

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		Post-produkcja obrazu i efekty wizualne (z montażem filmowym)
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-IPP
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł "Post-produkcja obrazu i efekty wizualne (z montażem filmowym)" koncentruje się na technikach postprodukcji obrazu oraz tworzeniu efektów wizualnych w kontekście montażu filmowego. Uczestnicy warsztatów zapoznają się z narzędziami i procesami wykorzystywanymi w profesjonalnym środowisku produkcji filmowej i wideo. Moduł obejmuje takie techniki jak Green Screen/Blue Screen (Chroma Keying), umożliwiające zastępowanie jednolitego tła innym obrazem lub wideo. Studenci nauczą się także tworzyć rozbudowane krajobrazy i sceny wirtualne za pomocą Matte Painting oraz wykorzystywać CGI (Computer-Generated Imagery) do generowania postaci, obiektów i środowisk wirtualnych. Zajęcia obejmują również Digital Compositing, czyli łączenie różnych warstw obrazu w jedną spójną scenę. Dodatkowo, studenci zapoznają się z technologią Deepfake, wykorzystującą sztuczną inteligencję do realistycznej zmiany twarzy aktora lub tworzenia wirtualnych postaci. Podczas zajęć studenci rozwijają umiejętności kreatywne i techniczne, wykonując zadania praktyczne i projekty. Moduł promuje eksperymentowanie z różnymi technikami oraz współpracę w grupach, umożliwiając realizację indywidualnych projektów. Uczestnicy uczą się także efektywnego zarządzania czasem i komunikacji w trakcie realizacji projektów postprodukcyjnych.
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-IPP_1	Osoba studiująca zna techniki postprodukcji obrazu i efekty wizualne wykorzystywane w produkcji filmowej.	W6-MM-S2-W02	5	
		W6-MM-S2-W05	3	
		W6-MM-S2-W07	4	
IMG-S2-IPP_2	Osoba studiująca potrafi stosować techniki takie jak Green Screen, Matte Painting oraz CGI w procesie tworzenia efektów wizualnych.	W6-MM-S2-U03	4	
		W6-MM-S2-U04	5	
		W6-MM-S2-U06	3	
IMG-S2-IPP_3	Osoba studiująca potrafi łączyć różne warstwy obrazu w spójną całość przy użyciu Digital Compositing.	W6-MM-S2-U03	4	
		W6-MM-S2-U04	5	
IMG-S2-IPP_4	Osoba studiująca skutecznie współpracuje w zespole nad realizacją projektów postprodukcyjnych, dzieląc się			

	pomysłami i pracując nad wspólnymi celami.	W6-MM-S2-K02	4
		W6-MM-S2-K03	3
		W6-MM-S2-K06	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_IPP	warsztat	15	zaliczenie	IMG-S2-IPP_1, IMG-S2-IPP_2, IMG-S2-IPP_3, IMG-S2-IPP_4	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?
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
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego	Tak

	się	<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>	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęmowanie 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>.