

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	Projekt II (Laboratorium Twórczości Cyfrowej)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-P2L
Liczba punktów ECTS	12
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Projekt II (Laboratorium Twórczości Cyfrowej)” to zaawansowany kurs, który daje studentom możliwość pracy nad własnymi projektami cyfrowymi w ramach interdyscyplinarnego laboratorium twórczego. W trakcie zajęć studenci będą rozwijać swoje umiejętności w zakresie projektowania, tworzenia i realizowania cyfrowych dzieł sztuki, łącząc teorię z praktyką. Moduł oferuje przestrzeń do eksperymentowania z różnorodnymi technologiami cyfrowymi, w tym grafiką, dźwiękiem i interaktywnością, oraz pozwala na współpracę z innymi specjalistami w dziedzinie mediów cyfrowych. W ramach zajęć laboratoryjnych, studenci będą realizować indywidualne projekty, których celem jest rozwój twórczy oraz doskonalenie umiejętności w zakresie cyfrowej produkcji i kreatywnego podejścia do technologii. W czasie tutoriali studenci będą mieli możliwość konsultacji ze swoim mentorem, który pomoże im w realizacji pomysłów i dostosowaniu projektów do wymagań technicznych oraz artystycznych. Moduł ma na celu rozwój samodzielności, kreatywności oraz umiejętności zarządzania projektem w środowisku cyfrowym.
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)
IMG-S2-P2I_1	Osoba studiująca zna zaawansowane metody projektowania i realizacji dzieł cyfrowych z wykorzystaniem współczesnych technologii multimedialnych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04	3 5 4
IMG-S2-P2I_2	Osoba studiująca rozumie interdyscyplinarne zależności między grafiką, dźwiękiem a interaktywnością w kontekście tworzenia dzieł cyfrowych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04	4 5 3
IMG-S2-P2I_3	Osoba studiująca potrafi samodzielnie zaprojektować i zrealizować cyfrowy projekt artystyczny, wykorzystując odpowiednie narzędzia technologiczne.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 5 4
IMG-S2-P2I_4	Osoba studiująca analizuje i dostosowuje swoje projekty do wymagań technicznych i artystycznych na różnych etapach	W6-MM-S2-U01	4

	ich realizacji.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U05	3 5
IMG-S2-P2I_5	Osoba studiująca współpracuje z innymi specjalistami w ramach interdyscyplinarnego zespołu twórczego, dążąc do osiągnięcia wspólnego celu.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 3 5
IMG-S2-P2I_6	Osoba studiująca wykazuje odpowiedzialność za rozwój swoich kompetencji w zakresie zarządzania projektem i twórczości cyfrowej.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K07	3 5 4

9. Metody prowadzenia zajęć			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>	
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama <i>uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy, pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat</i>	
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>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</i>	
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>	
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>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</i>	
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>	
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>	

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_P2L	ćwiczenia	30	egzamin	IMG-S2-P2I_1, IMG-S2-P2I_2	b05, b07, b08, b09
W_P2L	laboratorium	40	zaliczenie	IMG-S2-P2I_3, IMG-S2-P2I_4, IMG-S2-P2I_5, IMG-S2-P2I_6	b06, b07, c02, c03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
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
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich	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	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

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