

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)			Projektowanie graficzne I warsztaty grafiki wektorowej										Kod przedmiotu			DM1							
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Nauk Społecznych													
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia							Profil studiów			praktyczny										
Kierunek studiów			Nowe Media							Specjalność			DM										
Moduł kształcenia			Specjalnościowy							Język wykładowy			polski										
Semestr			III							Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną										
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																							
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE													
Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty			Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty		
									30	ZO3	3									18	ZO3	3	
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																							
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE													
Warsztaty					30					Warsztaty					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. Bardzo podstawowa znajomość programów obsługujących grafikę wektorową.																							
CEL PRZEDMIOTU																							
Ćwiczenia praktyczne na temat tworzenia wizualnych skrótów myślowych. Każdy projekt ma dostosowana formę tworzenia, logiczna 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, dyskusja, 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 historię trendów graficznych.																			
		W1.2		Zna zasady kompozycji.																			
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 projekt graficzny plakatu, ulotki, znaku.																			

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			ST	NST
TEMAT			30	18
Warsztaty			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 księgi znaku). Budowanie i dokumentacja podstawowego systemu graficznego.		3	2
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		4	2
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.		4	3
5	Próba stworzenia projektu aplikacji typu kanban board. Określenie zasad oraz funkcji projektowych. Rola barwy i zasady kompozycji Gestalt w budowaniu funkcjonalności. Precyzyjne zdefiniowanie doświadczenia użytkownika. Zastosowanie dwóch schematów kolorystycznych.		4	2
6	UX i UI design. Określenie doświadczenia użytkownika i zastosowanie w praktyce teorii koloru i psychologii Gestalt.		4	3
7	Ilustracyjne projektowanie izometryczne oraz elementy 3d w Illustratorze.		4	2
METODY 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						
Warsztaty						
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		Warsztaty		
W1	W1.1	1	projekt		K_W05	
		2	aktywność na zajęciach			
	W1.2	1	projekt			
		2	aktywność na zajęciach			
W2	W2.1	1	projekt		K_W06	
		2	aktywność na zajęciach			
W3	W3.1	1	projekt		K_W07	
		2	aktywność na zajęciach			
	W3.2	1	projekt			
		2	aktywność na zajęciach			
		Umiejętności		Warsztaty		
U1	U1.1	1	praca semestralna		K_U02	
		2	aktywność na zajęciach			
U2	U2.1	1	aktywność na zajęciach		K_U03	
U3	U3.1	1	aktywność na zajęciach		K_U16	
		Kompetencje		Warsztaty		
K1	K1.1	1	praca semestralna		K_K02	
K2	K2.1	1	praca semestralna		K_K03	
		2	aktywność na zajęciach			
K3	K3.1	1	praca semestralna		K_K05	
		2	aktywność na zajęciach			
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym				
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym				
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym				
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym				
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym				
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce				
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Forma aktywności						
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk					30	18
własna	1	Przygotowanie do zajęć			10	12
	2	Czytanie wskazanej literatury			10	10

Praca	3	Przygotowanie projektu	10	15
	4	Przygotowanie pracy semestralnej	15	20
		Suma godzin:	75	75
		Punkty ECTS:	3	3
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Airey D., <i>Logo Design Love: tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona</i> , Helion, Gliwice 2021.			
2	Ambrose G., Harris P., <i>Twórcze projektowanie</i> , PWN, Warszawa 2004.			
3	Evamy M., <i>Logo: przewodnik dla projektantów</i> , PWN, Warszawa 2008.			
4	Mrowczyk J., Warda M., <i>PGR: projektowanie graficzne w Polsce</i> , Karakter, Kraków 2010.			
5	Newark Q., <i>Co to jest projektowanie</i> , Arkady, Warszawa 2021.			
Uzupełniająca				
1	Składanek M., <i>Projektowanie interakcji – pomiędzy wiedzą a praktyką</i> , [w:] "Kultura Współczesna", nr 3 (61), 2009, s. 73–89.			
2	Wood B., <i>Adobe Illustrator PL: oficjalny podręcznik. Edycja 2020</i> , Helion, Gliwice 2021.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																
Nazwa przedmiotu (modułu)				Projektowanie graficzne II warsztaty grafiki rastrowej								Kod przedmiotu		DM2		
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot				Instytut Nauk Społecznych												
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia						Profil studiów			praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media						Specjalność			DM					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy						Język wykładowy			polski					
Semestr		III						Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty		Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty		
						30	ZO3	3						18	ZO3	3
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE						
Warsztaty				30						Warsztaty				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 dostosowana formę tworzenia, logiczna 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, dyskusja, 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 pojęcie osi czasu (oraz efektów na osi czasu), klatek kluczowych oraz 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 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 i potrafi je krytycznie i twórczo wykorzystać z poszanowaniem dla praw autorskich.												
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			ST	NST
TEMAT			30	18
Warsztaty			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 oraz photopea oraz właściwości i znaczenia w procesie twórczym innych materiałów pomocniczych (aparat cyfrowy, skaner, rysunki i szkice).		2	1
4	Obróbka zdjęć i retusz komputerowy z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop.		3	2
5	Kolaż artystyczny bazujący na własnych zdjęciach i narzędziach programu Adobe Photoshop.		4	3
6	Pixel art w Photoshopie. Pracowanie na obiektach inteligentnych i tworzenie tilesetów na potrzeby gier typu pixel art.		3	2
7	Budowanie właściwego przekazu społecznego oraz właściwy dobór środków artystycznych w formach projektowych (np.: plakat filmowy, plakat społeczny, kampania społeczna, projektowanie opakowań itp.)		7	5
8	Analiza kolorystyczna oraz wykorzystanie wiedzy w projektowaniu komunikatu emocjonalnego, odpowiedni dobór środków artystycznych (wykonanie kalendarza ściennego, zaprojektowanie certyfikatu i dyplomu).		3	1
METODY 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.				

KRYTERIA OCENY					
Warsztaty					
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	Warsztaty		
W1	W1.1	1	aktywność na zajęciach	K_W05	
W2	W2.1	1	aktywność na zajęciach	K_W06	
W3	W3.1	1	aktywność na zajęciach	K_W07	
		Umiejętności	Warsztaty		
U1	U1.1	1	aktywność na zajęciach	K_U02	
U2	U2.1	1	aktywność na zajęciach	K_U03	
U3	U3.1	1	aktywność na zajęciach	K_U16	
		Kompetencje	Warsztaty		
K1	K1.1	1	praca semestralna	K_K02	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K03	
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach	K_K05	
FORMY OCENY					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym			
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym			
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym			
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym			
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym			
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce			
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce			
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce			
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma aktywności			
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		20	27
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		15	20
		Suma godzin:		75	75
		Punkty ECTS:		3	3
LITERATURA					
Podstawowa					
1	Austin T., Doust R., <i>Projektowanie dla nowych mediów</i> , PWN, Warszawa 2008.				
2	Faulkner A., Chavez C., <i>Adobe Photoshop PL edycja 2020: oficjalny podręcznik</i> , Helion, Gliwice 2021.				
3	Fiell Ch., Fiell P., <i>Projektowanie graficzne w XXI wieku: le design graphique au 21-e siècle. Graphic Design for the 21st Century</i> , Taschen, Köln 2005.				
4	Newark Q., <i>Co to jest projektowanie</i> , Arkady, Warszawa 2021.				
Uzupełniająca					
1	Fiell Ch., <i>Graphic Design Sourcebook</i> , Welbeck Publishing Group, London 2021.				
2	Munari B., <i>Design as Art</i> , Penguin Modern Classics, London 2019.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)			Grafika Big data – narzędzia, analiza i statystyka intermedialna												Kod przedmiotu			DM3					
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot												Instytut Nauk Społecznych											
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia									Profil studiów			praktyczny								
Kierunek studiów			Nowe Media									Specjalność			DM								
Moduł kształcenia			Specjalnościowy									Język wykładowy			polski								
Semestr			VI									Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną								
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																							
STUDIA STACJONARNE												STUDIA NIESTACJONARNE											
Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty			Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty		
									15	ZO6	3									9	ZO6	3	
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																							
STUDIA STACJONARNE												STUDIA NIESTACJONARNE											
Warsztaty			15									Warsztaty			9								
Razem			15									Razem			9								
Praca własna studenta			60									Praca własna studenta			66								
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		Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.														K_W07							
		W1.1		Zna programy wykorzystujące AI w projektowaniu.																			
W2		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							
		W2.1		Zna podstawowe formaty przechowywania danych, sposoby ich pozyskiwania i przechowywania oraz zna pojęcia związane z big data oraz potrafi charakteryzować narzędzia służące do analizy danych.																			
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 wykorzystywać narzędziami do wizualizacji danych w zakresie: przygotowania danych źródłowych, ich transformacji do modelu analitycznego, budowy raportu z użyciem interaktywnych dashboardów oraz publikacji.																			

