

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne I warsztaty grafiki wektorowej		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Nowe Media	Specjalność	Multimedia i Projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	Specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	3	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA

STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Ćwiczenia	30	Ćwiczenia	18
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	30	Razem	18
Praca własna studenta	45	Praca własna studenta	57
Razem	75	Razem	75
ECTS	3	ECTS	3

CEL PRZEDMIOTU

Ćwiczenia praktyczne na temat tworzenia wizualnych skrótów myślowych. Każdy projekt ma dostosowaną formę tworzenia, logiczną strukturę i spójną formę wyrazu. Przyjęte założenia pozwalają zbudować regułę widoczną w końcowej prezentacji. Budowanie spójnych przestrzeni dla kształtu, barwy czy proporcji. Student opracowuje projekt dostosowując metodę działania dla wybranego zagadnienia. Określa założenia czytelnego projektu z większą ilością elementów w całość, co sprawia, że powtarzalność formy, barwy znaku i typografii tworzy system graficzny. Elementy wykładu wspierane prezentacją, dyskusją, ćwiczenia, pogadanka heurystyczna, realizacją projektów.

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI

Podstawowa wiedza i umiejętności w zakresie obsługi komputera.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Wiedza		
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
Umiejętności		
U1	Potrąfi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02
U2	Potrąfi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03
U3	Potrąfi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.	K_U16
Kompetencje społeczne		
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	K_K03
K3	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.	K_K05

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)

STUDIA STACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L /P
Projekt prostego systemu graficznego, opartego o funkcję identyfikującą i będący głównym elementem całości układu. Treść zadania określa zasady projektowe dla znaku czyli jego rolę, treści jakie za sobą niesie, konstrukcję, formę i barwę. Sygnet odgrywa kluczowe znaczenie, podobnie jak odpowiedni dobór typografii.		7	
Badanie realizacji ścisłego związku między formą graficzną (symbolem graficznym) a typografią. Precyzyjne zdefiniowanie warunków dotyczących w/w zagadnień zamieszczone jest w opisie projektu (elementy księgi znaku). Budowanie i dokumentacja podstawowego systemu graficznego.		7	
Projekt typograficzny, z grafiki wydawniczej. Założenia techniczne i plastyczne. Treść zadania określają zasady projektu wydawniczego. Funkcję, treści jakie za sobą niesie wybrany element, jego konstrukcję, formę, typografię czy barwę. Zarówno forma jak i elementy siatki, layout, pagina to kluczowe znaczenie, podobnie jak odpowiedni świadomy dobór typografii		8	
Próba stworzenia systemu znaków. Określanie zasad projektowych oraz funkcji znaku (funkcja – identyfikująca, informacyjna). Rola barwy i zasady typograficzne w prezentacji poszczególnych elementów. Aplikacja znaku na określonej płaszczyźnie jako jeden z etapów rozwiązania. Precyzyjne zdefiniowanie reguł budowania informacji, które zamieszczono w opisie projektu. Analityczna forma projektowania systemu znaków.		8	
RAZEM	0	30	0

STUDIA NIESTACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L /P
Projekt prostego systemu graficznego, opartego o funkcję identyfikującą i będący głównym elementem całości układu. Treść zadania określa zasady projektowe dla znaku czyli jego rolę, treści jakie za sobą niesie, konstrukcję, formę i barwę. Sygnet odgrywa kluczowe znaczenie, podobnie jak odpowiedni dobór typografii.		4	
Badanie realizacji ścisłego związku między formą graficzną (symbolem graficznym) a typografią. Precyzyjne zdefiniowanie warunków dotyczących w/w zagadnień zamieszczone jest w opisie projektu (elementy księgi znaku). Budowanie i dokumentacja podstawowego systemu graficznego.		4	
Projekt typograficzny, z grafiki wydawniczej. Założenia techniczne i plastyczne. Treść zadania określają zasady projektu wydawniczego. Funkcję, treści jakie za sobą niesie wybrany element, jego konstrukcję, formę, typografię czy barwę. Zarówno forma jak i elementy siatki, layout, pagina to kluczowe znaczenie, podobnie jak odpowiedni świadomy dobór typografii		5	
Próba stworzenia systemu znaków. Określanie zasad projektowych oraz funkcji znaku (funkcja – identyfikująca, informacyjna). Rola barwy i zasady typograficzne w prezentacji poszczególnych elementów. Aplikacja znaku na określonej płaszczyźnie jako jeden z etapów rozwiązania. Precyzyjne zdefiniowanie reguł budowania informacji, które zamieszczono w opisie projektu. Analityczna forma projektowania systemu znaków.		5	
RAZEM	0	18	0

NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE

Pracownia projektowania graficznego, wyposażona w: stanowisko komputerowe dla nauczyciela z dostępem do Internetu, stanowiska komputerowe (jedno stanowisko dla jednego studenta), pakiet programów graficznych, projektor multimedialny lub duży wyświetlacz naścienny, każde stanowisko z monitorem graficznym, tabletem graficznym i słuchawkami, skanery do oryginałów nieprzezroczystych (po jednym urządzeniu na cztery stanowiska komputerowe), skaner do oryginałów transparentnych, drukarkę zapewniającą fotograficzną jakość wydruku, drukarkę wielkoformatową, profesjonalne oprogramowanie do obróbki edycji grafiki wektorowej.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.

