

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 kompozycji)
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-P3C
Liczba punktów ECTS		10
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Project III (Composition workshop)” jest warsztatem o charakterze praktycznym. Celem zajęć jest rozwój umiejętności kompozytorskich, szczególnie w kontekście twórczości cyfrowej i eksperymentalnej. Studenci będą pracować nad własnymi projektami kompozytorskimi, wykorzystując nowoczesne narzędzia oraz techniki w zakresie muzyki, dźwięku i innych form sztuki cyfrowej. Warsztaty umożliwiają współpracę w grupach oraz indywidualne podejście do każdego uczestnika, dzięki czemu możliwa jest wymiana pomysłów i doświadczeń. Część godzin przeznaczona jest na samodzielną pracę, która pozwala na rozwijanie kreatywności. Po zakończeniu kursu studenci będą w pełni przygotowani do realizacji zaawansowanych projektów artystycznych w dziedzinie cyfrowej twórczości.
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-P3C_1	Osoba studiująca zna nowoczesne narzędzia i techniki kompozytorskie wykorzystywane w sztuce cyfrowej i eksperymentalnej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 3
S2-P3C_2	Osoba studiująca ma wiedzę o strukturze i budowie utworu audiowizualnego oraz rozumie konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W07 W6-MM-S2-W08	4 5 5
S2-P3C_3	Osoba studiująca potrafi tworzyć i rozwijać projekty kompozytorskie z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych i technik artystycznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	5 4 4
S2-P3C_4	Osoba studiująca potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią korzystając z stosowania nowoczesnej technologii posługując się językiem obcym.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-U08	4 5 4

S2-P3C_5	Osoba studiująca potrafi samodzielnie realizować zaawansowane projekty kompozytorskie rozwijając swoją kreatywność i umiejętności artystyczne.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	5 4 5
S2-P3C_6	Osoba studiująca jest zdolna do efektywnej współpracy w grupie wykazując inicjatywę i elastyczność w realizacji wspólnych celów.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 3 5
S2-P3C_7	Osoba studiująca potrafi konstruktywnie przyjmować i udzielać feedbacku, co sprzyja rozwojowi indywidualnemu i grupowemu.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 5 4

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_P3C	warsztat	30	egzamin	S2-P3C_1, S2-P3C_2, S2-P3C_3, S2-P3C_4, S2-P3C_5, S2-P3C_6, S2-P3C_7	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?
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 obowiązkowego 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>.