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 oraz materiałów multimedialnych do stworzenia grafik projektowych.			
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 wizualizacji danych			
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 procesów biznesowych i znaczenia wizualizacji danych w tych procesach.			
TREŚCI KSZTAŁCENIA				ST	NST
TEMAT				15	9
Warsztaty				15	9
1	Sposoby przygotowania danych do prezentacji elektronicznych.			1	1
2	Techniki wizualizacji przy wykorzystaniu arkusza kalkulacyjnego - prezentacja danych w formie tabelarycznej i w formie wykresów.			1	1
3	Wizualizacja struktur, hierarchii i procesów. Wspomaganie decyzji.			2	1
4	Metody analizy danych - eksploracja danych i sztuczna inteligencja.			4	2
5	Wizualizacja danych w biznesie (PowerBI, Tableau).			4	2
6	Praktyczne ćwiczenia w wykorzystywaniu narzędzi z zakresu inżynierii wizualizacji danych.			3	2
METODY 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 wykonywań cyfrowej obróbki obrazu, montażu filmów, animacji oraz mapowania 3d					
KRYTERIA OCENY					
Wykład					
Test z pytaniami zamkniętymi i otwartymi sprawdzający wiedzę teoretyczną.					
Warsztaty					
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			Warsztaty
W1	W1.1	1	projekt		K_W07
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		K_W10
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
		Umiejętności		Warsztaty	
U1	U1.1	1	prezentacja multimedialna		K_U01
		2	praca semestralna		
U2	U2.1	1	projekt		K_U03

U2	U2.1	2	aktywność na zajęciach		K_U03	
KompetencjeWarsztaty						
K1	K1.1	1	projekt			K_K02
		2	aktywność na zajęciach			
K2	K2.1	1	projekt			K_K03
		2	aktywność na zajęciach			
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym				
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym				
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym				
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym				
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym				
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce				
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma aktywności				
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk			15	9
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć			5	4
	2	Czytanie wskazanej literatury			5	8
	3	Przygotowanie projektu			20	30
	4	Przygotowanie pracy semestralnej			30	24
		Suma godzin:			75	75
		Punkty ECTS:			3	3
LITERATURA						
Podstawowa						
1	Surma J., <i>Cyfryzacja życia w erze Big Data: człowiek, biznes, państwo</i> , PWN, Warszawa 2021.					
Uzupełniająca						
1	Stephens-Davidowitz S., <i>Wszyscy kłamią: big data, nowe dane i wszystko, co Internet może nam powiedzieć o tym, kim naprawdę jesteśmy</i> , WL, Kraków 2019.					

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																			
Nazwa przedmiotu (modułu)		Laboratorium technologii multimedialnych: tekst, obraz i dźwięk												Kod przedmiotu		DM4			
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Nauk Społecznych									
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia								Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media								Specjalność				DM					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy								Język wykładowy				polski					
Semestr		IV								Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																			
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE									
Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty				Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty			
								45	ZO4	3							27	ZO4	3
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																			
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE									
Warsztaty				45						Warsztaty				27					
Razem				45						Razem				27					
Praca własna studenta				30						Praca własna studenta				48					
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 posprodukcji.															
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	
	K1.1	Jest gotowy do twórczego i samodzielnego prowadzenia projektów wymagających wiedzy i umiejętności z zakresu obróbki audio i video.			
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				ST	NST
TEMAT				30	18
Warsztaty				30	18
1	Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce			4	2
2	Przestrzenie 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
METODY DYDAKTYCZNE					
komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, dyktafon, oprogramowania do montażu i obróbki cyfrowej; instruktaż, ćwiczenia na gotowym oraz na tworzonym materiale					
KRYTERIA OCENY					
Warsztaty					
aktywność, wykonywanie zadań z zajęć, obróbka zadanego materiału pod kątem korekty obrazu i dźwięku					
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ					
KOD		OPIS			EFEKT
		Wiedza			Warsztaty
W1	W1.1	1	praca semestralna		K_W03
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	praca semestralna		K_W05
		2	aktywność na zajęciach		
		Umiejętności		Warsztaty	
U1	U1.1	1	projekt		K_U02
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	projekt		K_U03
		2	aktywność na zajęciach		
		Kompetencje		Warsztaty	
K1	K1.1	1	praca semestralna		K_K02
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	praca semestralna		K_K03
		2	aktywność na zajęciach		
FORMY OCENY					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym			
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym			
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym			
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym			

dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym		
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce		
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce		
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce		
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Forma aktywności				
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk		45	27	
PW	1	Przygotowanie projektu	30	48
		Suma godzin:	75	75
		Punkty ECTS:	3	3
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Yewdall D.L., <i>Dźwięk w filmie: teoria i praktyka</i> , Wojciech Marzec, Warszawa 2011.			
2	Mascelli J.V., <i>5 tajemników warsztatu filmowego</i> , Wojciech Marzec, Warszawa 2018.			
3	Magdoń A., <i>Reporter i jego warsztat</i> , Kraków 2000.			
Uzupełniająca				
1	Bauer Z., Chudziński E., <i>Dziennikarstwo i świat mediów</i> , Kraków 2000.			
2	Steinmetz R., Nahrstedt K., <i>Multimedia Systems</i> , [w:] "X.media.publishing", Springer, Berlin 2004.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)			Animacja 2D										Kod przedmiotu			DM5							
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot													Instytut Nauk Społecznych										
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia										Profil studiów			praktyczny							
Kierunek studiów			Nowe Media										Specjalność			DM							
Moduł kształcenia			Specjalnościowy										Język wykładowy			polski							
Semestr			V										Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną							
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																							
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE													
Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty			Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty		
									15	ZO5	1									9	ZO5	1	
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																							
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE													
Warsztaty					15					Warsztaty					9								
Razem					15					Razem					9								
Praca własna studenta					10					Praca własna studenta					16								
Razem					25					Razem					25								
ECTS					1					ECTS					1								
WYMAGANIA WSTĘPNE																							
Podstawowa znajomość zasad kompozycji wizualnej i typografii. Umiejętność obsługi programów graficznych (np. Adobe Photoshop) w zakresie edycji warstw, masek i obiektów. Ogólna orientacja w środowisku Adobe Creative Cloud (lub równoważnych narzędziach graficznych). Umiejętność pracy z czasem i realizowania zadań projektowych w wyznaczonych terminach. Gotowość do pracy indywidualnej i zespołowej nad projektami twórczymi.																							
CEL PRZEDMIOTU																							
Celem przedmiotu jest wprowadzenie studentów w świat cyfrowej animacji 2D, zarówno w kontekście klasycznych technik animacji poklatkowej (np. w Adobe Photoshop), jak i nowoczesnych narzędzi do animacji warstwowej (Adobe After Effects). Studenci poznają podstawy zasad animacji, techniki riggowania, keyframe’owania, pracy z dźwiękiem i efektami, a także rozwijają wrażliwość wizualną i umiejętność opowiadania historii poprzez ruch. Student potrafi zaplanować, zrealizować i zaprezentować krótką formę animacyjną 2D z wykorzystaniem technik poklatkowych i animacji warstwowej, stosując podstawowe zasady animacji i narzędzia cyfrowe (Adobe Photoshop i After Effects), zgodnie z założeniami projektu komunikacyjnego lub artystycznego.																							
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU																							
KOD		OPIS												EFEKT									
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									
		W1.1		umożliwia osadzenie animacji 2D w kontekście medialnym i narracyjnym.																			
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		warsztat pracy w Photoshopie i AE.																			
W3		Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.												K_W07									
		W3.1		animacja jako narzędzie przekazu wizualnego i narracyjnego.																			
W4		Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.												K_W08									
		W4.1		animacja jako komunikat – forma wypowiedzi twórczej i użytkowej.																			
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	animacja 2D to bezpośrednie pole zastosowania tej wiedzy		
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	planowanie storyboardu, animacji, renderów.		
U3	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08	
	U3.1	ważne przy prezentacji projektu i refleksji twórczej.		
U4	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	
	U4.1	przydatne w pitchingu i prezentowaniu projektów animacyjnych.		
U5	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		K_U14	
	U5.1	istotne w realizacji zespołowego projektu animacji.		
Kompetencje				
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K1.1	idealnie oddaje istotę pracy animacyjnej – samodzielnej i zespołowej.		
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K2.1	animacje często mają wymiar społeczny, są narzędziem komunikacji i edukacji.		
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	animacja jako narzędzie edukacyjne i narracyjne niesie ze sobą odpowiedzialność za przekaz.		
K4	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		K_K07	
	K4.1	ważne przy pracy zespołowej, pracy z briefem lub klientem.		
K5	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	
	K5.1	animacja może służyć do budowania relacji, wspólnot, edukacji i kampanii społecznych.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA			ST	NST
TEMAT			15	9
Warsztaty			15	9
1	Historia i współczesność animacji 2D		1	0
2	12 zasad animacji (Disney / Johnston & Thomas)		1	1
3	Warstwowość, parallax, animacja tekstu i maskowanie		1	1
4	Keyframe'y, easing, overshoot, loopowanie		1	1
5	Efekty specjalne i particle systems (AE)		1	1
6	Różnice między animacją poklatkową a warstwową Rysowanie klatek i animacja poklatkowa w Photoshopie. Transformacje i morphing między warstwami		1	1
7	Riggowanie i puppet tool w After Effects		1	1
8	Tworzenie intro/outro i logo motion		1	0
9	Dodawanie dźwięków i efektów dźwiękowych		1	0

10	Zespołowy projekt animacyjny (storyboard > animacja > prezentacja) Praca zespołowa nad animacją			5	2
11	Podsumowanie i prezentacja projektów			1	1
METODY DYDAKTYCZNE					
KRYTERIA OCENY					
Warsztaty					
• Projekt końcowy: animacja 2D – 60% • Storyboard i dokumentacja procesu twórczego – 20% • Aktywność podczas ćwiczeń – 20%					
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ					
KOD		OPIS			EFEKT
		Wiedza			Warsztaty
W1	W1.1	1	projekt		K_W02
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	projekt		K_W06
		2	aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1	projekt		K_W07
		2	aktywność na zajęciach		
W4	W4.1	1	projekt		K_W08
		2	aktywność na zajęciach		
		Umiejętności			Warsztaty
U1	U1.1	1	projekt		K_U02
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	projekt		K_U03
		2	aktywność na zajęciach		
U3	U3.1	1	projekt		K_U08
		2	aktywność na zajęciach		
U4	U4.1	1	projekt		K_U09
		2	aktywność na zajęciach		
U5	U5.1	1	projekt		K_U14
		2	aktywność na zajęciach		
		Kompetencje			Warsztaty
K1	K1.1	1	projekt		K_K02
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	projekt		K_K05
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	projekt		K_K06
		2	aktywność na zajęciach		
K4	K4.1	1	projekt		K_K07
		2	aktywność na zajęciach		
K5	K5.1	1	projekt		K_K08
		2	aktywność na zajęciach		
FORMY OCENY					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym			
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym			
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym			
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym			
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym			
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce			
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce			

niezaliczone		nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce			
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma aktywności				
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk			15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć			0	1
	2	Przygotowanie projektu			10	15
		Suma godzin:			25	25
		Punkty ECTS:			1	1
LITERATURA						
Podstawowa						
1	Williams R., <i>The Animator's Survival Kit</i> , Faber & Faber, London 2009.					
2	Ahn E., <i>Motion Design: animacja dla projektantów</i> , Helion, Gliwice 2023.					
Uzupełniająca						
1	Bagiński T., <i>Animacja komputerowa: podstawy tworzenia</i> , Egmont Polska, Warszawa 2007.					

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)			Podstawy modelowania 3D I												Kod przedmiotu			DM6					
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot												Instytut Nauk Społecznych											
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia												Profil studiów			praktyczny					
Kierunek studiów			Nowe Media												Specjalność			DM					
Moduł kształcenia			Specjalnościowy												Język wykładowy			polski					
Semestr			V												Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																							
STUDIA STACJONARNE												STUDIA NIESTACJONARNE											
Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty			Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty		
									15	ZO5	1									9	ZO5	1	
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																							
STUDIA STACJONARNE												STUDIA NIESTACJONARNE											
Warsztaty						15						Warsztaty						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 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					ST	NST
TEMAT					15	9
Warsztaty					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
METODY DYDAKTYCZNE						
komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, dyktafon, oprogramowania do montażu i obróbki cyfrowej; instruktaż,						
KRYTERIA OCENY						
Warsztaty						
aktywność, wykonywanie zadań z zajęć						
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ						
KOD		OPIS				EFEKT
		Wiedza		Warsztaty		
W1	W1.1	1	praca semestralna			K_W03
		2	aktywność na zajęciach			
W2	W2.1	1	praca semestralna			K_W05
		2	aktywność na zajęciach			
		Umiejętności		Warsztaty		
U1	U1.1	1	praca semestralna			K_U02
		2	aktywność na zajęciach			
U2	U2.1	1	praca semestralna			K_U03
		2	aktywność na zajęciach			
		Kompetencje		Warsztaty		
K1	K1.1	1	praca semestralna			K_K02
		2	aktywność na zajęciach			
K2	K2.1	1	praca semestralna			K_K03
		2	aktywność na zajęciach			
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym				
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym				
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym				
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym				
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym				
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce				
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma aktywności				
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk			15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć			2	5
	2	Czytanie wskazanej literatury			2	5
	3	Przygotowanie pracy semestralnej			6	6
		Suma godzin:			25	25