LITERATURA

Podstawowa

1	Wprowadzenie do grafiki komputerowej / J[ames] D. Foley [et al.] ; z ang. przeł. Jan Zabrodzki. - Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 1995.
2	Wprowadzenie do przetwarzania informacji wizualnej. 1. Percepcja, akwizycja, wizualizacja / Wojciech S. Mokrzycki. - Warszawa : Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2010
3	Wprowadzenie do przetwarzania informacji wizualnej. 2. Dyskretyzacja obrazu, operacje pikselowe, morfologiczne i przekształcenia obrazowe / Wojciech S. Mokrzycki. - Warszawa : Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2012.

Uzupełniająca

1	Adobe Illustrator CS4/CS4 PL: oficjalny podręcznik / tł. Piotr Cieślak. - Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2009.
2	Multimedia: podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne / Alicja Wiercorkowska. - Warszawa: Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Szkoły Techniki Komputerowych, 2008.
3	Grafika komputerowa: metody i narzędzia: praca zbiorowa / pod red. Jana Zabrodzkiego ; aut. Jerzy Chrząszcz [et al.]. - Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 1994.

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne II warsztaty grafiki rastrowej		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Nowe media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	Specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	3	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA

STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Ćwiczenia	30	Ćwiczenia	18
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	30	Razem	18
Praca własna studenta	45	Praca własna studenta	57
Razem	75	Razem	75
ECTS	3	ECTS	3

CEL PRZEDMIOTU

Ćwiczenia praktyczne na temat tworzenia wizualnych skrótów myślowych. Każdy projekt ma dostosowaną formę tworzenia, logiczną strukturę i spójną formę wyrazu. Przyjęte założenia pozwalają zbudować regułę widoczną w końcowej prezentacji. Budowanie spójnych przestrzeni dla kształtu, barwy czy proporcji. Student opracowuje projekt dostosowując metodę działania dla wybranego zagadnienia. Określa założenia czytelnego projektu z większą ilości elementów w całość, co sprawia, że powtarzalność formy, barwy znaku i typografii tworzy system graficzny. Elementy wykładu wspierane prezentacją, dyskusją, ćwiczeniami, pogadanką heurystyczną, realizacją projektów.

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI

Podstawowa wiedza z zakresu historii sztuki i kultury, znajomość obsługi komputera i korzystania z Internetu, orientowanie się w aktualnych trendach i zjawiskach występujących w szeroko rozumianym projektowaniu graficznym w Polsce i na świecie, kreatywność, umiejętności manualno-artystyczne, twórcza obserwacja, umiejętne wykorzystywanie inspiracji zewnętrznych oraz ich analizowanie w celu poszerzenia zasobu wiedzy

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Wiedza		
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
Umiejętności		
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03
U3	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.	K_U16
Kompetencje społeczne		
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	K_K03
K3	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.	K_K05

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)

STUDIA STACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L /P
Nauka dokonywania skojarzeń, metaforyzowania i transformowania wybranych treści w procesie projektowo-graficznym		4	
Umiejętność logicznego zarządzania treścią oraz obrazem fotograficznym w publikacji wielostronicowej		4	
Analiza programów graficznych (Adobe Photoshop/ Adobe InDesign) oraz właściwości i znaczenia w procesie tworzenia innych materiałów pomocniczych (aparatury cyfrowej, skaner, rysunki i szkice)		2	
Obróbka zdjęć i retusz komputerowy z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop		6	
Kolaż artystyczny bazujący na własnych zdjęciach i narzędziach programu Adobe Photoshop.		7	
Budowanie właściwego przekazu społecznego oraz właściwy dobór środków artystycznych w formach projektowych (np.: plakat filmowy, plakat społeczny, kampania społeczna, projektowanie opakowań itp.)		7	
RAZEM	0	30	0

STUDIA NIESTACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L /P
Nauka dokonywania skojarzeń, metaforyzowania i transformowania wybranych treści w procesie projektowo-graficznym		2	
Umiejętność logicznego zarządzania treścią oraz obrazem fotograficznym w publikacji wielostronicowej		2	
Analiza programów graficznych (Adobe Photoshop/ Adobe InDesign) oraz właściwości i znaczenia w procesie tworzenia innych materiałów pomocniczych (aparatury cyfrowej, skaner, rysunki i szkice)		1	
Obróbka zdjęć i retusz komputerowy z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop		3	
Kolaż artystyczny bazujący na własnych zdjęciach i narzędziach programu Adobe Photoshop.		5	
Budowanie właściwego przekazu społecznego oraz właściwy dobór środków artystycznych w formach projektowych (np.: plakat filmowy, plakat społeczny, kampania społeczna, projektowanie opakowań itp.)		5	
RAZEM	0	18	0

NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE

Pracownia projektowania graficznego, wyposażona w: stanowisko komputerowe dla nauczyciela z dostępem do Internetu, stanowiska komputerowe (jedno stanowisko dla jednego studenta), pakiet programów graficznych, projektor multimedialny lub duży wyświetlacz naścienny, każde stanowisko z monitorem graficznym, tabletem graficznym i słuchawkami, skanery do oryginałów nieprzezroczystych (po jednym urządzeniu na cztery stanowiska komputerowe), skaner do oryginałów transparentnych, drukarkę zapewniającą fotograficzną jakość wydruku, drukarkę wielkoformatową, profesjonalne oprogramowanie do obróbki edycji grafiki rastrowej.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.

