

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Projektowanie graficzne I warsztaty grafiki wektorowej	Kod przedmiotu	57
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
		30	ZO3	3				18	ZO3	3	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia		30	Ćwiczenia		18
Razem		30	Razem		18
Praca własna studenta		45	Praca własna studenta		57
Razem		75	Razem		75
ECTS		3	ECTS		3

WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa wiedza i umiejętności w zakresie obsługi komputera.

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, ćwiczenia, pogadanka heurystyczna, realizacją projektów.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05
	W1.1 Zna oś czasu i animację poklatkową	
	W1.2 Zna zasady ustawiania klatek kluczowych oraz tzw. in between	
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06
	W2.1 Zna teorię koloru.	
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W3.1 Zna zasady kompozycji obrazu i znaku typograficznego.	
	W3.2 Zna pojęcie Gestalt i jego zastosowanie w projektowaniu.	
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
	U1.1 Umie zaplanować y wykonać prostą animację poklatkową.	

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
	U2.1	Potrafi wykonać projekt plakatu, wykorzystując wiedzę z zakresu budowania kompozycji na siatce.	
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
	U3.1	Potrafi umieścić projekt w kontekście czasu i kultury.	

Kompetencje

K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02
	K1.1	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu projektowania graficznego.	
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
	K2.1	Posiada perspektywę dla lepszego zrozumienia postaw innych kultur i osób.	
K3	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05
	K3.1	Aktywnie uczestniczy w debatach publicznych oraz diagnozowaniu projektowych komponentów problemów społecznych	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
Ćwiczenia		30	18
1	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	4
2	Badanie realizacji ścisłego związku między formą graficzną (symbolem graficznym) a typografią. Precyzyjne zdefiniowanie warunków dotyczących ww zagadnień zamieszczone jest w opisie projektu (elementy książki znaku). Budowanie i dokumentacja podstawowego systemu graficznego.	7	4
3	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	5
4	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	5

ŚRODKI 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.

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

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.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS				EFEKT		
		Wiedza		Ćwiczenia				
W1	W1.1	1	projekt			K_W05		
		2	aktywność na zajęciach	3	obserwacja studenta			
	W1.2	1	projekt					
W2	W2.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	3	obserwacja studenta	K_W06
W3	W3.1	1	projekt			K_W07		
	W3.2	1	projekt					
		Umiejętności		Ćwiczenia				
U1	U1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach		K_U02	
U2	U2.1	1	obserwacja studenta				K_U03	
U3	U3.1	1	aktywność na zajęciach				K_U16	
		Kompetencje		Ćwiczenia				
K1	K1.1	1	praca semestralna				K_K02	
K2	K2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach		K_K03	
K3	K3.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	3	obserwacja studenta	K_K05
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 Wiczorkowska. - 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.							

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY



SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Projektowanie graficzne II warsztaty grafiki rastrowej	Kod przedmiotu	58
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
		30	ZO3	3				18	ZO3	3	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia		30	Ćwiczenia		18
Razem		30	Razem		18
Praca własna studenta		45	Praca własna studenta		57
Razem		75	Razem		75
ECTS		3	ECTS		3

WYMAGANIA WSTĘPNE

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

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, ćwiczenia, pogadanka heurystyczna, realizacją projektów.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05
	W1.1 Zna efekt siatki 3D w programie Adobe Photoshop.	
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06
	W2.1 Zna zagadnienia związane z obróbką cyfrową obrazu - potrafi stworzyć efekt mangi ze zdjęcia kolorowego.	
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W3.1 Zna programy wykorzystujące AI w projektowaniu.	
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
	U1.1 Potrafi zastosować narzędzia związane z perspektywą w programie Adobe Photoshop.	