		Punkty ECTS:	1	1
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Kaziunas A., <i>Świat druku 3D. Przewodnik: kompendium wiedzy o druku 3D!</i> , Helion, Gliwice 2014.			
2	Matulewski J., <i>Grafika 3D czasu rzeczywistego: nowoczesny OpenGL</i> , PWN, Warszawa 2016.			
Uzupełniająca				
1	Bociek B., <i>Blender: podstawy modelowania</i> , Helion, Gliwice 2007.			
2	Matulewski J., <i>Grafika, fizyka, metody numeryczne: symulacje fizyczne z wizualizacją 3D</i> , PWN, Warszawa 2010.			
3	Mullen T., <i>Blender: mistrzowskie animacje 3D</i> , Helion, Gliwice 2010.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																		
Nazwa przedmiotu (modułu)			Podstawy modelowania 3D II										Kod przedmiotu		DM7			
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			Instytut Nauk Społecznych															
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia					Profil studiów			praktyczny							
Kierunek studiów			Nowe Media					Specjalność			DM							
Moduł kształcenia			Specjalnościowy					Język wykładowy			polski							
Semestr			VI					Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną							
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																		
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty			Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty			
							15	ZO6	3							9	ZO6	3
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																		
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE								
Warsztaty				15						Warsztaty				9				
Razem				15						Razem				9				
Praca własna studenta				60						Praca własna studenta				66				
Razem				75						Razem				75				
ECTS				3						ECTS				3				
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 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 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 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 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 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	

		K2.1		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						ST	NST
TEMAT						15	9
Warsztaty						15	9
1	Tworzenia własnych modeli 3D					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					4	2
METODY DYDAKTYCZNE							
komputer, rzutnik, wi-fi, oprogramowanie Blender instruktaż,							
KRYTERIA OCENY							
Warsztaty							
aktywność, wykonywanie zadań z zajęć, utworzenie własnego modelu 3D							
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ							
KOD		OPIS					EFEKT
		Wiedza		Warsztaty			
W1	W1.1	1	praca semestralna				K_W03
		2	aktywność na zajęciach				
W2	W2.1	1	praca semestralna				K_W05
		2	aktywność na zajęciach				
		Umiejętności		Warsztaty			
U1	U1.1	1	praca semestralna				K_U02
		2	aktywność na zajęciach				
U2	U2.1	1	praca semestralna				K_U03
		2	aktywność na zajęciach				
		Kompetencje		Warsztaty			
K1	K1.1	1	praca semestralna				K_K02
		2	aktywność na zajęciach				
K2	K2.1	1	praca semestralna				K_K03
		2	aktywność na zajęciach				
FORMY OCENY							
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:							
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów		
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów		
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów		
Kryteria oceniania wg skali:							
bardzo dobry		5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym				
dobry plus		4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym				
dobry		4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym				
dostateczny plus		3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym				
dostateczny		3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym				
niedostateczny		3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
zaliczone		zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce				
niezaliczone		nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA						Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Forma aktywności					
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk				15	9
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć				20	10
	2	Czytanie wskazanej literatury				5	14
	3	Przygotowanie projektu				35	35
	4	Przygotowanie pracy semestralnej				0	7
		Suma godzin:				75	75

		Punkty ECTS:	3	3
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Kaziunas A., <i>Świat druku 3D. Przewodnik: kompendium wiedzy o druku 3D!</i> , Helion, Gliwice 2014.			
2	Matulewski J., <i>Grafika 3D czasu rzeczywistego: nowoczesny OpenGL</i> , PWN, Warszawa 2016.			
Uzupełniająca				
1	Bociek B., <i>Blender: podstawy modelowania</i> , Helion, Gliwice 2007.			
2	Matulewski J., <i>Grafika, fizyka, metody numeryczne: symulacje fizyczne z wizualizacją 3D</i> , PWN, Warszawa 2010.			
3	Mullen T., <i>Blender: mistrzowskie animacje 3D</i> , Helion, Gliwice 2010.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																
Nazwa przedmiotu (modułu)			Fotografia prasowa, użytkowa i artystyczna										Kod przedmiotu		DM8	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			Instytut Nauk Społecznych													
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia					Profil studiów			praktyczny					
Kierunek studiów			Nowe Media					Specjalność			DM					
Moduł kształcenia			Specjalnościowy					Język wykładowy			polski					
Semestr			IV					Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty		Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty		
						30	ZO4	2						18	ZO4	2
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE						
Warsztaty				30						Warsztaty				18		
Razem				30						Razem				18		
Praca własna studenta				20						Praca własna studenta				32		
Razem				50						Razem				50		
ECTS				2						ECTS				2		
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 dobre zdjęcie 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		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 wykonać fotoreportaż, fotografie użytkową lub artystyczną 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. Potrafi zastosować Ai do celów związanych z fotografią.			
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				ST	NST
TEMAT				30	18
Warsztaty				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	Fotografia artystyczna - funkcje, rodzaje, cel			2	2
4	Manipulacja w przekazie fotograficznym.			2	2
5	Fotografia użytkowa - funkcje, rodzaje, cel			6	2
6	Wpływ sztucznej inteligencji na pracę fotografa. Rozwój i zagrożenia.			2	2
7	Nauka fotografowania newsowego, reportażowego, i archiwizowania własnych materiałów zdjęciowych			8	4
METODY 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					
Warsztaty					
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		Warsztaty	
W1	W1.1	1	projekt		K_W06
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	projekt		K_W07
		2	aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1	projekt		K_W10
		2	aktywność na zajęciach		
		Umiejętności		Warsztaty	
U1	U1.1	1	projekt		K_U02
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	projekt		K_U03

U2	U2.1	2	aktywność na zajęciach		K_U05	
KompetencjeWarsztaty						
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach		K_K01	
K2	K2.1	1	projekt		K_K02	
		2	aktywność na zajęciach			
K3	K3.1	1	projekt		K_K06	
		2	aktywność na zajęciach			
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym				
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym				
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym				
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym				
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym				
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce				
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Forma aktywności						
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk					30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć			5	12
	2	Przygotowanie projektu			15	20
Suma godzin:					50	50
Punkty ECTS:					2	2
LITERATURA						
Podstawowa						
1	Jurecki K., <i>Wokół dekady: fotografia polska lat 90</i> , Łódź 2002.					
2	Meyer P., <i>Prawda i rzeczywistość w fotografii</i> , Helion, Gliwice 2006.					
3	Wolny-Zmorzyński K., <i>Fotograficzne gatunki dziennikarskie</i> , Warszawa 2007.					
Uzupełniająca						
1	Kizny K., <i>Niezależna Agencja Fotograficzna Dementi 1982–1991</i> , Wrocław 2007.					
2	Zawadzki W., <i>100 fotografii 1975–2006</i> , Września 2007.					

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)			UX / UI												Kod przedmiotu			DM9								
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot															Instytut Nauk Społecznych											
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia												Profil studiów			praktyczny								
Kierunek studiów			Nowe Media												Specjalność			DM								
Moduł kształcenia			Specjalnościowy												Język wykładowy			polski								
Semestr			V												Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną								
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																										
STUDIA STACJONARNE												STUDIA NIESTACJONARNE														
Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty			Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty					
									15	Z05	2									9	Z05	2				
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																										
STUDIA STACJONARNE												STUDIA NIESTACJONARNE														
Warsztaty						15						Warsztaty						9								
Razem						15						Razem						9								
Praca własna studenta						35						Praca własna studenta						41								
Razem						50						Razem						50								
ECTS						2						ECTS						2								
WYMAGANIA WSTĘPNE																										
Podstawowa znajomość zasad projektowania graficznego i kompozycji wizualnej. (np. znajomość pojęć: kontrast, rytm, hierarchia wizualna, typografia) Umiejętność obsługi podstawowych programów graficznych (np. Adobe Photoshop, Illustrator, Canva lub podobne). (wystarczy poziom początkujący — umiejętność tworzenia prostych layoutów) Podstawowe umiejętności korzystania z narzędzi cyfrowych i pracy w środowisku komputerowym. Podstawowa orientacja w funkcjonowaniu mediów cyfrowych i komunikacji internetowej. Gotowość do pracy zespołowej i prezentowania własnych pomysłów.																										
CEL PRZEDMIOTU																										
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawami projektowania interfejsów użytkownika oraz doświadczenia użytkownika (UX/UI), zarówno w kontekście teorii, jak i praktyki. Studenci poznają zasady użyteczności, metody badawcze w projektowaniu UX, narzędzia do tworzenia makiet oraz podstawy prototypowania. Nabędą również umiejętność projektowania interfejsów zgodnych z potrzebami użytkownika.																										
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		UX/UI to rdzeń komunikacji cyfrowej, bezpośrednio związany z zastosowaniami medialnymi.																						
W2		Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).																						K_W03		
		W2.1		przydatne w analizie systemów UI/UX w różnych kontekstach medialnych.																						
W3		Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.																						K_W06		
		W3.1		rozumienie mediów jest istotne przy projektowaniu doświadczeń użytkownika.																						
W4		Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.																						K_W08		
		W4.1		interfejs to również wypowiedź: projektowanie komunikacji wizualnej, typografia, mikrointerakcje.																						

