

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		Kreatywny kod i algorytm w sztuce
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-CC
Liczba punktów ECTS		5
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Kreatywny kod i algorytm w sztuce” ma na celu zapoznanie studentów z praktycznymi i teoretycznymi aspektami wykorzystania kodowania i algorytmów w procesach twórczych. Zajęcia w formie warsztatów umożliwią uczestnikom eksplorowanie nowoczesnych narzędzi i języków programowania stosowanych w sztuce wizualnej. Studenci będą rozwijać swoje umiejętności w zakresie generowania obrazów, animacji i interaktywnych aplikacji, eksperymentując z technikami, takimi jak generatywna sztuka i przetwarzanie danych wizualnych. Moduł kładzie nacisk na twórcze podejście do technologii, zachęcając uczestników do tworzenia własnych projektów artystycznych z wykorzystaniem kodu. W ramach pracy własnej studenci będą mieli możliwość rozwijania swoich projektów, korzystając z konsultacji z prowadzącym. Program modułu jest elastyczny, umożliwiając dostosowanie do indywidualnych zainteresowań i specjalności studentów.
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-CC_1	Osoba studiująca zna podstawowe koncepcje i techniki związane z zastosowaniem kodowania i algorytmów w procesach twórczych.	W6-MM-S2-W01	3	
		W6-MM-S2-W02	4	
		W6-MM-S2-W05	5	
IMG-S2-CC_2	Osoba studiująca tworzy generatywne obrazy i animacje, korzystając z narzędzi programistycznych.	W6-MM-S2-U01	3	
		W6-MM-S2-U03	5	
		W6-MM-S2-U04	4	
IMG-S2-CC_3	Osoba studiująca opracowuje interaktywne aplikacje artystyczne z wykorzystaniem algorytmów wizualnych.	W6-MM-S2-U01	1	
		W6-MM-S2-U03	4	
		W6-MM-S2-U04	5	
IMG-S2-CC_4	Osoba studiująca analizuje i przetwarza dane wizualne w celu tworzenia projektów artystycznych.	W6-MM-S2-U01	3	
		W6-MM-S2-U03	5	

		W6-MM-S2-U04	4
IMG-S2-CC_5	Osoba studiująca współpracuje w zespole przy realizacji projektów artystycznych, dzieląc się wiedzą i umiejętnościami.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 4 5
IMG-S2-CC_6	Osoba studiująca wykazuje otwartość na eksperymentowanie z nowymi technologiami w kontekście artystycznym.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K07	4 3 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
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>
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_CC	warsztat	42	egzamin	IMG-S2-CC_1, IMG-S2-CC_2, IMG-S2-CC_3, IMG-S2-CC_4, IMG-S2-CC_5, IMG-S2-CC_6	b08, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów</i>	Nie

		źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	
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>	Nie
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 sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

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