LITERATURA

Podstawowa

1	Wprowadzenie do grafiki komputerowej / J[ames] D. Foley [et al.] ; z ang. przeł. Jan Zabrodzki. - Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 1995.
2	Wprowadzenie do przetwarzania informacji wizualnej. 1, Percepcja, akwizycja, wizualizacja / Wojciech S. Mokrzycki. - Warszawa : Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2010
3	Wprowadzenie do przetwarzania informacji wizualnej. 2, Dyskretyzacja obrazu, operacje pikselowe, morfologiczne i przekształcenia obrazowe / Wojciech S. Mokrzycki. - Warszawa : Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2012.

Uzupelniajaca

1	Adobe Photoshop PL. edycja 2020 : oficjalny podręcznik / Andrew Faulkner, Conrad Chavez ; przekład: Piotr Cieślak, Zbigniew Waśko. - Gliwice : Helion, 2021.
2	Multimedia: podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne / Alicja Wieczorkowska. - Warszawa: Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Szkoły Technik Komputerowych, 2008.
3	Grafika komputerowa: metody i narzędzia: praca zbiorowa / pod red. Jana Zabrodzkiego ; aut. Jerzy Chrzęszcz [et al.]. - Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 1994.

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	GRAFIKA INTERMEDIALNA		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Nowe media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	Specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	6	Forma zaliczenia	Egzamin
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład	15	Wykład	9
Ćwiczenia	15	Ćwiczenia	9
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	30	Razem	18
Praca własna studenta	45	Praca własna studenta	57
Razem	75	Razem	75
ECTS	3	ECTS	3
CEL PRZEDMIOTU			
Celem przedmiotu jest analiza języka i zjawisk medialnych oraz kształcenie umiejętności posługiwania się stopniu podstawowym, analogowym i cyfrowym warsztatem edycji i emisji obrazu i dźwięku. Rozpoznanie reguł obrazowania ekranowego. Rozumienie specyfiki działań intermedialnych oraz umiejętność kreowania w obszarze sztuki mediów			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Podstawowa wiedza w zakresie zjawisk medialnych, podstawowa wiedza z zakresu montażu filmowego montażu dźwięku, grafiki wektorowej, środowiska 3D, pozwalająca na płynne przechodzenie między środowiskami pracy.			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05	
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06	
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07	
Umiejętności			
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02	
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03	
U3	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medjoznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.	K_U16	
Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02	
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	K_K03	
K3	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.	K_K05	

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)

STUDIA STACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Wprowadzenie w obszar grafiki działań intermedialnych.	2		
Opracowanie tematów realizacyjnych	2		
Formy scenariuszowe - struktura, warianty, motywy, idee	2		
Prezentacje, analizy, konstrukcje zagadnień pokrewnych, analiza faktów kulturowych.	3		
Rozpoznawanie oraz doświadczanie porządków postrzegania, transmisji i notacji intermedialnych.	3		
Realizacje, oceny, omówienie poszczególnych etapów realizacji projektu, konsultacje.	3		
Analiza swobodnej kreacji artystycznej		5	
Tworzenie autorskich realizacji multimedialnych wykorzystujących różnorodne możliwości związane z warsztatem cyfrowym: -łączenie odmiennych technik realizacyjnych (np. analogowych i cyfrowych) -łączenie przestrzeni z dźwiękiem -wykorzystywanie interaktywności -tworzenie obiektów, instalacji i akcji multimedialnych		10	
RAZEM	15	15	0

STUDIA NIESTACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Wprowadzenie w obszar grafiki działań intermedialnych.	1		
Opracowanie tematów realizacyjnych	1		
Formy scenariuszowe - struktura, warianty, motywy, idee	1		
Prezentacje, analizy, konstrukcje zagadnień pokrewnych, analiza faktów kulturowych.	2		
Rozpoznawanie oraz doświadczanie porządków postrzegania, transmisji i notacji intermedialnych.	2		
Realizacje, oceny, omówienie poszczególnych etapów realizacji projektu, konsultacje.	2		
Analiza swobodnej kreacji artystycznej		3	
Tworzenie autorskich realizacji multimedialnych wykorzystujących różnorodne możliwości związane z warsztatem cyfrowym: -łączenie odmiennych technik realizacyjnych (np. analogowych i cyfrowych) -łączenie przestrzeni z dźwiękiem -wykorzystywanie interaktywności -tworzenie obiektów, instalacji i akcji multimedialnych		6	
RAZEM	9	9	0

NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE

Pracownia grafiki intermedialnej, wyposażona w: stanowisko komputerowe dla nauczyciela z dostępem do Internetu, stanowiska komputerowe (jedno stanowisko dla jednego studenta), pakiet programów graficznych, projektor multimedialny lub duży wyświetlacz naścienny, każde stanowisko z monitorem graficznym, tabletem graficznym i słuchawkami, skanery do oryginałów nieprzezroczystych (po jednym urządzeniu na cztery stanowiska komputerowe), skaner do oryginałów transparentnych, drukarkę zapewniającą fotograficzną jakość wydruku, drukarkę wielkoformatową, aparat cyfrowy, kamerę cyfrową, profesjonalne oprogramowanie do obróbki grafiki rastrowej i edycji grafiki wektorowej, oprogramowanie wspomagające tworzenie animacji, sprzęt i oprogramowanie do wykonywania cyfrowej obróbki obrazu, montażu filmów, animacji oraz mapowania 3d

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.