W5	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	
	W5.1	testy użyteczności, analiza danych behawioralnych, A/B testing itp.		
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	kluczowe w analizie konkurencji, badań UX, testów użyteczności, trendów interfejsów.		
U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08	
	U2.1	UX writing, mikrocropy, komunikaty systemowe, onboarding – to wszystko wymaga specjalistycznego języka.		
U3	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	
	U3.1	pitchowanie pomysłów UX, prezentacja projektów, opisy case study, dokumentacja projektowa.		
U4	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		K_U14	
	U4.1	w pracy UX/UI zespołowość to podstawa – od badacza, przez projektanta, po testera.		
Kompetencje				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	UX/UI to dziedzina wymagająca ciągłego uczenia się (np. zmieniające się trendy, dostępność, narzędzia).		
K2	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	
	K2.1	odnosi się do projektowania etycznego, inkluzywnego i dostępnego (np. WCAG).		
K3	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		K_K07	
	K3.1	UX to praca zespołowa i umiejętność rozwiązywania problemów projektowych.		
K4	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	
	K4.1	UX/UI jako zastosowanie nauk komunikacyjnych w praktyce.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA			ST	NST
TEMAT			15	9
Warsztaty			15	9
1	Wprowadzenie do UX i UI — historia, pojęcia, różnice Analiza istniejących interfejsów		1	1
2	Proces projektowy w UX — badania, prototypowanie, testowanie		1	1
3	Tworzenie person i map empatii		1	1
4	Projektowanie makiet (low-fi, papierowych i cyfrowych)		1	1
5	Design systemy i komponenty UI Kolor, typografia i layout w interfejsie		1	1
6	Projektowanie inkluzywne i dostępność cyfrowa Etyka projektowania i ciemne wzorce		2	1
7	Budowanie prototypu w Figma / Adobe XD		1	1
8	Przeprowadzanie testów użyteczności Iteracja projektu na podstawie feedbacku		1	1
9	Przygotowanie prezentacji projektów zespołowych		5	1

10	Podsumowanie – prezentacja i obrona koncepcji				1	0
METODY DYDAKTYCZNE						
Komputery z dostępem do Internetu – stanowiska umożliwiające pracę indywidualną i grupową. Oprogramowanie do projektowania interfejsów użytkownika, m.in.: Figma (lub alternatywnie: Adobe XD, Sketch – w zależności od dostępności), Adobe Photoshop / Illustrator (w kontekście elementów graficznych UI). Tablice cyfrowe / projektory multimedialne – do wspólnej analizy interfejsów, prezentacji makiet i interaktywnych prototypów.						
KRYTERIA OCENY						
Warsztaty						
Projekt zespołowy + prezentacja (60%) Kolokwium z teorii UX/UI (20%) Aktywność na zajęciach i praca domowa (20%)						
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ						
KOD		OPIS				EFEKT
		Wiedza		Warsztaty		
W1	W1.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			K_W01
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
W2	W2.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			K_W03
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
W3	W3.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			K_W06
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
W4	W4.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			K_W08
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
W5	W5.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			K_W10
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
		Umiejętności		Warsztaty		
U1	U1.1	1	projekt			K_U01
		2	aktywność na zajęciach			
U2	U2.1	1	projekt			K_U08
		2	aktywność na zajęciach			
U3	U3.1	1	projekt			K_U09
		2	aktywność na zajęciach			
U4	U4.1	1	projekt			K_U14
		2	aktywność na zajęciach			
		Kompetencje		Warsztaty		
K1	K1.1	1	projekt			K_K01
		2	aktywność na zajęciach			
K2	K2.1	1	projekt			K_K06
		2	aktywność na zajęciach			
K3	K3.1	1	projekt			K_K07
		2	aktywność na zajęciach			
K4	K4.1	1	projekt			K_K08
		2	aktywność na zajęciach			
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym				

dobry plus		4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym		
dobry		4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym		
dostateczny plus		3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym		
dostateczny		3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym		
niedostateczny		3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce		
zaliczone		zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce		
niezaliczone		nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce		
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					
			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności		
Forma aktywności					
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk			15	9	
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	5	15	
	2	Czytanie wskazanej literatury	5	6	
	3	Przygotowanie projektu	20	20	
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	5	0	
			Suma godzin:	50	50
			Punkty ECTS:	2	2
LITERATURA					
Podstawowa					
1	Krug S., <i>Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych</i> , Helion, Gliwice 2014.				
2	Norman D.A., <i>The Design of Everyday Things</i> , MIT Press, Cambridge 2013.				
3	Garrett J.J., <i>Elementy doświadczenia użytkownika: projektowanie użytecznych stron i aplikacji</i> , Helion, Gliwice 2011.				
4	Lidwell W., Holden K., Butler J., <i>Zasady designu: 125 sposobów na zwiększenie użyteczności produktów</i> , PWN, Warszawa 2010.				
Uzupełniająca					
1	Saffer D., <i>Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices</i> , New Riders, Berkeley 2010.				
2	Tidwell J., Brewer C., Valencia A., <i>Designing Interfaces</i> , O'Reilly Media, Sebastopol 2019.				
3	Pruitt J., Adlin T., <i>The Persona Lifecycle: Keeping People in Mind Throughout Product Design</i> , Morgan Kaufmann, Burlington 2010.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu (modułu)			Design thinking												Kod przedmiotu			DM10					
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot															Instytut Nauk Społecznych								
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia												Profil studiów			praktyczny					
Kierunek studiów			Nowe Media												Specjalność			DM					
Moduł kształcenia			Specjalnościowy												Język wykładowy			polski					
Semestr			IV												Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																							
STUDIA STACJONARNE											STUDIA NIESTACJONARNE												
Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty			Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty		
									15	ZO4	1									9	ZO4	1	
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																							
STUDIA STACJONARNE											STUDIA NIESTACJONARNE												
Warsztaty						15						Warsztaty						9					
Razem						15						Razem						9					
Praca własna studenta						10						Praca własna studenta						16					
Razem						25						Razem						25					
ECTS						1						ECTS						1					
WYMAGANIA WSTĘPNE																							
Podstawowa znajomość zagadnień z zakresu komunikacji wizualnej i mediów cyfrowych – np. jak działa przekaz wizualny, czym są kanały komunikacyjne. Umiejętność pracy w grupie oraz podstawy organizacji pracy projektowej – mile widziane wcześniejsze doświadczenia w realizacji prostych projektów (np. w ramach innych zajęć lub praktyk). Otwartość na rozwiązywanie problemów oraz gotowość do przyjmowania i udzielania feedbacku – kluczowa cecha dla procesu iteracyjnego i empatycznego projektowania.																							
CEL PRZEDMIOTU																							
Celem zajęć z „Design Thinking” jest wykształcenie u studentów umiejętności projektowego myślenia zorientowanego na użytkownika, rozwijanie kreatywnego podejścia do rozwiązywania realnych problemów oraz praktyczne zastosowanie metodologii design thinking w pracy zespołowej. Zajęcia uczą, jak badać potrzeby odbiorców, generować innowacyjne pomysły, tworzyć prototypy oraz testować i udoskonalać rozwiązania z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.																							
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		zna i rozumie znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach w kontekście zastosowań praktycznych																					
W2		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						
W2.1		zna metody i narzędzia pozyskiwania danych, np. wywiady empatyczne, obserwacje																					
W3		Ma wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego w różnych aspektach (m.in. psychologicznym i socjologicznym), ich prawidłowości i zakłóceń.															K_W16						
W3.1		ma wiedzę o komunikowaniu interpersonalnym i społecznym – klucz do empatii i pracy z potrzebami użytkownika																					
Umiejętności																							

