

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																	
<p>Ćwiczenia praktyczne na temat tworzenia wizualnych skrótów myślowych. Każdy projekt ma dostosowaną formę tworzenia, logiczną strukturę i spójną formę wyrazu. Przyjęte założenia pozwalają zbudować regułę widoczną w końcowej prezentacji. Budowanie spójnych przestrzeni dla kształtu, barwy czy proporcji, Student opracowuje projekt dostosowując metodę działania dla wybranego zagadnienia. Określa założenia czytelnego projektu z większą ilością elementów w całość, co sprawia, że powtarzalność formy, barwy znaku i typografii tworzy system graficzny. Elementy wykładu wspierane prezentacją, dyskusją, ćwiczeniami, pogadanka heurystyczna, realizacją projektów.</p>																	
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																	
<p>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</p>																	
CEL PRZEDMIOTU																	
<p>Ćwiczenia praktyczne na temat tworzenia wizualnych skrótów myślowych. Każdy projekt ma dostosowaną formę tworzenia, logiczną strukturę i spójną formę wyrazu. Przyjęte założenia pozwalają zbudować regułę widoczną w końcowej prezentacji. Budowanie spójnych przestrzeni dla kształtu, barwy czy proporcji, Student opracowuje projekt dostosowując metodę działania dla wybranego zagadnienia. Określa założenia czytelnego projektu z większą ilością elementów w całość, co sprawia, że powtarzalność formy, barwy znaku i typografii tworzy system graficzny. Elementy wykładu wspierane prezentacją, dyskusją, ćwiczeniami, pogadanka heurystyczna, realizacją projektów.</p>																	
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			
NAKLAD 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 wykonywania 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	
Kompetencje Warsztaty					
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 klamią: 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 postprodukcji.															
Umiejętności																	
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.											K_U02					
	U1.1	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu obróbki audio i video do analizowania materiałów zamieszczanych w mediach.															
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.											K_U03					
	U2.1	Potrafi zaplanować i zrealizować projekt z zakresu audio i video, posługując się wiedzą i umiejętnościami z tego zakresu. Potrafi stworzyć projekt tego typu z przeznaczeniem do odpowiedniego medium.															
Kompetencje																	

K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02
	K1.1	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
TEMAT			45
Warsztaty			27
1	Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce.		6
2	Przestrzeń dźwięku - muzyka jako tło, łączenie różnych źródeł dźwięku.		6
3	Cyfrowa obróbka materiału filmowego pod kątem korekty dźwięku.		9
4	Parametry obrazu wideo – proporcje obrazu.		3
5	Montaż obrazu - ćwiczenia na wybranych tematach.		6
6	Nieliniowy montaż wideo - funkcje, i praktyczne zastosowanie.		6
7	Montaż online i offline.		6
8	Konwersje formatów obrazu.		3
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	
NAKLAD 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
		Punkty ECTS:	3
		75	75
		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 tajemnic warsztatu filmowego</i> , Wojciech Marzec, Warszawa 2018.		
3	Magdoń A., <i>Reporter i jego warsztat</i> , Kraków 2000.		
Uzupelniająca			
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																	
<p>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.</p>																	
CEL PRZEDMIOTU																	
<p>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.</p>																	
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 zadaniami.		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		
NAKLAD 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.			
Uzupelniająca				
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				
NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA						
Forma aktywności				Średnia liczba godzin na zrealizowanie 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																	
<p>Zajęcia mają na celu wykształcenie u studentów umiejętności twórczego, samodzielnego i świadomego wykorzystywania technik fotograficznych do realizacji projektów, zarówno autorskich, jak i w praktyce zawodowej. Nabywanie umiejętności świadomego posługiwania się zapisem fotograficznym do celów wyrażania intencjonalnych treści. Nabywanie umiejętności aktywnego stosunku do aranżacji obiektów fotograficznych i inscenizowania obrazu tworzącego kadr fotograficzny. Nabycie umiejętności kwalifikowania przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.</p>																	
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
TEMAT			18
Warsztaty			30
1	Fotografia prasowa i reporterska - fotoreportaż, zasady pracy fotoreportera,		4
2	Relacja fotografii do tekstu w prasie. Fotografia na okładce (jako okładka). Funkcja perswazyjna fotografii w prasie		6
3	Fotografia artystyczna - funkcje, rodzaje, cel		2
4	Manipulacja w przekazywaniu fotograficznym.		2
5	Fotografia użytkowa - funkcje, rodzaje, cel		6
6	Wpływ sztucznej inteligencji na pracę fotografa. Rozwój i zagrożenia.		2
7	Nauka fotografowania newsowego, reportażowego, i archiwizowania własnych materiałów zdjęciowych		8
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		
Kompetencje Warsztaty						
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	ZO5	2							9	ZO5	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																	
<p>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)</p> <p>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.</p>																	
CEL PRZEDMIOTU																	
<p>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.</p>																	
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, mikrocopy, 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	
NAKLAD 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																	
<p>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.</p>																	
CEL PRZEDMIOTU																	
<p>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.</p>																	
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		
Umiejętności Warsztaty					
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		
Kompetencje Warsztaty					
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			
NAKLAD 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		4	5
	2	Czytanie wskazanej literatury		2	5
	3	Przygotowanie projektu		4	6
Suma godzin:				25	25
Punkty ECTS:				1	1
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																	
<p>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.</p>																	
CEL PRZEDMIOTU																	
<p>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.</p>																	
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			30	18
e-Wykład			15	9
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).		2	1
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 osoby, 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

NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie 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	Miłuński 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					
	W1.1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.															
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.											K_W05					
	W2.1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.															
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					
	W3.1	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					
	U1.1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.															
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	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.															
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.											K_U14					

	U3.1	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
	K1.1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		
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 twórczej realizacji filmów promocyjnych.		
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	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		
TREŚCI KSZTAŁCENIA				ST
TEMAT				18
Warsztaty				18
1	Film promocyjny - rodzaje, tematyka, przeznaczenie.			2
2	Retoryka filmu promocyjnego - perswazyjność obrazu filmowego.			2
3	Przegląd najlepszych filmów promocyjnych.			2
4	Wybór tematu projektu i podział zadań.			2
5	Praca nad scenariuszem projektu.			8
6	Utworzenie bazy kontaktów medialnych w celu rozpropagowania projektu.			2
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				
W1	W1.1	1	projekt	K_W01
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	projekt	K_W05
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	projekt	K_W11
		2	aktywność na zajęciach	
Umiejętności Warsztaty				
U1	U1.1	1	projekt	K_U02
		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	
Kompetencje Warsztaty				
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	
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
PW	1	Przygotowanie projektu	45
			Suma godzin: 75
			Punkty ECTS: 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					
	W1.1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.															
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.											K_W05					
	W2.1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.															
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					
	W3.1	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					
	U1.1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.															
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	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.															
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.											K_U14					

	U3.1	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	
	K1.1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.			
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 twórczej realizacji filmów promocyjnych.			
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	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		
W1	W1.1	1	projekt	K_W01	
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	projekt	K_W05	
		2	aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1	projekt	K_W11	
		2	aktywność na zajęciach		
Umiejętności		Warsztaty			
U1	U1.1	1	projekt	K_U02	
		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		
Kompetencje		Warsztaty			
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		
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
PW	1	Przygotowanie projektu	45
Suma godzin:			75
Punkty ECTS:			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.		
Uzupelniająca			
1	Bordwell D., Thompson K., <i>Film Art. Sztuka Filmowa: wprowadzenie</i> , Wojciech Marzec, Warszawa 2020.		