

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Efekty specjalne
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SE
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Special effects” ma na celu wprowadzenie studentów w świat efektów specjalnych, ich zastosowania oraz technik wykorzystywanych w produkcji audiowizualnej. W trakcie warsztatów uczestnicy zapoznają się z różnorodnymi metodami tworzenia efektów wizualnych, od tradycyjnych technik po nowoczesne podejścia cyfrowe. Zajęcia obejmują zarówno teoretyczne wprowadzenie, jak i praktyczne ćwiczenia, które pozwolą uczestnikom na tworzenie własnych efektów, m.in. w kontekście filmów, gier wideo i produkcji VR. Studenci będą mieli okazję pracować z różnymi narzędziami oraz oprogramowaniem wykorzystywanym w branży, zdobywając umiejętności niezbędne do realizacji efektów specjalnych na wysokim poziomie. Podczas zajęć omówione zostaną także aspekty współczesnych trendów w tej dziedzinie, takich jak symulacje fizyczne czy efekty generowane w czasie rzeczywistym. Celem modułu jest rozwój kreatywności uczestników oraz zapoznanie ich z procesami realizacji efektów specjalnych w kontekście współczesnych produkcji multimedialnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-SE_1	Osoba studiująca zna podstawowe techniki tworzenia efektów specjalnych, zarówno tradycyjnych, jak i cyfrowych, wykorzystywanych w produkcji audiowizualnej.	W6-MM-S2-W02	4
		W6-MM-S2-W05	3
IMG-S2-SE_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystać narzędzia i oprogramowanie do tworzenia efektów wizualnych w różnych formach produkcji, takich jak filmy, gry wideo czy VR.	W6-MM-S2-U03	4
		W6-MM-S2-U04	5
IMG-S2-SE_3	Osoba studiująca potrafi zaplanować i wykonać efekty specjalne, uwzględniając nowoczesne podejścia cyfrowe i symulacje fizyczne.	W6-MM-S2-U03	5
		W6-MM-S2-U04	4
IMG-S2-SE_4	Osoba studiująca potrafi przeprowadzić analizę efektów specjalnych w kontekście współczesnych trendów w branży audiowizualnej.	W6-MM-S2-U03	5
		W6-MM-S2-U04	4
IMG-S2-SE_5	Osoba studiująca jest otwarta na współpracę zespołową i potrafi efektywnie dzielić się swoją wiedzą i umiejętnościami w trakcie pracy nad projektami efektów specjalnych.	W6-MM-S2-K02	3
		W6-MM-S2-K03	4

		W6-MM-S2-K06	5
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_SE	warsztat	28	zaliczenie	IMG-S2-SE_1, IMG-S2-SE_2, IMG-S2-SE_3, IMG-S2-SE_4, IMG-S2-SE_5	a01, b07, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.