LITERATURA

Podstawowa

1	Manovich Lev., Język nowych mediów, Warszawa 2006. Chyla W., Szkice o kulturze audiowizualnej
2	Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje, przekł. Zbiorowy, Gdańsk 2000. Mc. Luchan M.,
3	McLuhan M., Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, Warszawa 2004.
Uzupelniajaca	
1	Wprowadzenie do przetwarzania informacji wizualnej. 2, Dyskretyzacja obrazu, operacje pikselowe, morfologiczne i przekształcenia obrazowe / Wojciech S. Mokrzycki. - Warszawa : Akademička Oficyna Wydawnicza Exit, 2012.
2	Technologie internetowe / Magdalena Kaliszewska, Tomasz Piecukiewicz, Aneta Sobczak, Krzysztof Stencel. - Warszawa: PJWSTK, 2007.
3	Przetwarzanie obrazów / Marek Doros. - wyd. 6 popr. - Warszawa: Wydawnictwo WIT, 2005.

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	CYFROWA OBRÓBKA AUDIO-VIDEO		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	nowe media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	III	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Ćwiczenia	30	Ćwiczenia	18
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	30	Razem	18
Praca własna studenta	45	Praca własna studenta	57
Razem	75	Razem	75
ECTS	3	ECTS	3
CEL PRZEDMIOTU			
Nauka postprodukcji materiałów audio-video			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Znajomość oprogramowania do montażu			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	K_W03	
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05	
W3	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacje we współczesnej kulturze.	K_W06	
Umiejętności			
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02	
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03	
Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02	
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	K_K03	

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)**STUDIA STACJONARNE**

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce		4	
Przestrzenie dźwięku - muzyka jako tło, łączenie różnych źródeł dźwięku		4	
Cyfrowa obróbka materiału filmowego pod kątem korekty dźwięku		6	
Parametry obrazu wideo – proporcje obrazu		2	
Montaż obrazu - ćwiczenia na wybranych tematach		4	
Nieliniowy montaż wideo - funkcje, i praktyczne zastosowanie		4	
Montaż online i offline		4	
Konwersje formatów obrazu		2	
RAZEM	0	30	0

STUDIA NIESTACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce		2	
Przestrzenie dźwięku - muzyka jako tło, łączenie różnych źródeł dźwięku		2	
Cyfrowa obróbka materiału filmowego pod kątem korekty dźwięku		4	
Parametry obrazu wideo – proporcje obrazu		2	
Montaż obrazu - ćwiczenia na wybranych tematach		2	
Nieliniowy montaż wideo - funkcje, i praktyczne zastosowanie		2	
Montaż online i offline		2	
Konwersje formatów obrazu		2	
RAZEM	0	18	0

NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE

komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, dyktafon, oprogramowania do montażu i obróbki cyfrowej; instruktaż, ćwiczenia na gotowym oraz na tworzonym materiale

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

aktywność, wykonywanie zadań z zajęć, obróbka zadanego materiału pod kątem korekty obrazu i dźwięku

LITERATURA**Podstawowa**

- | | |
|---|---|
| 1 | Adobe After Effects 6.0 : oficjalny podręcznik / tł. Anna Witekowska, Grzegorz Stawikowski, Wydawnictwo "Helion" , 2004 |
| 2 | Magdoń A., Reporter i jego warsztat, Kraków 2000. |

Uzupelniajaca

- | | |
|---|--|
| 1 | Bauer Z., Chudziński E. Dziennikarstwo i świat mediów, Kraków 2000, |
| 2 | R.Steinmetz, K.Nahrstedt: Multimedia Systems. Series: X.media.publishing Springer, 2004, ISBN: 978-3-540-40867-3 |

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	MONTAŻ VIDEO W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	nowe media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	V	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Ćwiczenia	30	Ćwiczenia	18
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	30	Razem	18
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	100	Razem	100
ECTS	4	ECTS	4
CEL PRZEDMIOTU			
Nauka tworzenia i postprodukcji materiałów audio-video przeznaczonych do publikowania w mediach społecznościowych			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Znajomość oprogramowania do montażu			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	K_W03	
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05	
W3	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06	
Umiejętności			
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02	
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03	
Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02	
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	K_K03	

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)**STUDIA STACJONARNE**

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Filmowe formy postów w mediach społecznościowych - zależność parametrów od danego kanału mediów. Trendy obecne w mediach społecznościowych - Facebook, Instagram, Tik-Tok		6	
Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce z przeznaczeniem dla mediów społecznościowych		2	
Cyfrowa obróbka materiału filmowego pod kątem korekty dźwięku		6	
Parametry obrazu wideo – proporcje obrazu		2	
Montaż obrazu - ćwiczenia na wybranych tematach		4	
Konwersje formatów obrazu		2	
Tworzenie filmów na YouTube - wymagania platformy, trendy wśród youtuberów, parametry techniczne		8	
RAZEM	0	30	0

STUDIA NIESTACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Filmowe formy postów w mediach społecznościowych - zależność parametrów od danego kanału mediów. Trendy obecne w mediach społecznościowych - Facebook, Instagram, Tik-Tok		2	
Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce z przeznaczeniem dla mediów społecznościowych		2	
Cyfrowa obróbka materiału filmowego pod kątem korekty dźwięku		2	
Parametry obrazu wideo – proporcje obrazu		2	
Montaż obrazu - ćwiczenia na wybranych tematach		2	
Konwersje formatów obrazu		2	
Tworzenie filmów na YouTube - wymagania platformy, trendy wśród youtuberów, parametry techniczne		6	
RAZEM	0	18	0

NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE

komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, dyktafon, oprogramowania do montażu i obróbki cyfrowej; instruktaż, ćwiczenia na gotowym oraz na tworzonym materiale

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

aktywność, wykonywanie zadań z zajęć, stworzenie, obróbka i publikacja filmu na YouTube, przygotowanie rolki na Instagram

LITERATURA**Podstawowa**

- 1 Adobe After Effects 6.0 : oficjalny podręcznik / tł. Anna Witerkowska, Grzegorz Stawikowski, Wydawnictwo "Helion" , 2004
- 2 Górska M., Visual storytelling : jak opowiadać językiem video, Warszawa 2019.