U1	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	
	U1.1	potrafi planować i realizować projekty z wykorzystaniem narzędzi informatycznych i wyników badań		
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	
	U2.1	zna podstawowy aparat pojęciowy z komunikacji społecznej i mediów – potrzebny do projektowania komunikatów		
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		K_U14	
	U3.1	potrafi prowadzić prace warsztatowe i projektowe (np. sprinty, ideacja)		
Kompetencje				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	gotowość do samodoskonalenia (istotne przy iteracji i testowaniu)		
K2	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K2.1	gotowość do twórczego i przedsiębiorczego działania (rdzeń DT!)		
K3	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		K_K07	
	K3.1	gotowość do odpowiedzialnego pełnienia ról i rozwiązywania dylematów – praca z realnymi problemami		
TREŚCI KSZTAŁCENIA			ST	NST
TEMAT			15	9
Warsztaty			15	9
1	Wprowadzenie do Design Thinking – filozofia, pochodzenie, zastosowania		1	1
2	Design Thinking vs. inne metody innowacji (Lean UX, Agile, UCD)		1	1
3	Faza 1: Empatia – poznanie użytkownika, wywiady i obserwacje		1	1
4	Mapy empatii i persony – narzędzia do analizy potrzeb		1	0
5	Faza 2: Definiowanie problemu – formułowanie wyzwań projektowych		1	1
6	Faza 3: Ideacja – generowanie pomysłów, burza mózgów, SCAMPER		1	1
7	Techniki selekcji i priorytetyzacji pomysłów		1	1
8	Faza 4: Prototypowanie – makiety papierowe i cyfrowe		1	1
9	Narzędzia do prototypowania (Figma, Canva, Miro, Marvel App)		1	1
10	Faza 5: Testowanie – metody zbierania feedbacku		1	1
11	Iteracja i pivot – jak zmieniać projekt		1	0
12	Design Thinking w projektach społecznych i edukacyjnych		1	0
13	Praca nad zespołowymi wyzwaniami – sprinty projektowe		1	0
14	Prezentacja i pitching projektów		1	0
15	Refleksja i mapa rozwoju kompetencji miękkich		1	0
METODY DYDAKTYCZNE				
Komputery lub laptopy z dostępem do Internetu Projektor / monitor 4K do wspólnej prezentacji Figma / Adobe XD (prototypowanie wysokiej wierności) Miro / Mural (warsztaty online, mapy empatii, CJM) Google Workspace / Microsoft 365 (współdzielone dokumenty i arkusze)				
KRYTERIA OCENY				
Warsztaty				
Projekt zespołowy (proces + prototyp + prezentacja) – 60% Dokumentacja procesu projektowego + refleksja indywidualna – 30% Aktywność warsztatowa – 10%				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
	Wiedza Warsztaty			
W1	W1.1	1 projekt		K_W01

W1	W1.1	2	aktywność na zajęciach	K_W01
W2	W2.1	1	projekt	K_W10
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	projekt	K_W16
		2	aktywność na zajęciach	
UmiejętnościWarsztaty				
U1	U1.1	1	projekt	K_U03
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	projekt	K_U04
		2	aktywność na zajęciach	
U3	U3.1	1	projekt	K_U14
		2	aktywność na zajęciach	
KompetencjeWarsztaty				
K1	K1.1	1	projekt	K_K01
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	projekt	K_K02
		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	projekt	K_K07
		2	aktywność na zajęciach	
FORMY OCENY				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
Kryteria oceniania wg skali:				
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym		
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym		
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym		
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym		
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym		
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce		
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce		
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce		
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		Forma aktywności		
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk		159
PW	1	Przygotowanie do zajęć		45
	2	Czytanie wskazanej literatury		25
	3	Przygotowanie projektu		46
		Suma godzin:		2525
		Punkty ECTS:		11
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Brown T., <i>Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność</i> , MT Biznes, Warszawa 2014.			
2	Lewrick M., Link P., Leifer L., <i>Narzędzia design thinking: praktyczny przewodnik po metodach innowacji</i> , Helion, Gliwice 2020.			
3	Liedtka J., Ogilvie T., Brozenske R., <i>Projektowanie modeli biznesowych: Toolkit design thinking</i> , Helion, Gliwice 2019.			
4	Kelley T., Kelley D., <i>Pewność siebie twórcy: odkryj i wykorzystaj w sobie pokłady kreatywności</i> , MT Biznes, Warszawa 2016.			
5	Stawarz-Garcia B., <i>Projektowanie doświadczeń: jak tworzyć produkty cyfrowe łatwe i przyjemne w użyciu</i> , Słowa i Myśli, Kraków 2020.			
Uzupełniająca				
1	Morawski M., <i>Myślenie projektowe</i> , PWN, Warszawa 2016.			

