

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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

7. Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	Algorytmy
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ALG
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Algorithms" wprowadza studentów do kluczowych algorytmów komputerowych oraz ich zastosowań w kontekście sztuki cyfrowej i twórczości. Zajęcia obejmują zarówno teoretyczne podstawy algorytmów, jak i praktyczne przykłady ich implementacji. Uczestnicy nauczą się rozwiązywać problemy algorytmiczne, optymalizować procesy oraz efektywnie zarządzać danymi w kontekście cyfrowych aplikacji artystycznych. Podczas zajęć studenci będą mieli okazję pracować nad rozwojem umiejętności programistycznych, które stanowią fundament wielu kreatywnych procesów w dziedzinie nowych mediów. Kurs przygotowuje studentów do efektywnego wykorzystania algorytmów w projektach z zakresu cyfrowej twórczości oraz innowacji technologicznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

8. Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-ALG_1	Osoba studiująca zna kluczowe algorytmy komputerowe oraz ich zastosowanie w kontekście sztuki cyfrowej i twórczości.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	3 2 4
S2-ALG_2	Osoba studiująca potrafi implementować i optymalizować algorytmy w cyfrowych aplikacjach artystycznych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 1 5
S2-ALG_3	Osoba studiująca współpracuje w grupie nad realizacją projektów, wykorzystując algorytmy do wspólnego rozwiązywania problemów twórczych.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	4 3 3

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
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_ALG	ćwiczenia	12	zaliczenie	S2-ALG_1, S2-ALG_2, S2-ALG_3	a01, b07, d01

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	Tak
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)	Nie
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	Nie

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