

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		Prototypowanie
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-PR
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Prototypowanie” ma na celu zapoznanie studentów z podstawowymi technikami tworzenia prototypów w kontekście projektów kreatywnych, w tym gier, aplikacji oraz produktów cyfrowych. Uczestnicy kursu poznają metody szybkiego prototypowania, które umożliwiają testowanie pomysłów i koncepcji przed rozpoczęciem pełnej produkcji. W ramach zajęć studenci będą mieli okazję stworzyć własne prototypy, wykorzystując zarówno narzędzia cyfrowe, jak i analogowe. Kurs obejmuje również analizę procesów iteracyjnych, które są kluczowe w tworzeniu efektywnych prototypów. Dzięki zajęciom, studenci rozwiną umiejętności w zakresie testowania, analizy feedbacku i optymalizacji projektów. Podczas kursu studenci będą pracować nad przykładami rzeczywistych projektów, co pozwoli im na praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy. Prototypowanie to kluczowy etap w procesie projektowym, który umożliwia szybsze weryfikowanie i dostosowywanie rozwiązań do rzeczywistych potrzeb użytkowników.
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-PR_1	Osoba studiująca rozumie podstawowe techniki prototypowania oraz procesy iteracyjne stosowane w projektach kreatywnych, takich jak gry, aplikacje i produkty cyfrowe.	W6-MM-S2-W01	4	
		W6-MM-S2-W04	2	
		W6-MM-S2-W05	3	
IMG-S2-PR_2	Osoba studiująca potrafi stworzyć prototypy, wykorzystując zarówno narzędzia cyfrowe, jak i analogowe, oraz testować je w kontekście realnych projektów.	W6-MM-S2-U03	3	
		W6-MM-S2-U04	4	
IMG-S2-PR_3	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie, dzielić się pomysłami oraz efektywnie analizować i wdrażać feedback w procesie prototypowania.	W6-MM-S2-K02	3	
		W6-MM-S2-K04	4	
		W6-MM-S2-K06	5	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne <i>treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauczanie 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>
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>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_PR	ćwiczenia	12	zaliczenie	IMG-S2-PR_1, IMG-S2-PR_2, IMG-S2-PR_3	b03, b08, 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 <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
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
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania</i>	Tak

		<i>sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	
--	--	---	--

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