak opowiada się pomysły w świecie cyfrowym. Poznasz podstawy zarządzania osobami Twórczymi.

- Kreatywne zarządzanie – zwiększenie wartości pomysłu
- Twórcy jako firmy

- Platformy multimedialne – wideo, streaming, fotografia, muzyka, podcast
- Adobe Creative Cloud, NFT, Web 3
- Kampanie cyfrowe
- Kreacje AI
- Zasady tworzenia idei PR-owych
- “PR-bomba”
- Pokaz i analiza 100 najlepszych reklam na platformach multimedialnych

LABORATORIUM KREATYWNE – 12 godz. [2 pkt. ECTS]

Nauczysz się kreować treści dostosowane do wybranych platform komunikacyjnych. Poznasz podstawy tworzenia wydarzeń PR-owych. Dowiesz się, w jaki sposób tworzy się pozytywny obraz firmy, a także w jaki sposób dobry PR broni wizerunku marki podczas ataku hejterów.

- Tworzenie wiarygodnego wizerunku marki
- Reagowanie na hejt
- Tworzenie treści na platformy multimedialne
- “PR-bomba” – konstrukcja

BRIEF KREATYWNY – SFORMUŁOWANIE OCZEKIWAŃ KLIENTA, GŁÓWNE CELE – 4 godz. [2 pkt. ECTS]

Nabędziesz zdolności, jak odpowiedzieć na brief wykorzystując techniki kreatywno-strategiczne oraz dowiesz się, jak najlepiej zaprezentować (sprzedać) pomysł. Poznasz style prezentacji, a także dowiesz się, jak stworzyć opowiadanie prezentujące pomysł.

- Czym jest brief i jak na niego odpowiedzieć?
- Brief Klienta vs. Brief Kreatywny
- Jak przygotować prezentacje. Linie kreatywne. Moodboardy, referencje
- Jak wycenić pomysły. Prawo autorskie

PRACA KOŃCOWA – 30 godz. [8 pkt. ECTS]

- Praca końcowa będzie polegała na rozwiązaniu problemów strategiczno-kreatywnych, przedstawionych w formie prezentacji.
- Brief kreatywny dla zespołów będzie zawierał dokładny opis zadania oraz formaty, w jakich pomysły mają być przedstawione i zrealizowane.
- Prezentacja powinna zawierać opis strategii, przynajmniej dwie linie kreatywne i jedną realizację wideo dla platformy multimedialnej. Oceniana będzie też umiejętność prezentacji oraz obrona zrealizowanych pomysłów.

Program studiów podyplomowych obowiązuje od roku akademickiego 2023/2024 na podstawie Uchwały nr 25/2023 Senatu Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach z dnia 30 listopada 2023 r.