

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		Projektowanie scenografii
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-SD
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Projektowanie scenografii” oferuje studentom interdyscyplinarne podejście do tworzenia przestrzeni wizualnych w kontekście sztuk cyfrowych. Studenci będą zgłębiać techniki i procesy związane z projektowaniem przestrzeni, które wspierają narrację wizualną, angażując zarówno elementy tradycyjne, jak i nowoczesne technologie. W trakcie wykładów omówione zostaną zagadnienia związane z teorią i historią scenografii, a także współczesnymi narzędziami cyfrowymi wykorzystywanymi w tej dziedzinie. Uczestnicy modułu poznają zasady projektowania scenografii w kontekście mediów wizualnych, takich jak filmy, gry wideo czy instalacje interaktywne. Program uwzględnia również analizy przypadków oraz dyskusje na temat najnowszych trendów w projektowaniu przestrzeni. Zajęcia mają na celu rozwój umiejętności krytycznego myślenia i kreatywności w podejściu do projektowania wizualnego.
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-SD_1	Osoba studiująca zna historię i teorię scenografii oraz jej rolę w kontekście mediów wizualnych, takich jak filmy, gry wideo i instalacje interaktywne.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	5 3 4	
IMG-S2-SD_2	Osoba studiująca ma wiedzę na temat współczesnych narzędzi cyfrowych wykorzystywanych w projektowaniu przestrzeni wizualnych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 5 3	
IMG-S2-SD_3	Osoba studiująca zna techniki projektowania scenografii wspierające narrację wizualną w różnych mediach.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W07	4 5 3	
IMG-S2-SD_4	Osoba studiująca potrafi zastosować zasady projektowania scenografii w kontekście współczesnych technologii i mediów wizualnych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	3 4	

		W6-MM-S2-U04	5
IMG-S2-SD_5	Osoba studiująca angażuje się w dyskusje na temat najnowszych trendów w projektowaniu przestrzeni, wykazując umiejętność współpracy i wymiany poglądów w grupie.	W6-MM-S2-K04	4
		W6-MM-S2-K05	3
		W6-MM-S2-K06	1

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
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
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
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_SD	wykład	24	zaliczenie	IMG-S2-SD_1, IMG-S2-SD_2, IMG-S2-SD_3, IMG-S2-SD_4, IMG-S2-SD_5	a01, b02, b07, c07

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
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	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	Tak

		<i>obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęmowanie 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>.