2	Kozłowski M., <i>Design thinking: przewodnik dla projektantów usług</i> , UE, Wrocław 2017.
3	Kucińska A. (red.), <i>Design thinking w biznesie i edukacji</i> , Poltext, Warszawa 2019.
4	Burnett B., Evans D., <i>Projektowanie życia: jak za pomocą design thinking stworzyć dobre życie</i> , Studio EMKA, Warszawa 2018.
5	Misiarz R., <i>Sprinty projektowe: jak w pięć dni stworzyć i przetestować pomysł z wykorzystaniem design thinking</i> , Helion, Gliwice 2021.
6	Brown T., <i>Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation</i> , HarperBusiness, New York 2009.
7	Kelley T., Kelley D., <i>Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All</i> , Crown Business, New York 2013.
8	Liedtka J., Ogilvie T., <i>Designing for Growth: A Design Thinking Toolkit for Managers</i> , Columbia University Press, New York 2011.
9	Lewrick M., Link P., Leifer L., <i>The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods</i> , John Wiley & Sons, Hoboken 2020.
10	Plattner H., Meinel C., Leifer L. (red.), <i>Design Thinking Research: Making Design Thinking Foundational</i> , Springer, Cham 2018.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																							
Nazwa przedmiotu (modułu)			Gamifikacja												Kod przedmiotu			DM11					
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Nauk Społecznych													
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia									Profil studiów			praktyczny								
Kierunek studiów			Nowe Media									Specjalność			DM								
Moduł kształcenia			Specjalnościowy									Język wykładowy			polski								
Semestr			III									Forma zaliczenia			Egzamin								
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																							
STUDIA STACJONARNE												STUDIA NIESTACJONARNE											
Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty			Wykład			e-Wykład			Ćwiczenia			Warsztaty		
			15	E3	3										9	E3	3						
									15	ZO3	3									9	ZO3	3	
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																							
STUDIA STACJONARNE												STUDIA NIESTACJONARNE											
e-Wykład						15						e-Wykład						9					
Warsztaty						15						Warsztaty						9					
Razem						30						Razem						18					
Praca własna studenta						45						Praca własna studenta						57					
Razem						75						Razem						75					
ECTS						3						ECTS						3					
WYMAGANIA WSTĘPNE																							
Wiedza podstawowa z zakresu reklamy, nowych mediów, wykorzystania niestandardowych elementów reklamowych. Podstawowa wiedza z zakresu historii sztuki, kultury i literatury. Podstawowa znajomość mediów cyfrowych i komunikacji interaktywnej, w tym: mediów społecznościowych, aplikacji mobilnych, platform e-learningowych lub kampanii online. Umiejętność pracy zespołowej oraz gotowość do udziału w projektach kreatywnych, opartych na współpracy i podziale ról. Podstawowa znajomość narzędzi cyfrowych do tworzenia treści wizualnych lub interaktywnych, takich jak: Canva, Miro, Figma, Genially, PowerPoint lub narzędzia no-code.																							
CEL PRZEDMIOTU																							
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z teorią i praktyką gamifikacji jako narzędzia wspierającego zaangażowanie użytkowników w mediach cyfrowych, komunikacji, edukacji, marketingu i projektowaniu usług. Studenci uczą się rozpoznawać i analizować mechanizmy motywacyjne stosowane w grach, projektować systemy oparte na zasadach grywalizacji oraz tworzyć prototypy działań grywalizacyjnych z uwzględnieniem kontekstu odbiorcy i celów komunikacyjnych. Zajęcia rozwijają kompetencje w zakresie myślenia systemowego, pracy zespołowej, projektowania zorientowanego na użytkownika oraz wykorzystywania gry jako narzędzia perswazji, edukacji i budowania relacji.																							
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 zaprojektować mechanikę grywalizacji dla wybranego kontekstu (np. edukacyjnego, społecznego lub marketingowego), uwzględniając potrzeby użytkownika.	
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 przygotować dokumentację projektu grywalizacyjnego (game design document, persona gracza, schemat nagród).	
U3	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu: językoznawstwa, filmoznawstwa, nauk o polityce, socjologii, nauk o zarządzaniu.		K_U11
	U3.1	Potrafi wykorzystać podstawowy aparat pojęciowy z zakresu teorii motywacji, typologii graczy, psychologii gier i komunikacji wizualnej w analizie systemów grywalizacyjnych.	
U4	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		K_U14
	U4.1	Potrafi współpracować w zespole projektowym, dzieląc się zadaniami i wspierając proces iteracyjny grywalizacji.	

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 eksperymentowanie z rozwiązaniami grywalizacyjnymi i potrafi twórczo analizować wpływ gier i systemów nagród na użytkownika.	
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 oceny znaczenia i wpływu gier oraz grywalizacji na różne aspekty życia społecznego, edukacyjnego i medialnego.	
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 etyczne i społeczne podczas projektowania działań grywalizacyjnych, uwzględniając zróżnicowane potrzeby odbiorców.	

TREŚCI KSZTAŁCENIA		ST	NST
TEMAT		28	17
e-Wykład		13	8
1	Wprowadzenie do gamifikacji i projektowania gier – pojęcia, definicje, granice	2	2
2	Psychologia: emocje i motywacje, nawyki i Gestalt.	2	1
3	Elementy gier: mechanika, dynamika, estetyka (MDA Framework)	0	0
4	Typologie graczy (Bartle, Marczewski) i modele motywacyjne (Octalysis, Fogg) Psychologia gier – nagrody, wyzwania, emocje	2	1
5	Grywalizacja w edukacji, kulturze, marketingu, NGO	1	1
6	Wykorzystywanie schematów i mechanizmów znanych z gier poza kontekstem gier, zwłaszcza w różnych działaniach grupowych	2	1
7	Game Design Document - tworzenie dokumentacji growej i zarządzanie projektem (metoda agile i waterfall)	2	1
8	Struktura gry - jak budować gameplay i narrację. Modele gracza. Storytelling i fabuła w gamifikacji	2	1
9	Narzędzia do prototypowania gier i systemów grywalizacyjnych	0	0
Warsztaty		15	9
1	Przedstawienie narzędzi gamifikacyjnych przydatnych w studiowaniu przedmiotu	1	1
2	Psychologia gier i graczy – analizy przypadku Tworzenie archetypów graczy (persony gamifikacyjne)	2	1

3	Game Design Document - tworzenie dokumentacji growej i zarządzanie projektem (metoda agile i waterfall) Struktura gry - jak budować gameplay i narrację. Modele gracza.			1	1
4	Mapowanie ścieżki gracza i punktów interakcji			1	0
5	Narzędzia do prototypowania gier i systemów grywalizacyjnych			1	1
6	Tworzenie własnego systemu growego na podstawie wybranego gatunku.			1	1
7	Budowa prototypu grywalizacji (np. w narzędziu no-code)			6	2
8	Testy użyteczności i obserwacja zachowań graczy			1	1
9	Iteracja projektu i prezentacja końcowa			1	1
METODY DYDAKTYCZNE					
Komputery/laptopy z dostępem do Internetu Canva, Genially, Figma, Miro, Trello, narzędzia no-code (np. Glide, Notion) Baza przykładów kampanii grywalizacyjnych (YouTube, Behance, marketing examples), oficjalne tutoriale platform					
KRYTERIA OCENY					
e-Wykład					
kolokwium z wiedzy teoretycznej;					
Warsztaty					
Projekt zespołowy (kampania gamifikacyjna) 60% Oceniane będą: spójność koncepcji, zastosowanie mechanizmów grywalizacji, estetyka, dostosowanie do odbiorcy, prototyp lub demo, prezentacja Dokumentacja procesu i refleksja 20% Dziennik pracy, plansze motywacyjne, mapa persony, wnioski z testów, autoewaluacja Aktywność i udział w zajęciach warsztatowych 20% Zaangażowanie w dyskusje, kreatywność podczas sesji ideacyjnych, współpraca zespołowa					
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ					
KOD	OPIS				EFEKT
Wiedza e-Wykład					
W1	W1.1	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	K_W03	
	W1.2	1	kolokwium pisemne pytania otwarte		
W2	W2.1	1	projekt	K_W07	
Umiejętności e-Wykład					
U1	U1.1	1	projekt	K_U02	
U2	U2.1	1	projekt	K_U03	
U3	U3.1	1	projekt	K_U11	
U4	U4.1	1	projekt	K_U14	
		2	aktywność na zajęciach		
Kompetencje e-Wykład					
K1	K1.1	1	projekt	K_K02	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	projekt	K_K03	
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	projekt	K_K08	
		2	aktywność na zajęciach		
Wiedza Warsztaty					
W1	W1.1	1	projekt	K_W03	
	W1.2	1	projekt		
W2	W2.1	1	projekt	K_W07	
Umiejętności Warsztaty					
U1	U1.1	1	projekt	K_U02	
U2	U2.1	1	projekt	K_U03	
U3	U3.1	1	projekt	K_U11	
U4	U4.1	1	aktywność na zajęciach	K_U14	
Kompetencje Warsztaty					
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K02	
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K03	

K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach		K_K08	
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym				
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym				
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym				
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym				
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym				
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce				
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Forma aktywności						
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk					30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć			10	27
	2	Czytanie wskazanej literatury			10	5
	3	Przygotowanie projektu			15	15
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia			10	10
Suma godzin:					75	75
Punkty ECTS:					3	3
LITERATURA						
Podstawowa						
1	Bateman Ch., <i>Game Writing: Narrative Skills for Videogames</i> , Charles River Media, Boston 2007.					
2	Fuchs M., Fizek S., Ruffino P., Schrape N. (red.), <i>Rethinking Gamification</i> , Meson Press, Lüneburg 2014, dostęp online.					
3	Lewandowska I., <i>Grywalizacja w organizacji: rozwój zastosowań</i> , ASPRA-JR, Warszawa 2020.					
4	McStay A., Jankowiak K., <i>Reklama cyfrowa: podręcznik</i> , UŁ, Łódź 2020.					
5	Swacha J., <i>Modele wdrażania gamifikacji w przedsiębiorstwach</i> , [w:] "Ekonomika i Organizacja Przedsiębiorstwa", nr 11, 2018, s. 56–65.					
6	Świeszczak M., Świeszczak K., <i>Nowe podejście do marketingu, czyli jak gry zmieniły oblicze promocji</i> , [w:] "Ekonomika i Organizacja Przedsiębiorstwa", nr 5, 2016, s. 3–14.					
7	Tkaczyk P., <i>Grywalizacja: jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych</i> , Helion, Gliwice 2012.					
Uzupełniająca						
1	Adams E., <i>Projektowanie gier: podstawy</i> , Helion, Gdańsk 2017.					
2	Filiciak M. (red.), <i>Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi</i> , Warszawa 2010.					
3	Miłunski F., <i>Granie w projektowanie</i> , [w:] "Wychowanie w Przedszkolu", nr 3 (726), 2014, s. 40–42.					