Uzupelniajaca

- 1 R.Steinmetz, K.Nahrstedt: Multimedia Systems. Series: X.media.publishing Springer, 2004, ISBN: 978-3-540-40867-3

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	PODSTAWY ANIMACJI I MODELOWANIA 3D I		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	nowe media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	V	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Ćwiczenia	15	Ćwiczenia	9
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	15	Razem	9
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	50	Razem	50
ECTS	2	ECTS	4
CEL PRZEDMIOTU			
Nauka oprogramowania do grafiki 3D			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Znajomość oprogramowania Photoshop			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	K_W03	
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05	
W3	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06	
Umiejętności			
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02	
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03	
Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02	
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	K_K03	

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)**STUDIA STACJONARNE**

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Nauka programu Blender - praktyczne używanie narzędzi do modelowania		3	
Praca z trójwymiarowymi obiektami		4	
Tworzenie realistycznych materiałów i tekstur		4	
Mapowanie tekstur na obiektach		4	
RAZEM	0	15	0

STUDIA NIESTACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Nauka programu Blender - praktyczne używanie narzędzi do modelowania		3	
Praca z trójwymiarowymi obiektami		2	
Tworzenie realistycznych materiałów i tekstur		2	
Mapowanie tekstur na obiektach		2	
RAZEM	0	9	0

NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE

komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, dyktafon, oprogramowania do montażu i obróbki cyfrowej; instruktaż,

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

aktywność, wykonywanie zadań z zajęć,

LITERATURA**Podstawowa**

- | | |
|---|--|
| 1 | J. Matulewski, Grafika 3D czasu rzeczywistego. Nowoczesny OpenGL, Warszawa 2016. |
| 2 | Bell, 3ds max 6, skuteczne rozwiązania: największy zbiór porad i tricków dla użytkowników 3ds max 6, Gliwice 2004. |
| 3 | Kaziunas A., Świat druku 3D. Przewodnik: kompendium wiedzy o druku 3D!, Gliwice 2014. |

Uzupełniająca

- | | |
|---|---|
| 1 | Matulewski J., Grafika, fizyka, metody numeryczne: symulacje fizyczne z wizualizacją 3D, Warszawa 2010. |
|---|---|

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	PODSTAWY ANIMACJI I MODELOWANIA 3D II		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	nowe media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	VI	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Ćwiczenia	15	Ćwiczenia	9
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	15	Razem	9
Praca własna studenta	10	Praca własna studenta	16
Razem	25	Razem	25
ECTS	1	ECTS	1
CEL PRZEDMIOTU			
Tworzenie animacji i grafik 3D			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Znajomość oprogramowania Blender			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	K_W03	
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05	
W3	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06	
Umiejętności			
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02	
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03	
Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02	
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	K_K03	

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)**STUDIA STACJONARNE**

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Tworzenia własnych modeli 3D i ich animacji		3	
Podstawy tworzenia różnego typu materiałów nadawanych obiektom 3D		4	
Używanie tekstur do tworzenia fotorealistycznych materiałów zgodnych ze standardem PBR		4	
Komponowanie sceny, pracy z kamerą i animacji ujęć		4	
RAZEM	0	15	0

STUDIA NIESTACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Tworzenia własnych modeli 3D i ich animacji		3	
Podstawy tworzenia różnego typu materiałów nadawanych obiektom 3D		2	
Używanie tekstur do tworzenia fotorealistycznych materiałów zgodnych ze standardem PBR		2	
Komponowanie sceny, pracy z kamerą i animacji ujęć		2	
RAZEM	0	9	0

NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE

komputer, rzutnik, wi-fi, oprogramowanie Blender instruktaż,

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

aktywność, wykonywanie zadań z zajęć, utworzenie własnego modelu 3D oraz własnej animacji

LITERATURA**Podstawowa**

- | | |
|---|--|
| 1 | J. Matulewski, Grafika 3D czasu rzeczywistego. Nowoczesny OpenGL, Warszawa 2016. |
| 2 | Bell, 3ds max 6, skuteczne rozwiązania: największy zbiór porad i tricków dla użytkowników 3ds max 6, Gliwice 2004. |
| 3 | Kaziunas A., Świat druku 3D. Przewodnik: kompendium wiedzy o druku 3D!, Gliwice 2014. |

Uzupelniajaca

- | | |
|---|---|
| 1 | Matulewski J., Grafika, fizyka, metody numeryczne: symulacje fizyczne z wizualizacją 3D, Warszawa 2010. |
|---|---|

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	Fotografia prasowa i użytkowa		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Nowe Media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	VI	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Cwiczenia	30	Cwiczenia	18
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	30	Razem	18
Praca własna studenta	45	Praca własna studenta	57
Razem	75	Razem	75
ECTS	3	ECTS	3
CEL PRZEDMIOTU			
<p>Zajęcia mają na celu wykształcenie u studentów umiejętności twórczego, samodzielnego i świadomego wykorzystywania technik fotograficznych do realizacji projektów, zarówno autorskich, jak i w praktyce zawodowej. Nabywanie umiejętności świadomego posługiwania się zapisem fotograficznym do celów wyrażania intencjonalnych treści. Nabywanie umiejętności aktywnego stosunku do aranżacji obiektów fotograficznych i inscenizowania obrazu tworzącego kadr fotograficzny. Nabywanie umiejętności kwalifikowania przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.</p>			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Wiedza ogólna związana z fotografią			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.		K_W06
W2	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.		K_W07
W3	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.		K_W10
Umiejętności			
U1	Potrąfi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.		K_U02
U2	Potrąfi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.		K_U03
Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01
K2	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02
K3	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.		K_K06

