

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		Środowisko Linux, Mac, PC, systemy
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-LMP
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Linux environment, Mac, PC, systems” w ramach studiów „Digital Creativity Art & Science” oferuje studentom możliwość zapoznania się z różnorodnymi środowiskami systemowymi używanymi w pracy twórczej. Podczas warsztatów studenci będą rozwijać umiejętności pracy w systemach Linux, Mac OS oraz Windows, poznając ich struktury, narzędzia oraz sposoby integracji w kontekście produkcji cyfrowej. Zajęcia obejmują zarówno teoretyczne zasady działania systemów operacyjnych, jak i praktyczne aspekty ich wykorzystania w procesach twórczych. Uczestnicy warsztatów zapoznają się z zaawansowanymi narzędziami systemowymi, umożliwiającymi efektywną obróbkę multimedialnych, programowanie oraz zarządzanie danymi. Moduł przygotowuje do pracy z różnymi platformami i środowiskami w kontekście projektowania, produkcji i zarządzania projektami artystycznymi i cyfrowymi. Dzięki praktycznemu podejściu do nauki, studenci będą w stanie swobodnie korzystać z tych systemów w swojej przyszłej pracy zawodowej.
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-LMP_1	Osoba studiująca zna zasady działania systemów operacyjnych Linux, Mac OS oraz Windows w kontekście pracy twórczej.	W6-MM-S2-W02	3
		W6-MM-S2-W03	2
		W6-MM-S2-W04	3
S2-LMP_2	Osoba studiująca zna zasady działania systemów operacyjnych Linux, Mac OS oraz Windows w kontekście pracy twórczej.	W6-MM-S2-U02	3
		W6-MM-S2-U03	2
		W6-MM-S2-U04	3
S2-LMP_3	Osoba studiująca potrafi integrować różne systemy operacyjne w celu efektywnej pracy w produkcji cyfrowej.	W6-MM-S2-U02	2
		W6-MM-S2-U03	3
		W6-MM-S2-U04	3
S2-LMP_4	Osoba studiująca współpracuje w grupie, dzieląc się wiedzą i rozwiązaniami technicznymi w trakcie pracy z różnymi	W6-MM-S2-K03	4

	środowiskami systemowymi.	W6-MM-S2-K06	3
		W6-MM-S2-K07	2

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
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne 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
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom 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
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja 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

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_LMP	ćwiczenia	12	zaliczenie	S2-LMP_1, S2-LMP_2, S2-LMP_3, S2-LMP_4	a01, b03, 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 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 do uczestnictwa w zajęciach)	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach	Tak

		<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>	
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 obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie 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	Tak

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