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				
	U2.1	Potrafi wykorzystać możliwość AI do stworzenia grafik projektowych.						
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				
	U3.1	Potrafi wykonać interaktywną prezentację za pomocą obrazów wygenerowanych przez AI.						
Kompetencje								
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			K_K02				
	K1.1	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu projektowania wizualnego						
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				
	K2.1	Posiada perspektywę dla lepszego zrozumienia postaw innych kultur i osób.						
K3	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.			K_K05				
	K3.1	Charakteryzuje się postawą gotowości do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działań na rzecz społeczności lokalnej.						
TREŚCI KSZTAŁCENIA								
TEMAT			30	18				
Ćwiczenia			30	18				
1	Nauka dokonywania skojarzeń, metaforyzowania i transformowania wybranych treści w procesie projektowo-graficznym			4	2			
2	Umiejętność logicznego zarządzania treścią oraz obrazem fotograficznym w publikacji internetowej.			4	2			
3	Analiza programów graficznych (Adobe Photoshop i Adobe Illustrator) oraz właściwości i znaczenia w procesie twórczym innych materiałów pomocniczych (aparatury cyfrowej, skaner, rysunki i szkice)			2	1			
4	Obróbka zdjęć i retusz komputerowy z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop			6	3			
5	Kolaż artystyczny bazujący na własnych zdjęciach i narzędziach programu Adobe Photoshop.			7	5			
6	Budowanie właściwego przekazu społecznego oraz właściwy dobór środków artystycznych w formach projektowych (np.: plakat filmowy, plakat społeczny, kampania społeczna, projektowanie opakowań itp.)			7	5			
ŚRODKI 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 ścienny, 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.								
KRYTERIA OCENY								
Ćwiczenia								
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.								
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ								
KOD	OPIS			EFEKT				
	Wiedza		Ćwiczenia					
W1	W1.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	3	obserwacja studenta	K_W05
W2	W2.1	1	kolokwium	2	aktywność na zajęciach	3	obserwacja studenta	K_W06
W3	W3.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta			K_W07
	Umiejętności		Ćwiczenia					

U1	U1.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_U02
U2	U2.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_U03
U3	U3.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_U16
Kompetencje Ćwiczenia						
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_K02
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_K03
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach	2	obserwacja studenta	K_K05
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 piksłowe, morfologiczne i przekształcenia obrazowe / Wojciech S. Mokrzycki. - Warszawa : Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2012.					
Uzupełniająca						
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.					

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Grafika intermedialna			Kod przedmiotu	59
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	E6	2				9	E6	2			
		15	ZO6	1				9	ZO6	1	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
Razem	75		Razem	75	
ECTS	3		ECTS	3	

WYMAGANIA WSTĘPNE

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.

CEL PRZEDMIOTU

Celem przedmiotu jest analiza języka i zjawisk medialnych oraz kształcenie umiejętności posługiwania się w 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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05
	W1.1 Zna pojęcie "timeline" w Photoshopie oraz podstawowe pojęcia animacji 2d	
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06
	W2.1 Zna zagadnienia związane z obróbką cyfrową obrazu	
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W3.1 Zna programy wykorzystujące AI w projektowaniu	
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
	U1.1 Potrafi zastosować narzędzia związane z perspektywą w programie Adobe Photoshop.	
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
	U2.1 Potrafi wykorzystać możliwość AI do stworzenia grafik projektowych.	

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			
	U3.1	Potrafi wykonać interaktywną prezentację za pomocą obrazów wygenerowanych przez AI.				
Kompetencje						
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02			
	K1.1	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu projektowania wizualnego				
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			
	K2.1	Posiada perspektywę dla lepszego zrozumienia postaw innych kultur i osób.				
K3	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05			
	K3.1	Charakteryzuje się postawą gotowości do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działań na rzecz społeczności lokalnej.				
TREŚCI KSZTAŁCENIA						
TEMAT			30	18		
Wykład			15	9		
1	Wprowadzenie w obszar grafiki działań intermedialnych.		2	1		
2	Opracowanie tematów realizacyjnych		2	1		
3	Formy scenariuszowe - struktura, warianty, motywy, idee		2	1		
4	Prezentacje, analizy, konstrukcje zagadnień pokrewnych, analiza faktów kulturowych.		3	2		
5	Rozpoznawanie oraz doświadczanie porządków postrzegania, transmisji i notacji intermedialnych.		3	2		
6	Realizacje, oceny, omówienie poszczególnych etapów realizacji projektu, konsultacje.		3	2		
Ćwiczenia			15	9		
1	Analiza swobodnej kreacji artystycznej		5	3		
2	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	6		
ŚRODKI 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						
KRYTERIA OCENY						
Ćwiczenia						
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.						
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ						
KOD	OPIS		EFEKT			
Wiedza Wykład						
W1	W1.1	1	projekt		K_W05	
W2	W2.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_W06
W3	W3.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_W07
Umiejętności Wykład						
U1	U1.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_U02

U2	U2.1	1	aktywność na zajęciach			K_U03
U3	U3.1	1	aktywność na zajęciach			K_U16
Kompetencje Wykład						
K1	K1.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_K02
K2	K2.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_K03
K3	K3.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_K05
Wiedza Ćwiczenia						
W1	W1.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_W05
W2	W2.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_W06
W3	W3.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_W07
Umiejętności Ćwiczenia						
U1	U1.1	1	aktywność na zajęciach			K_U02
U2	U2.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_U03
U3	U3.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_U16
Kompetencje Ćwiczenia						
K1	K1.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_K02
K2	K2.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_K03
K3	K3.1	1	projekt	2	aktywność na zajęciach	K_K05
LITERATURA						
Podstawowa						
1	Manovich Lev., Język nowych mediów, Warszawa 2006. Chyła 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.					
Uzupełniająca						
1	Wprowadzenie do przetwarzania informacji wizualnej. 2, Dyskretyzacja obrazu, operacje piksłowe, morfologiczne i przekształcenia obrazowe / Wojciech S. Mokrzycki. - Warszawa : Akademicka 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.					