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)			
STUDIA STACJONARNE			
Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Fotografia prasowa i reporterska - fotoreportaż, zasady pracy fotoreportera,		4	
Relacja fotografii do tekstu w prasie. Fotografia na okładce (jako okładka). Funkcja perswazyjna fotografii w prasie		6	
Współpraca fotografa z dziennikarzem piszącym tekst oraz reaserch		2	
Manipulacja w przekazie fotograficznym w materiałach prasowych.		2	
Fotografia użytkowa - funkcje, rodzaje, cel		6	
Manipulacja w przekazie fotograficznym w materiałach użytkowych		2	
Nauka fotografowania newsowego, reportażowego i archiwizowania własnych materiałów zdjęciowych		8	
RAZEM	0	30	0
STUDIA NIESTACJONARNE			
Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Fotografia prasowa i reporterska - fotoreportaż, zasady pracy fotoreportera,		2	
Relacja fotografii do tekstu w prasie. Fotografia na okładce (jako okładka). Funkcja perswazyjna fotografii w prasie		4	
Współpraca fotografa z dziennikarzem piszącym tekst oraz reaserch		2	
Manipulacja w przekazie fotograficznym w materiałach prasowych.		2	
Fotografia użytkowa - funkcje, rodzaje, cel		2	
Manipulacja w przekazie fotograficznym w materiałach użytkowych		2	
Nauka fotografowania newsowego, reportażowego i archiwizowania własnych materiałów zdjęciowych		4	
RAZEM	0	18	0
NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE			
Aparat fotograficzny (dostępny na uczelni, a także ten w telefonie), oprogramowanie do postprodukcji, archiwizacji, komputer, rzutnik, wi-fi. Formy przekazu: prezentacje multimedialne, literatura przedmiotu, analiza prasy i materiałów reklamowych czy opakowań.			
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ			
Zadanie praktyczne: wybór jednego z gatunków i stworzenie serii zdjęć powiązanych tematycznie, odpowiadających treści i przeznaczeniu danego tematu lub produktu.			
LITERATURA			
Podstawowa			
1	Pedro Meyer, Prawda i rzeczywistość w fotografii, Gliwice 2006		
2	Kazimierz Wolny-Zmorzyński, Fotograficzne gatunki dziennikarskie, Warszawa 2007		
3	Krzysztof Jurecki, Wokół dekady/ fotografia polska lat 90, Łódź 2002		
Uzupelniajaca			
1	Tomasz Kizny, Niezależna Agencja Fotograficzna Demenci 1982 - 1991, Wrocław 2007		
2	Wojciech Zawadzki, 100 fotografii 1975-2006, Wrzesnia 2007		

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	Fotografia artystyczna		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Nowe Media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	VI	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Cwiczenia	15	Cwiczenia	9
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	15	Razem	9
Praca własna studenta	10	Praca własna studenta	16
Razem	25	Razem	25
ECTS	1	ECTS	1
CEL PRZEDMIOTU			
<p>Zajęcia mają na celu wykształcenie u studentów umiejętności twórczego, samodzielnego i świadomego wykorzystywania technik fotograficznych do realizacji projektów, zarówno autorskich, jak i w praktyce zawodowej. Nabywanie umiejętności świadomego posługiwania się zapisem fotograficznym do celów wyrażania intencjonalnych treści. Nabywanie umiejętności aktywnego stosunku do aranżacji obiektów fotograficznych i inscenizowania obrazu tworzącego kadr fotograficzny. Nabywanie umiejętności kwalifikowanych przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.</p>			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Wiedza ogólna związana z fotografią			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.		K_W05
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.		K_W06
Umiejętności			
U1	Potrąfi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.		K_U02
U2	Potrąfi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.		K_U03
U3	Potrąfi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medjoznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.		K_U16
Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		K_K03

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)			
STUDIA STACJONARNE			
Temat	Liczba godzin		
	W	C	L / P
Fotografia studyjna - ustawienia światła, funkcja nadajników i praca na grupach lamp		3	
Praktyczne zastosowanie lamp błyskowych systemowych i studyjnych		3	
Praca z człowiekiem na planie		3	
Modelowanie światłem stałym i błyskowym		3	
Modyfikatory światła		3	
RAZEM	0	15	0
STUDIA NIESTACJONARNE			
Temat	Liczba godzin		
	W	C	L / P
Fotografia studyjna - ustawienia światła, funkcja nadajników i praca na grupach lamp		2	
Praktyczne zastosowanie lamp błyskowych systemowych i studyjnych		2	
Praca z człowiekiem na planie		2	
Modelowanie światłem stałym i błyskowym		2	
Modyfikatory światła		1	
RAZEM	0	9	0
NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE			
aparat fotograficzny, komputer z oprogramowaniem do postprodukcji, lampy, sala-studio; forma prowadzenia zajęć: instruktaż, analiza, ćwiczenia z aparatem w studiu i w plenerze			
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ			
Projekt fotograficzny na zadany temat.			
LITERATURA			
Podstawowa			
1	Charlotte Cotton, Fotografia jako sztuka współczesna, Kraków 2010		
2	Adam Sobota, Konceptualność fotografii, Bielsko-Biala 2004		
3	Briot A., Fotografia artystyczna : od inspiracji do obrazu, Gliwice 2011.		
Uzupełniająca			
1	Zbigniew Tomaszczuk, Świadomość kadru / szkice z estetyki fotografii, Wrzesnia 2003		
2	Wiesław Banach, Zdzisław Beksiński / antologia twórczości, Rzeszów 2007		

