

1.	Nazwa kierunku	organizacja produkcji filmowej i telewizyjnej
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Media społecznościowe w filmie i telewizji

Kod modułu: 09-OF-S2-MSWFIT

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
MSWFIT_1	Student zna podstawową wiedzę o mediach społecznościowych w przemyśle telewizyjnym i filmowym	K_W05	5
MSWFIT_2	Student definiuje cele i zakres działania mediów społecznościowych w przestrzeni audiowizualnej w ramach produkcji i promocji filmu lub działania telewizyj.	K_W06	4
MSWFIT_3	Student potrafi zrozumieć funkcjonowanie mediów społecznościowych w kształtowaniu komunikacji z odbiorcami filmów i formatów telewizyjnych	K_U05	5
MSWFIT_4	Student potrafi dokonać wyboru odpowiednich mediów społecznościowych do rodzaju utworu audiowizualnego	K_U06	4
MSWFIT_5	Student potrafi samodzielnie przeanalizować zdobytą wiedzę wykorzystując różne źródła informacji	K_K05	5
MSWFIT_6	Student potrafi prowadzić dialog, inicjować i utrzymywać relacje, inicjować i moderować kooperację w środowisku mediów społecznościowych	K_K06	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest zapoznanie studenta z definicjami, typami i funkcjami mediów społecznościowych w filmie i telewizji i poznaniem ich miejsca w systemie medialnym. Student zdobędzie wiedzę na temat ich rozwoju i jego umiejscowienia na osi czasu względem utworu audiowizualnego zarówno filmowego i jak telewizyjnego. Student pozna podstawowe sposoby wykorzystania mediów społecznościowych do celów indywidualnych i promocyjnych. Pozna mocne i słabe strony mediów społecznościowych oraz szanse i zagrożenia jakie niesie ich użytkowanie. Student krytycznie analizuje media społecznościowe pod kątem celów i funkcji, jakie spełniają. Poprzez samodzielne przygotowanie projektu prezentacji w mediach społecznościowych nabywa umiejętności efektywnego doboru społecznościowych kanałów komunikowania, które może wykorzystać do budowania wizerunku filmu, audycji, nadawcy telewizyjnego. W toku przygotowania projektu opracowuje kompletną strategię promocji produktu audiowizualnego przy pomocy mediów społecznościowych.

Wymagania wstępne	podstawowa wiedza z zakresu mediów społecznościowych w sektorze biznesowym
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
MSWFIT_w_1	Sprawdzian	przygotowanie własnego pakietu promocyjnego zakładającego użycie różnych narzędzi mediów społecznościowych dostępnych na rynku	MSWFIT_1, MSWFIT_2
MSWFIT_w_2	Ocena ciągła	Weryfikacja zasobu wiedzy studenta, jego aktywności, obecności i zaangażowania, udział w ćwiczeniach na zajęciach.	MSWFIT_3, MSWFIT_4, MSWFIT_5, MSWFIT_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MSWFIT_fs_1	wykład	Wykład informacyjny, prezentacja multimedialna, wykład problemowy i interaktywny, wykorzystanie Internetu	15	Analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału	30	MSWFIT_w_1
MSWFIT_fs_2	ćwiczenia	Pogadanka, objaśnienia i wyjaśnienia, prezentacje multimedialne, metoda problemowa, metoda aktywizująca lub gra dydaktyczna lub metoda zadaniowa, metoda improwizacji praca na konkretnych przykładach z wybranych mediów społecznościowych utworów audiowizualnych lub innych przedsięwzięć z tego zakresu	15	Samodzielne przygotowanie się do każdych zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	30	MSWFIT_w_2