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Cyfrowa obróbka audio-video	Kod przedmiotu	60
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
		30	ZO3	3				18	ZO3	3	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia		30	Ćwiczenia		18
Razem		30	Razem		18
Praca własna studenta		45	Praca własna studenta		57
Razem		75	Razem		75
ECTS		3	ECTS		3

WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość oprogramowania do montażu

CEL PRZEDMIOTU

Nauka postprodukcji materiałów audio-video

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza			
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).		K_W03
	W1.1	Zna terminologię z zakresu oprogramowania, funkcjonowania narzędzi audio i video, a także postprodukcji w zakresie tych mediów.	
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.		K_W05
	W2.1	Wie, jak materiał audio i video funkcjonuje jako zjawisko medialne, jakie standardy obowiązują w emisji danego medium, ma wiedzę z zakresu montażu i zasad postprodukcji.	
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
	U1.1	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu obróbki audio i video do analizowania materiałów zamieszczanych w mediach.	
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
	U2.1	Potrafi zaplanować i zrealizować projekt z zakresu audio i video, posługując się wiedzą i umiejętnościami z tego zakresu. Potrafi stworzyć projekt tego typu z przeznaczeniem do odpowiedniego medium.	
Kompetencje			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02

K1	K1.1	Jest gotowy do twórczego i samodzielnego prowadzenia projektów wymagających wiedzy i umiejętności z zakresu obróbki audio i video.	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
	K2.1	Jest gotowy do czynnego i twórczego uczestniczenia w życiu kulturalnym. Jest świadomy tego, jak potrzebna jest wiedza na temat obróbki audio i video, aby profesjonalnie przygotować materiał do emisji. Jest też świadomy manipulacji, które są dokonywane za pomocą tych narzędzi.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
Ćwiczenia		30	18
1	Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce	4	2
2	Przestrzeń dźwięku - muzyka jako tło, łączenie różnych źródeł dźwięku	4	2
3	Cyfrowa obróbka materiału filmowego pod kątem korekty dźwięku	6	4
4	Parametry obrazu wideo – proporcje obrazu	2	2
5	Montaż obrazu - ćwiczenia na wybranych tematach	4	2
6	Nieliniowy montaż wideo - funkcje, i praktyczne zastosowanie	4	2
7	Montaż online i offline	4	2
8	Konwersje formatów obrazu	2	2

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

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

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

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

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT	
Wiedza Ćwiczenia				
W1	W1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W03
W2	W2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_W05
Umiejętności Ćwiczenia				
U1	U1.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_U02
U2	U2.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_U03
Kompetencje Ćwiczenia				
K1	K1.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_K02
K2	K2.1	1 praca semestralna	2 aktywność na zajęciach	K_K03

LITERATURA

Podstawowa

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

Uzupełniająca

1	Bauer Z., Chudziński E. Dziennikarstwo i świat mediów, Kraków 2000,
---	---

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY



SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Montaż video w mediach społecznościowych			Kod przedmiotu	61
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia					Wykład	Ćwiczenia				
	30	ZO5	4				18	ZO5	4		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość oprogramowania do montażu

CEL PRZEDMIOTU

Nauka tworzenia i postprodukcji materiałów audio-video przeznaczonych do publikowania w mediach społecznościowych takich jak videoblog, instastory i rolki (reels).

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Zna takie formy mediów społecznościowych jak videoblog, instastory i rolki (reels).	K_W03 K_W05
Umiejętności		
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować krótkie formy filmowe (videoblog, instastory i rolki) na platformę mediów społecznościowych.	K_U02 K_U03
Kompetencje		
K1	Jest gotowy do kreatywnych działań w zakresie projektowania i realizacji krótkich form filmowych na platformę mediów społecznościowych.	K_K02 K_K03

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
Ćwiczenia		30	18
1	Filmowe formy postów w mediach społecznościowych - zależność parametrów od danego kanału mediów. Trendy obecne w mediach społecznościowych - Facebook, Instagram, Tik-Tok	6	2
2	Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce z przeznaczeniem dla mediów społecznościowych	2	2
3	Cyfrowa obróbka materiału filmowego pod kątem korekty dźwięku	6	2
4	Parametry obrazu wideo – proporcje obrazu	2	2
5	Montaż obrazu - ćwiczenia na wybranych tematach	4	2
6	Konwersje formatów obrazu	2	2
7	Tworzenie filmów na YouTube - wymagania platformy, trendy pośród youtuberów, parametry techniczne	8	6