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	Visual merchandising		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Nowe Media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	Specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	V	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Ćwiczenia	15	Ćwiczenia	9
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	15	Razem	9
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	50	Razem	50
ECTS	2	ECTS	2
CEL PRZEDMIOTU			
Zapoznanie studentów z podstawami komputerowych technik multimedialnych z uwzględnieniem zagadnień percepcji słuchowej i wzrokowej. Program ćwiczeń obejmuje szczegółowe omówienie zagadnień komputerowej rejestracji i przetwarzania dźwięków i obrazów, które składają się na nowoczesny przekaz multimedialny.			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Wiedza podstawowa z zakresu reklamy, nowych mediów, wykorzystania niestandardowych elementów reklamowych			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	K_W01	
W2	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.	K_W02	
W3	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	K_W03	
Umiejętności			
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.	K_U01	
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.	K_U09	
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.	K_U14	
Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02	
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.	K_K05	
K3	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.	K_K07	

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)**STUDIA STACJONARNE**

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Wykorzystanie elementów wizualnych w sprzedaży		5	
Systemy wystawiennicze - analogowe oraz multimedialne		5	
Reklama partyzancka oraz reklama niestandardowa i ich tworzenie.		5	
RAZEM	0	15	0

STUDIA NIESTACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Wykorzystanie elementów wizualnych w sprzedaży		3	
Systemy wystawiennicze - analogowe oraz multimedialne		3	
Reklama partyzancka oraz reklama niestandardowa i ich tworzenie.		3	
RAZEM	0	9	0

NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE

Komputery, rzutnik multimedialny, filmy, fotografie, multimedialne programy komputerowe, aparat fotograficzny i inne narzędzia.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci prezentacji etc.

LITERATURA**Podstawowa**

1	A. Murduch, Kreatywność w reklamie, Wydawnictwo naukowe PWN, 2003 rok.
2	D. Daliński, Psychologiczne mechanizmy reklamy, Wyd. GWP, Gdańsk 2008 rok

Uzupelniajaca

1	Burska K., Kreatywność językowa w reklamie: podręcznik nie tylko dla specjalistów, Łódź 2016.
---	---

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	Gamifikacja		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	Nowe Media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	VI	Forma zaliczenia	Egzamin
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład	15	Wykład	9
Cwiczenia	15	Cwiczenia	9
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	30	Razem	18
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	100	Razem	100
ECTS	4	ECTS	4
CEL PRZEDMIOTU			
Zapoznanie studentów z podstawami technik gamingowych wykorzystywanych w relacjach społecznych oraz w grach. Program ćwiczeń obejmuje szczegółowe omówienie zagadnień gamingowych, które składają się na nowoczesne formy pracy.			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Wiedza podstawowa z zakresu reklamy, nowych mediów, wykorzystania niestandardowych elementów reklamowych			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.		K_W02
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).		K_W03
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.		K_W07
Umiejętności			
U1	Potrąfi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.		K_U02
U2	Potrąfi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.		K_U03
U3	Potrąfi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		K_U10
Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		K_K03
K3	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju profesjonalnych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		K_K08

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)			
STUDIA STACJONARNE			
Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Wykorzystywanie schematów i mechanizmów znanych z gier poza kontekstem gier, zwłaszcza w różnych działaniach grupowych	4	4	
Socjal Graph - informacje płynące oraz systemy nagradzania	4	4	
Struktura gry - jak budować hierarchie	4	4	
Tworzenie własnego systemu gamifikacji	3	3	
RAZEM	15	15	0
STUDIA NIESTACJONARNE			
Temat	Liczba godzin		
	W	C	L/P
Wykorzystywanie schematów i mechanizmów znanych z gier poza kontekstem gier, zwłaszcza w różnych działaniach grupowych	3	3	
Socjal Graph - informacje płynące oraz systemy nagradzania	2	2	
Struktura gry - jak budować hierarchie	2	2	
Tworzenie własnego systemu gamifikacji	2	2	
RAZEM	9	9	0
NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE			
komputer, tablety graficzne, rzutnik, wi-fi, gry, oprogramowanie do tworzenia gier			
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ			
kolokwium z wiedzy teoretycznej; w zakresie wiedzy praktycznej - przygotowanie scenariusza gry i/lub stworzenie gry			
LITERATURA			
Podstawowa			
1	Paweł Tkaczyk - GRY WALIZACJA. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych Wydawnictwo Onepress		
2	McStay, Andrew, Reklama cyfrowa : podręcznik / Andrew McStay ; tl. Karolina Jankowiak, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego , 2020		

