

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>etnologia i antropologia kulturowa</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Pracownia projektowania audiowizualnego

**Kod modułu:** 12-ET-DK-S1-PPA

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
_K_1	rozumie znaczenie dziedzictwa kulturowego i konieczności jego utrwalania oraz konieczności ciągłego doskonalenia własnego warsztatu twórczego	K_K02 K_K04	2 2
_U_1	Potrafi wykorzystać poznane narzędzia komputerowe do tworzenia dzieł audiowizualnych i połączyć je z wiedzą o etnologii, dziedzictwie sztuki ludowej kreując prace posiadające innowacyjne wartości	K_U01 K_U02	2 2
_U_2	potrafi przeanalizować, w kontekście etnologii i antropologii kulturowej oraz innych dyscyplin, poznane dzieła audiowizualne i wykorzystać zdobyte informacje w procesie autorskiej kreacji, wykorzystując znajomość metod i technik przetwarzania materiałów audiowizualnych.	K_U05 K_U07	2 2
_W_1	posiada podstawową wiedzę na temat kreacji audiowizualnej	K_W01 K_W04	2 2
_W_2	ma podstawową wiedzę na temat zasad tworzenia dzieł audiowizualnych z wykorzystaniem różnorodnych metod i technik audiowizualnych w oparciu o oprogramowanie komputerowe	K_W04	2
_W_3	Ma podstawową wiedzę z zakresu sztuki audiowizualnej obejmującą film, multimedia oraz gry wideo	K_W04 K_W07 K_W08	2 2 2

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Celem modułu Pracownia projektowania audiowizualnego jest zapoznanie studentów z ogólnymi pojęciami dotyczącymi wykorzystania różnych technik kreacji audiowizualnej w filmie, multimediami oraz grach wideo w kontekście utrwalania i współtworzenia wiedzy o etnologii, dziedzictwie sztuki ludowej.
-------------	--

	Ważnym elementem będzie również nabycie podstawowych umiejętności autorskiej wypowiedzi audiowizualnej wykorzystującymi różnorodne techniki komputerowe zmierzające to przygotowania materiałów rejestrujących lub wzbogacających dziedzictwo kulturowe.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
_w_1	projekt zaliczeniowy	student samodzielnie przygotowuje prace pisemną z zakresu tematyki zajęć, weryfikacja poszczególnych elementów projektu odbywa się podczas prezentacji końcowej	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1, _W_2, _W_3

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia projektowe, konsultacja poszczególnych etapów projektów	30	zapoznavanie się z literaturą fachową, realizowanie poszczególnych etapów projektu w oparciu o wcześniejsze konsultacje	35	_w_1