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

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

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

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

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza Ćwiczenia			
W1	Zna takie formy mediów społecznościowych jak videoblog, instastory i rolki (reels).		K_W03 K_W05 K_W06
	1	projekt	
	2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności Ćwiczenia			
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować krótkie formy filmowe (videoblog, instastory i		K_U02 K_U03
	1	projekt	
	2	aktywność na zajęciach	
Kompetencje Ćwiczenia			
K1	Jest gotowy do kreatywnych działań w zakresie projektowania i realizacji krótkich form		K_K02 K_K03
	1	projekt	
	2	aktywność na zajęciach	

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.

Uzupełniająca

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Podstawy animacji i modelowania 3D I			Kod przedmiotu	62
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		15	ZO5	2				9	ZO5	2				

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	15		Razem	9	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
Razem	50		Razem	50	
ECTS	2		ECTS	2	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość oprogramowania Photoshop

CEL PRZEDMIOTU

Nauka oprogramowania do grafiki 3D

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza			
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).		K_W03
	W1.1	Zna i rozumie terminologię z zakresu projektowania 3d	
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.		K_W05
	W2.1	Ma wiedzę z zakresu grafiki 3d i jej wykorzystania w mediach oraz w projektach użytkowych.	
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
	U1.1	Potrafi wykorzystać wiedzę do tworzenia obiektów 3d, analizowania grafiki pod kątem jej trójwymiarowości.	
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
	U2.1	Potrafi stworzyć projekt 3d, umie znaleźć rozwiązania praktyczne w obrębie tworzenia projektów 3d.	
Kompetencje			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02
	K1.1	Jest gotowy do samodzielnego tworzenia graficznych obiektów 3d.	
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

	K2.1	Jest gotowy do tego, aby twórczo i użytkowo wykorzystywać projekty 3d w codziennym i zawodowym życiu.				
TREŚCI KSZTAŁCENIA						
TEMAT				15	9	
Ćwiczenia				15	9	
1	Nauka programu Blender - praktyczne używanie narzędzi do modelowania			3	3	
2	Praca z trójwymiarowymi obiektami			4	2	
3	Tworzenie realistycznych materiałów i tekstur			4	2	
4	Mapowanie tekstur na obiektach			4	2	
ŚRODKI DYDAKTYCZNE						
komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, dyktafon, oprogramowania do montażu i obróbki cyfrowej; instruktaż,						
KRYTERIA OCENY						
Ćwiczenia						
aktywność, wykonywanie zadań z zajęć,						
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ						
KOD		OPIS			EFEKT	
		Wiedza	Ćwiczenia			
W1	W1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_W03
W2	W2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_W05
		Umiejętności		Ćwiczenia		
U1	U1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_U02
U2	U2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_U03
		Kompetencje		Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K02
K2	K2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K03
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.					

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY



SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Podstawy animacji i modelowania 3D II			Kod przedmiotu	63
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
		15	ZO6	1				9	ZO6	1	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia		15	Ćwiczenia		9
Razem		15	Razem		9
Praca własna studenta		10	Praca własna studenta		16
Razem		25	Razem		25
ECTS		1	ECTS		1

WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość oprogramowania Blender

CEL PRZEDMIOTU

Tworzenie animacji i grafik 3D

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS		EFEKT
Wiedza			
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).		K_W03
	W1.1	Zna i rozumie terminologię z zakresu zarówno projektowania, jak i animacji 3d.	
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.		K_W05
	W2.1	M wiedzę na temat tego, jak może wykorzystać modelowanie i animację 3d w mediach.	
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
	U1.1	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu modelowania i animacji 3d do analizowania wartości przekazów medialnych.	
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
	U2.1	Potrafi samodzielnie zrealizować twórcze projekty z zakresu modelowania i animacji 3d.	
Kompetencje			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02
	K1.1	Jest gotowy do samodzielnego tworzenia modeli i animacji 3d oraz dalszej ich nauki.	
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