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE			
Nazwa przedmiotu	Film promocyjny - projekt medialny I		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	nowe media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	V	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA			
STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Ćwiczenia	15	Ćwiczenia	9
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	15	Razem	9
Praca własna studenta	35	Praca własna studenta	41
Razem	50	Razem	50
ECTS	2	ECTS	2
CEL PRZEDMIOTU			
Celem zajęć jest wyposażenie w wiedzę na temat idei i filmu promocyjnego, różnorodności form, a także przygotowanie scenariusza filmu promocyjnego.			
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI			
Umiejętności w zakresie operowania kamerą, montażem, wiedza na temat budowania obrazu filmowego.			
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU			
Wiedza			
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	K_W01	
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05	
W3	Zna i rozumie naukę o człowieku jako podmiocie komunikowania społecznego oraz twórcy kultury, pogłębioną w odniesieniu do jego roli w mediach, promocji i reklamie, w tym naukę o metodach diagnozowania jego potrzeb i oceny jakości usług medialnych.	K_W11	
Umiejętności			
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02	
U2	Potrafi prowadzić prace badawcze pod kierunkiem opiekuna oraz prace projektowe i warsztatowe związane ze sferą działalności kulturalnej, społecznej i medialnej, w tym z zakresu sztuk filmowych i teatralnych.	K_U04	
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniami.	K_U14	

Kompetencje społeczne			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02	
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	K_K03	
K3	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.	K_K08	
TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)			
STUDIA STACJONARNE			
Temat	Liczba godzin		
	W	C	L /P
Film promocyjny - rodzaje, tematyka, przeznaczenie		2	
Retoryka filmu promocyjnego - perswazyjność obrazu filmowego		2	
Przegląd najlepszych filmów promocyjnych		2	
Wybór tematu projektu i podział zadań		2	
Praca nad scenariuszem projektu		6	
Utworzenie bazy kontaktów medialnych w celu rozpropagowania projektu		1	
RAZEM	0	15	0
STUDIA NIESTACJONARNE			
Temat	Liczba godzin		
	W	C	L /P
Film promocyjny - rodzaje, tematyka, przeznaczenie		1	
Retoryka filmu promocyjnego - perswazyjność obrazu filmowego		1	
Przegląd najlepszych filmów promocyjnych		1	
Wybór tematu projektu i podział zadań		1	
Praca nad scenariuszem projektu		4	
Utworzenie bazy kontaktów medialnych w celu rozpropagowania projektu		1	
RAZEM	0	9	0
NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE			
komputer, rzutnik, wi-fi, filmy, prezentacje, literatura			
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ			
Aktywność, zaangażowanie, wykonywanie zadań z zajęć			
LITERATURA			
Podstawowa			
1	Pabian A., Promocja: nowoczesne środki i formy: monografia, Warszawa 2008.		
2	M. Górską, Visual Storytelling, Warszawa 2019.		

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Film promocyjny - projekt medialny II		Kod przedmiotu
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	studia I stopnia	Profil studiów	Praktyczny
Kierunek studiów	nowe media	Specjalność	Multimedia i projektowanie graficzne
Moduł kształcenia	specjalnościowy	Język wykładowy	Polski
Semestr	VI	Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną

WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ ORAZ INDYWIDUALNEJ PRACY WŁASNEJ STUDENTA

STUDIA STACJONARNE		STUDIA NIESTACJONARNE	
Wykład		Wykład	
Ćwiczenia	30	Ćwiczenia	18
Laboratorium		Laboratorium	
Inna forma (jaka)		Inna forma (jaka)	
Razem	30	Razem	18
Praca własna studenta	70	Praca własna studenta	82
Razem	100	Razem	100
ECTS	4	ECTS	4

CEL PRZEDMIOTU

Celem zajęć jest wyposażenie w wiedzę na temat idei i filmu promocyjnego, różnorodności form, a także przygotowanie scenariusza filmu promocyjnego.

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI

Umiejętności w zakresie operowania kamerą, montażem, wiedza na temat budowania obrazu filmowego.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Wiedza		
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	K_W01
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05
W3	Zna i rozumie naukę o człowieku jako podmiocie komunikowania społecznego oraz twórcy kultury, pogłębiając w odniesieniu do jego roli w mediach, promocji i reklamie, w tym naukę o metodach diagnozowania jego potrzeb i oceny jakości usług medialnych.	K_W11
Umiejętności		
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02
U2	Potrafi prowadzić prace badawcze pod kierunkiem opiekuna oraz prace projektowe i warsztatowe związane ze sferą działalności kulturalnej, społecznej i medialnej, w tym z zakresu sztuk filmowych i teatralnych.	K_U04
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.	K_U14
Kompetencje społeczne		
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	K_K02
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	K_K03
K3	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.	K_K08

TREŚCI UCZENIA SIĘ (PROGRAMOWE)**STUDIA STACJONARNE**

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L / P
Rozplanowanie działań i podział studentów na grupy		2	
Wybór osób do wywiadu i przeprowadzenie wywiadów		2	
Zdjęcia plenerowe		8	
Dobór muzyki		4	
Praca nad montażem		10	
Działania związane z reklamą powstałego dzieła, organizacja gali pokazowej		4	
RAZEM	0	30	0

STUDIA NIESTACJONARNE

Temat	Liczba godzin		
	W	C	L / P
Rozplanowanie działań i podział studentów na grupy		2	
Wybór osób do wywiadu i przeprowadzenie wywiadów		4	
Zdjęcia plenerowe		4	
Dobór muzyki i praca nad montażem		6	
Działania związane z reklamą powstałego dzieła, organizacja gali pokazowej		2	
RAZEM	0	18	0

NARZĘDZIA I POMOCE DYDAKTYCZNE

komputer, rzutnik, wi-fi, kamera, oświetlenie, sala do nagrań, oprogramowanie do montażu

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Aktywność, zaangażowanie, wykonywanie zadań z zajęć zmierzających do stworzenia filmu promocyjnego

LITERATURA**Podstawowa**

1	Pabian A., Promocja: nowoczesne środki i formy: monografia, Warszawa 2008.
2	M. Górską, Visual Storytelling, Warszawa 2019.