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																
Nazwa przedmiotu (modułu)			Film promocyjny – projekt medialny I										Kod przedmiotu		DM12	
			Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Nauk Społecznych			
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia					Profil studiów			praktyczny					
Kierunek studiów			Nowe Media					Specjalność			DM					
Moduł kształcenia			Specjalnościowy					Język wykładowy			polski					
Semestr			V					Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty		Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty		
						30	ZO5	3						18	ZO5	3
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE						
Warsztaty				30						Warsztaty				18		
Razem				30						Razem				18		
Praca własna studenta				45						Praca własna studenta				57		
Razem				75						Razem				75		
ECTS				3						ECTS				3		
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 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	
W4		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	
		W4.1		Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.												
W5		Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.													K_W05	
		W5.1		Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.												
W6		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	
		W6.1		Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.												
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	
U4	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	
	U4.1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.		
U5	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	
	U5.1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.		
U6	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		K_U14	
	U6.1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.		
Kompetencje				
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	
K4	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K4.1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		
K5	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	
	K5.1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		
K6	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	
	K6.1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA			ST	NST
TEMAT			15	9
Warsztaty			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
METODY DYDAKTYCZNE				
komputer, rzutnik, wi-fi, filmy, prezentacje, literatura				
KRYTERIA OCENY				
Warsztaty				
Aktywność, zaangażowanie, wykonywanie zadań z zajęć				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
		Wiedza	Warsztaty	
W4	W4.1	1 projekt		K_W01

W4	W4.1	2	aktywność na zajęciach	K_W01	
W5	W5.1	1	projekt	K_W05	
		2	aktywność na zajęciach		
W6	W6.1	1	projekt	K_W11	
		2	aktywność na zajęciach		
Umiejętności Warsztaty					
U4	U4.1	1	projekt	K_U02	
		2	aktywność na zajęciach		
U5	U5.1	1	projekt	K_U04	
		2	aktywność na zajęciach		
U6	U6.1	1	projekt	K_U14	
		2	aktywność na zajęciach		
Kompetencje Warsztaty					
K4	K4.1	1	projekt	K_K02	
		2	aktywność na zajęciach		
K5	K5.1	1	projekt	K_K03	
		2	aktywność na zajęciach		
K6	K6.1	1	projekt	K_K08	
		2	aktywność na zajęciach		
FORMY OCENY					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym			
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym			
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym			
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym			
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym			
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce			
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce			
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce			
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Forma aktywności					
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk				30	18
PW	1	Przygotowanie projektu		45	57
Suma godzin:				75	75
Punkty ECTS:				3	3
LITERATURA					
Podstawowa					
1	Górska M., <i>Visual Storytelling</i> , Warszawa 2019.				
2	Pabian A., <i>Promocja: nowoczesne środki i formy: monografia</i> , Warszawa 2008.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																
Nazwa przedmiotu (modułu)			Film promocyjny – projekt medialny II										Kod przedmiotu		DM13	
			Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Nauk Społecznych			
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia					Profil studiów			praktyczny					
Kierunek studiów			Nowe Media					Specjalność			DM					
Moduł kształcenia			Specjalnościowy					Język wykładowy			polski					
Semestr			VI					Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty		Wykład		e-Wykład		Ćwiczenia		Warsztaty		
						30	ZO6	3						18	ZO6	3
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																
STUDIA STACJONARNE										STUDIA NIESTACJONARNE						
Warsztaty				30						Warsztaty				18		
Razem				30						Razem				18		
Praca własna studenta				45						Praca własna studenta				57		
Razem				75						Razem				75		
ECTS				3						ECTS				3		
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 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	
W4		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	
		W4.1		Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.												
W5		Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.													K_W05	
		W5.1		Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.												
W6		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	
		W6.1		Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.												
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	
U4	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	
	U4.1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.		
U5	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	
	U5.1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.		
U6	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		K_U14	
	U6.1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.		
Kompetencje				
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	
K4	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K4.1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		
K5	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	
	K5.1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		
K6	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	
	K6.1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA			ST	NST
TEMAT			30	18
Warsztaty			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
METODY DYDAKTYCZNE				
komputer, rzutnik, wi-fi, kamera, oświetlenie, sala do nagrań, oprogramowanie do montażu				
KRYTERIA OCENY				
Warsztaty				
Aktywność, zaangażowanie, wykonywanie zadań z zajęć zmierzających do stworzenia filmu promocyjnego				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
	Wiedza Warsztaty			

W4	W4.1	1	projekt	K_W01		
		2	aktywność na zajęciach			
W5	W5.1	1	projekt	K_W05		
		2	aktywność na zajęciach			
W6	W6.1	1	projekt	K_W11		
		2	aktywność na zajęciach			
Umiejętności Warsztaty						
U4	U4.1	1	projekt	K_U02		
		2	aktywność na zajęciach			
U5	U5.1	1	projekt	K_U04		
		2	aktywność na zajęciach			
U6	U6.1	1	projekt	K_U14		
		2	aktywność na zajęciach			
Kompetencje Warsztaty						
K4	K4.1	1	projekt	K_K02		
		2	aktywność na zajęciach			
K5	K5.1	1	projekt	K_K03		
		2	aktywność na zajęciach			
K6	K6.1	1	projekt	K_K08		
		2	aktywność na zajęciach			
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów		
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów		
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów		
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu bardzo dobrym				
dobry plus	4,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu ponad dobrym				
dobry	4	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dobrym				
dostateczny plus	3,5	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dość dobrym				
dostateczny	3	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce w stopniu dostatecznym				
niedostateczny	3	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
zaliczone	zal	student/ka zna, rozumie i wyjaśnia zakładane efekty uczenia się i potrafi je zastosować w praktyce				
niezaliczone	nzal	student/ka nie zna, nie rozumie i nie wyjaśnia zakładanych efektów uczenia się i nie potrafi ich zastosować w praktyce				
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności		
Forma aktywności						
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem lub opiekunem praktyk				30	18	
PW	1	Przygotowanie projektu		45	57	
				Suma godzin:	75	75
				Punkty ECTS:	3	3
LITERATURA						
Podstawowa						
1	Bernard S. C., <i>Film dokumentalny: kreatywne opowiadanie</i> , Wojciech Marzec, 2016.					
2	Górska M., <i>Visual Storytelling</i> , Warszawa 2019.					
3	Pabian A., <i>Promocja: nowoczesne środki i formy: monografia</i> , Warszawa 2008.					
Uzupełniająca						
1	Bordwell D., Thompson K., <i>Film Art. Sztuka Filmowa: wprowadzenie</i> , Wojciech Marzec, Warszawa 2020.					