K2	K2.1	Jest gotowy do tego, aby wykorzystać wiedzę i umiejętności z zakresu modelowania i animacji 3d do projektów wzbogacających życie kultury, sztuki, jak i do codziennego, użytkowego przeznaczenia.			K_K03	
TREŚCI KSZTAŁCENIA						
TEMAT				15	9	
Ćwiczenia				15	9	
1	Tworzenia własnych modeli 3D i ich animacji			3	3	
2	Podstawy tworzenia różnego typu materiałów nadawanych obiektom 3D			4	2	
3	Używanie tekstur do tworzenia fotorealistycznych materiałów zgodnych ze standardem PBR			4	2	
4	Komponowanie sceny, pracy z kamerą i animacji ujęć			4	2	
ŚRODKI DYDAKTYCZNE						
komputer, rzutnik, wi-fi, oprogramowanie Blender instruktaż,						
KRYTERIA OCENY						
Ćwiczenia						
aktywność, wykonywanie zadań z zajęć, utworzenie własnego modelu 3D oraz własnej animacji						
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ						
KOD	OPIS				EFEKT	
		Wiedza		Ćwiczenia		
W1	W1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_W03
W2	W2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_W05
		Umiejętności		Ćwiczenia		
U1	U1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_U02
U2	U2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_U03
		Kompetencje		Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K02
K2	K2.1	1	praca semestralna	2	aktywność na zajęciach	K_K03
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.					

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY



SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Fotografia prasowa i użytkowa			Kod przedmiotu	64
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia					Wykład	Ćwiczenia				
	30	ZO6	3				18	ZO6	3		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
Razem	75		Razem	75	
ECTS	3		ECTS	3	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza ogólna związana z fotografią

CEL PRZEDMIOTU

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. Nabycie umiejętności kwalifikowania przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06
	W1.1 Zna zasady tworzenia fotoreportażu i współpracy z dziennikarzem. Posiada wiedzę na temat rodzajów i funkcji fotografii użytkowej.	
W2	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W2.1 Wie czym charakteryzuje się dobra okładka i jak przekazywać informacje poprzez fotografie.	
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
	W3.1 Zna sposoby manipulacji w fotografii.	
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
	U1.1 Potrafi wykonać fotoreportaż lub fotografie użytkową z zadanymi parametrami.	

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	
	U2.1	Potrafi archiwizować własne materiały zdjęciowe.		
Kompetencje				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	Dostrzega konieczność ciągłego aktualizowania i pogłębiania wiedzy z zakresu fotografii.		
K2	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K2.1	Postrzega fotografię jako narzędzie, które można wprowadzić w obszar działań plastycznych i kreacji wykonywanego dzieła.		
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	
	K3.1	Jest gotowy do stosowania fotografii zgodnie z zasadami etyki i poszanowania prywatności osób fotografowanych.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA				
TEMAT			30	18
Ćwiczenia			30	18
1	Fotografia prasowa i reporterska - fotoreportaż, zasady pracy fotoreportera,		4	2
2	Relacja fotografii do tekstu w prasie. Fotografia na okładce (jako okładka). Funkcja perswazyjna fotografii w prasie		6	4
3	Współpraca fotografa z dziennikarzem piszącym tekst oraz reaserch		2	2
4	Manipulacja w przekazie fotograficznym w materiałach prasowych.		2	2
5	Fotografia użytkowa - funkcje, rodzaje, cel		6	2
6	Manipulacja w przekazie fotograficznym w materiałach użytkowych		2	2
7	Nauka fotografowania newsowego, reportażowego i archiwizowania własnych materiałów zdjęciowych		8	4
ŚRODKI 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.				
KRYTERIA OCENY				
Ćwiczenia				
Zadanie praktyczne: wybór jednego z gatunków i stworzenie serii zdjęć powiązanych tematycznie, odpowiadających treści i przeznaczeniu danego tematu lub produktu.				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
	Wiedza		Ćwiczenia	
W1	W1.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_W06
W2	W2.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_W07
W3	W3.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_W10
	Umiejętności		Ćwiczenia	
U1	U1.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_U02
U2	U2.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_U03
	Kompetencje		Ćwiczenia	
K1	K1.1	1 aktywność na zajęciach	2 obserwacja studenta	K_K01
K2	K2.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_K02
K3	K3.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_K06
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.			
Uzupełniająca				

1	Tomasz Kizny, Niezależna Agencja Fotograficzna Dementi 1982-1991, Wrocław 2007.
2	Wojciech Zawadzki, 100 fotografii 1975-2006, Września 2007.

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY



SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Fotografia artystyczna			Kod przedmiotu	65
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
		15	ZO6	1				9	ZO6	1	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Ćwiczenia		15		Ćwiczenia		9	
Razem		15		Razem		9	
Praca własna studenta		10		Praca własna studenta		16	
Razem		25		Razem		25	
ECTS		1		ECTS		1	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza ogólna związana z fotografią

CEL PRZEDMIOTU

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. Nabycie umiejętności kwalifikowania przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05
	W1.1 Wie jak działa oświetlenie studyjne i jak je kreatywnie wykorzystać.	
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06
	W2.1 Wie jakie są plany zdjęciowe i jak je zastosować.	
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
	U1.1 Potrafi prawidłowo posłużyć się sprzętem studyjnym.	
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
	U2.1 Potrafi posługiwać się systemowymi lampami błyskowymi.	

