

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 III (warsztat filmowy)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-P3F
Liczba punktów ECTS	10
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Projekt III (warsztat filmowy)" koncentruje się na praktycznej pracy nad projektem filmowym. W trakcie warsztatów studenci będą współpracować przy tworzeniu produkcji filmowej, rozwijając umiejętności w zakresie scenariusza, reżyserii, produkcji i postprodukcji. Zajęcia obejmują intensywną pracę grupową, podczas której uczestnicy będą mieli możliwość eksperymentowania z różnymi technikami i technologiami filmowymi. Uczestnicy projektu będą również angażować się w krytyczną analizę swoich prac oraz w realizację projektów, które wymagają zastosowania zdobytej wiedzy teoretycznej i praktycznej. Warsztaty przewidują zarówno pracę samodzielną, jak i sesje z mentorem, co pozwoli na indywidualne podejście do realizowanych zadań. Moduł łączy aspekty artystyczne i naukowe, wspierając rozwój kreatywności oraz umiejętności współpracy w międzynarodowym zespole. Oczekuje się, że studenci zakończą moduł stworzeniem finalnego projektu filmowego, który będzie podlegał ocenie.
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-P3F_1	Osoba studiująca zna zasady tworzenia produkcji filmowych, w tym etapy preprodukcji, produkcji i postprodukcji.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W07 W6-MM-S2-W08	4 3 2
S2-P3F_2	Osoba studiująca rozumie różne techniki filmowe i technologie wykorzystywane w procesie produkcji filmowej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03	2 3
S2-P3F_3	Osoba studiująca potrafi opracować scenariusz filmowy, uwzględniając aspekty narracyjne, wizualne i dźwiękowe.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 4
S2-P3F_4	Osoba studiująca potrafi pracować w zespole w celu realizacji projektu filmowego, zarządzając zadaniami i zasobami posługując się językiem obcym.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U08	4 3 5

S2-P3F_5	Osoba studiująca potrafi krytycznie analizować własną pracę filmową, identyfikując mocne strony oraz obszary do poprawy.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U05	3 5 4
S2-P3F_6	Osoba studiująca potrafi efektywnie komunikować się w obcym języku z członkami zespołu i innymi uczestnikami produkcji filmowej.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K06	3 2 4
S2-P3F_7	Osoba studiująca jest w stanie współpracować w międzynarodowym zespole, szanując różnorodność i wykorzystując różne perspektywy.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 2 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
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>
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>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>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</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>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</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_P3F	warsztat	30	egzamin	S2-P3F_1, S2-P3F_2, S2-P3F_3, S2-P3F_4, S2-P3F_5, S2-P3F_6, S2-P3F_7	b06, b08, c06, 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 <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>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)</i>	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>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</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>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>.