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
	U3.1	Umie dobrać odpowiednie modyfikatory oświetlenia w celu uzyskania zamierzonych efektów.	

Kompetencje

K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02
	K1.1	Dostrzega konieczność ciągłego aktualizowania i pogłębiania wiedzy z zakresu fotografii.	
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
	K2.1	Postrzega fotografię jako narzędzie, które można wprowadzić w obszar działań plastycznych i kreacji wykonywanego dzieła.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		15	9
Ćwiczenia		15	9
1	Fotografia studyjna - ustawienia światła, funkcja nadajników i praca na grupach lamp	3	2
2	Praktyczne zastosowanie lamp błyskowych systemowych i studyjnych	3	2
3	Praca z człowiekiem na planie	3	2
4	Modelowanie światłem stałym i błyskowym	3	2
5	Modyfikatory światła	3	1

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

aparatus fotograficzny, komputer z oprogramowaniem do postprodukcji, lampy, sala-studio; forma prowadzenia zajęć: instruktaż, analiza, ćwiczenia z aparatem w studiu i w plenerze

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

Projekt fotograficzny na zadany temat.

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia	
W1	W1.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_W05
W2	W2.1	1 projekt	2 aktywność na zajęciach	K_W06
		Umiejętności	Ćwiczenia	
U1	U1.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_U02
U2	U2.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_U03
U3	U3.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_U16
		Kompetencje	Ćwiczenia	
K1	K1.1	1 aktywność na zajęciach	2 obserwacja studenta	K_K02
K2	K2.1	1 projekt	2 obserwacja studenta	K_K03

LITERATURA

Podstawowa

1	Charlotte Cotton, Fotografia jako sztuka współczesna, Kraków 2010
2	Adam Sobota, Konceptualność fotografii, Bielsko-Biała 2004.
3	Briot A., Fotografia artystyczna: od inspiracji do obrazu, Gliwice 2011.

Uzupełniająca

1	Zbigniew Tomaszczuk, Świadomość kadru / szkice z estetyki fotografii, Września 2003.
2	Wiesław Banach, Zdzisław Beksiński / antologia twórczości, Rzeszów 2007.

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Visual merchandising			Kod przedmiotu	66
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład	Ćwiczenia					Wykład	Ćwiczenia				
	15	ZO5	2				9	ZO5	2		

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	15		Razem	9	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
Razem	50		Razem	50	
ECTS	2		ECTS	2	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza podstawowa z zakresu reklamy, nowych mediów, wykorzystania niestandardowych elementów reklamowych

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.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS		EFEKT
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
	W1.1	Ma poszerzoną wiedzę z zakresu komunikacji i manipulacji w marketingu i szeroko pojętej reklamie.	
W2	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.		K_W02
	W2.1	Ma wiedzę z zakresu komunikacji międzykulturowej.	
W3	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).		K_W03
	W3.1	Dysponuje katalogiem podstawowych problemów i pojęć z zakresu edycji obrazu	
Umiejętności			
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.		K_U01
	U1.1	Potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł informacji i nowoczesnych technologii.	
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
	U2.1	Integruje wiedzę z zakresu różnych dyscyplin naukowych na temat projektowania.	
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadanowymi.		K_U14

U3	U3.1	Integruje wiedzę z zakresu różnych dyscyplin naukowych na temat projektowania i psychologii Gestalt.		K_U14
Kompetencje				
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			K_K02
	K1.1	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu nauk o nowych mediach społecznościowych.		
K2	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.			K_K07
	K2.1	Jest krytyczny i otwarty na nowe idee, koncepcje, teorie, argumenty; ma świadomość funkcjonowania różnych perspektyw poznawczych oraz ograniczeń, zwłaszcza kulturowych.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA				
TEMAT			15	9
Ćwiczenia			15	9
1	Znak i Komunikacja		1	1
2	UX/UI i psychologia Gestalt w projektowaniu		2	1
3	Psychologia koloru. Teoria koloru.		2	1
4	Władza komunikacji, dominujące narracje i kontekst kulturowy		3	2
5	Wykorzystanie elementów wizualnych w sprzedaży		2	1
6	Systemy wystawiennicze - analogowe oraz multimedialne		2	1
7	Reklama partyzancka oraz reklama niestandardowa i ich tworzenie.		3	2
ŚRODKI DYDAKTYCZNE				
Komputery, rzutnik multimedialny, filmy, fotografie, multimedialne programy komputerowe, aparat fotograficzny i inne narzędzia.				
KRYTERIA OCENY				
Ćwiczenia				
obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci prezentacji etc.				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
		Wiedza		Ćwiczenia
W1	W1.1	1	projekt	2
				aktywność na zajęciach
W2	W2.1	1	projekt	2
				aktywność na zajęciach
W3	W3.1	1	projekt	2
				aktywność na zajęciach
		Umiejętności		Ćwiczenia
U1	U1.1	1	projekt	2
				aktywność na zajęciach
U2	U2.1	1	projekt	2
				aktywność na zajęciach
U3	U3.1	1	projekt	2
				aktywność na zajęciach
		Kompetencje		Ćwiczenia
K1	K1.1	1	projekt	2
				aktywność na zajęciach
K2	K2.1	1	projekt	2
				aktywność na zajęciach
LITERATURA				
Podstawowa				
1	A. Murduch, Kreatywność w reklamie, Wydawnictwo naukowe PWN, 2003.			
2	D. Daliński, Psychologiczne mechanizmy reklamy, Wyd. GWP, Gdańsk 2008.			
Uzupelniająca				
1	Burska K., Kreatywność językowa w reklamie: podręcznik nie tylko dla specjalistów, Łódź 2016.			

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Gamifikacja			Kod przedmiotu	67
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	E6	2				9	E6	2			
		15	ZO6	2				9	ZO6	2	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiedza podstawowa z zakresu reklamy, nowych mediów, wykorzystania niestandardowych elementów reklamowych. Podstawowa wiedza z zakresu historii sztuki, kultury i literatury.

CEL PRZEDMIOTU

Zapoznanie studentów z podstawami technik gamingowych wykorzystywanych w relacjach społecznych oraz w grach. Program ćwiczeń obejmuje szczegółowe omówienie zagadnień tworzenia rozgrywki i narracji w gamedevie.

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	K_W03
	W1.1 Posiada rozległą wiedzę z zakresu teorii gier.	
	W1.2 Zna zasady projektowania gier wideo.	
W2	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W2.1 Posiada rozległą wiedzę z zakresu komunikacji i manipulacji informacją.	
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
	U1.1 Potrafi samodzielnie zaplanować rozgrywkę wedle wybranego przez siebie gatunku gier.	
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
	U2.1 Potrafi samodzielnie i w zespole przygotowywać Game design document.	
U3	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.	K_U10
	U3.1 Analizuje i interpretuje złożone rozwiązania z zakresu projektowania gier	

Kompetencje				
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			K_K02
	K1.1	Wykazuje otwartość na problemy z zakresu projektowania rozgrywki i teorii gier oraz podejmowanie samodzielnych prób ich opracowania.		
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
	K2.1	Jest gotów do oceniania możliwości wykorzystania gier w różnych dziedzinach życia społecznego		
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
	K3.1	Stosuje podstawowe zasady etyki naukowej w pracy projektowej.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA				
TEMAT			30	18
Wykład			15	9
1	Wykorzystywanie schematów i mechanizmów znanych z gier poza kontekstem gier, zwłaszcza w różnych działaniach grupowych		4	3
2	Game Design Document - tworzenie dokumentacji growej i zarządzanie projektem (metoda agile i waterfall)		4	2
3	Struktura gry - jak budować gameplay i narrację. Modele gracza.		4	2
4	Tworzenie własnego systemu growego na podstawie wybranego gatunku.		3	2
Ćwiczenia			15	9
1	Wykorzystywanie schematów i mechanizmów znanych z gier poza kontekstem gier, zwłaszcza w różnych działaniach grupowych		4	3
2	Game Design Document - tworzenie dokumentacji growej i zarządzanie projektem (metoda agile i waterfall)		4	2
3	Struktura gry - jak budować gameplay i narrację. Modele gracza.		4	2
4	Tworzenie własnego systemu growego na podstawie wybranego gatunku.		3	2
ŚRODKI DYDAKTYCZNE				
komputer, tablety graficzne, rzutnik, wi-fi, gry, oprogramowanie do tworzenia gier				
KRYTERIA OCENY				
Wykład				
kolokwium z wiedzy teoretycznej;				
Ćwiczenia				
w zakresie wiedzy praktycznej - przygotowanie scenariusza gry i/lub stworzenie gry				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
		Wiedza	Wykład	
W1	W1.1	1	kolokwium	K_W03
	W1.2	1	praca semestralna	
W2	W2.1	1	projekt	K_W07
			2	praca semestralna
		Umiejętności	Wykład	
U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U02
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U03
U3	U3.1	1	praca semestralna	K_U10
		Kompetencje	Wykład	
K1	K1.1	1	obserwacja studenta	K_K02
K2	K2.1	1	obserwacja studenta	K_K03
K3	K3.1	1	obserwacja studenta	K_K08
		Wiedza	Ćwiczenia	
W1	W1.1	1	praca semestralna	K_W03
	W1.2	1	praca semestralna	
W2	W2.1	1	praca semestralna	K_W07
		Umiejętności	Ćwiczenia	

U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U02
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U03
U3	U3.1	1	praca semestralna	K_U10
Kompetencje Ćwiczenia				
K1	K1.1	1	obserwacja studenta	K_K02
K2	K2.1	1	obserwacja studenta	K_K03
K3	K3.1	1	obserwacja studenta	K_K08
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Błaszczyk T. Tworzenie gier dla początkujących : 3D, Piekary Śląskie 2020.			
2	Matulewski J. Grafika, fizyka, metody numeryczne: symulacje fizyczne z wizualizacją 3D, Warszawa 2010.			
Uzupelniająca				
1	Mokrzycki W. Wprowadzenie do przetwarzania informacji wizualnej. 2, Dyskretyzacja obrazu, operacje pikselowe, morfologiczne i przekształcenia obrazowe, Warszawa 2012.			

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY



SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Film promocyjny – projekt medialny I	Kod przedmiotu	68
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE					STUDIA NIESTACJONARNE				
Wykład	Ćwiczenia				Wykład	Ćwiczenia			
	15	ZO5	2			9	ZO5	2	

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
Razem	15		Razem	9	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
Razem	50		Razem	50	
ECTS	2		ECTS	2	

WYMAGANIA WSTĘPNE

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

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.	K_W01 K_W05 K_W11
Umiejętności		
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.	K_U02 K_U04 K_U14
Kompetencje		
K1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.	K_K02 K_K03 K_K08

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		15	9
Ćwiczenia		15	9
1	Film promocyjny - rodzaje, tematyka, przeznaczenie	2	1
2	Retoryka filmu promocyjnego - perswazyjność obrazu filmowego	2	1
3	Przegląd najlepszych filmów promocyjnych	2	1
4	Wybór tematu projektu i podział zadań	2	1
5	Praca nad scenariuszem projektu	6	4
6	Utworzenie bazy kontaktów medialnych w celu rozpropagowania projektu	1	1

SRODKI DYDAKTYCZNE

komputer, rzutnik, wi-fi, filmy, prezentacje, literatura

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

Aktywność, zaangażowanie, wykonywanie zadań z zajęć			
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ			
KOD	OPIS		EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia
W1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.		K_W01 K_W05 K_W11
	1	projekt	
		Umiejętności	Ćwiczenia
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.		K_U02 K_U04 K_U14
	1	projekt	
		Kompetencje	Ćwiczenia
K1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		K_K02 K_K03 K_K08
	1	projekt	
LITERATURA			
Podstawowa			
1	Pabian A., Promocja: nowoczesne środki i formy: monografia, Warszawa 2008.		
2	M. Górska, Visual Storytelling, Warszawa 2019.		

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS/KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)	Film promocyjny – projekt medialny II	Kod przedmiotu	69
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego 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 DYDAKTYCZNYCH

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		30	ZO6	4				18	ZO6	4				

SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ KONTAKTOWYCH

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
Razem	30		Razem	18	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
Razem	100		Razem	100	
ECTS	4		ECTS	4	

WYMAGANIA WSTĘPNE

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

CEL PRZEDMIOTU

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

KOD	OPIS	EFEKT
Wiedza		
W1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.	K_W01 K_W05 K_W11
Umiejętności		
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.	K_U02 K_U04 K_U14
Kompetencje		
K1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.	K_K02 K_K03 K_K08

TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
Ćwiczenia		30	18
1	Rozplanowanie działań i podział studentów na grupy	2	2
2	Wybór osób do wywiadu i przeprowadzenie wywiadów	2	2
3	Zdjęcia plenerowe	8	4
4	Dobór muzyki	4	2
5	Praca nad montażem	6	4
6	Dobór muzyki i praca nad montażem	4	2
7	Działania związane z reklamą powstałego dzieła, organizacja gali pokazowej	4	2

SRODKI DYDAKTYCZNE

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

KRYTERIA OCENY

Ćwiczenia

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

WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT	
Wiedza Ćwiczenia				
W1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.			K_W01 K_W05 K_W11
	1	projekt	2 aktywność na zajęciach	
	2	aktywność na zajęciach		
Umiejętności Ćwiczenia				
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.			K_U02 K_U04 K_U14
	1	projekt	2 aktywność na zajęciach	
	2	aktywność na zajęciach		
Kompetencje Ćwiczenia				
K1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.			K_K02 K_K03 K_K08
	1	projekt	2 aktywność na zajęciach	
	2	aktywność na zajęciach		

LITERATURA

Podstawowa

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