

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Media: moduł do wyboru 1 (multimedia / projektowanie gier 1 – kurs podstawowy / uzupełniający)

Kod modułu: W1-FA-KM-S2-M1-MW-1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
KM-S2-M1-M_K_1	potrafi pracować w zespole przygotowującym grupowe projekty multimedialne, przyjmując w nim różne role.	FA2_K02	2
KM-S2-M1-M_U_1	potrafi dokonywać krytycznej analizy współczesnych i historycznych form multimedialnych oraz procesów kulturowych i społecznych, związanych z upowszechnieniem multimediiów jako formy konsumpcji kultury i uczestnictwa w kulturze.	FA2_U02	2
		FA2_U03	2
		FA2_U05	2
KM-S2-M1-M_U_2	projektuje i realizuje proste oryginalne formy multimedialne (film amatorski, film animowany, podstawowa edycja dźwięku, etc.)	FA2_U06	2
KM-S2-M1-M_W_1	zna najważniejsze stanowiska teoretyczne, podejmujące tematykę znaczenia multimediiów we współczesnym świecie i we współczesnej humanistyce, zna terminologię stosowaną w praktykach multimedialnych oraz teoriach dotyczących multimediiów	FA2_W03	3
		FA2_W06	3
		FA2_W08	3
KM-S2-M1-M_W_2	rozumie teoretyczne aspekty najważniejszych współczesnych multimedialnych praktyk twórczych oraz form kreatywności inspirowanych przez media	FA2_W03	3
		FA2_W06	3
KM-S2-M1-M_W_3	posiada pogłębioną wiedzę na temat teoretycznych aspektów kategorii kreatywności oraz jej znaczenia dla form konsumpcji kultury i uczestnictwa w kulturze („kultury uczestnictwa”, konwergencji mediów, otwartości kultury, etc).	FA2_W03	3
		FA2_W06	3

3. Opis modułu

Opis	Praktyki multimedialne, wykraczające swoim znaczeniem lub formą produkcji i dystrybucji poza tradycyjne znaczenia audiowizualnych praktyk kulturowych, stają się coraz ważniejszą formą uczestnictwa w kulturze oraz zyskują pozycję jednych z ważniejszych form konsumpcji kultury.
-------------	--

	Kompetencje praktyczne (współ)tworzenia kultury poprzez własne produkcje multimedialne wymieniające są zatem wśród kluczowych kompetencji, niezbędnych do świadomego uczestnictwa w kulturze. Celem kursu jest prezentacja i dyskusja najważniejszych stanowisk teoretycznych, podejmujących tematykę znaczenia form multimedialnych we współczesnej kulturze, uzupełnione o praktyczny instruktaż projektowania i tworzenia prostych autorskich form multimedialnych. Studenci poznają współczesne praktyki multimedialne, metodologię krytyki humanistycznej, dotyczącej tych praktyk oraz podstawowe techniki pracy z multimediami. Studenci kształcą również umiejętności analizy multimedialnych oraz procesów kulturowych, toczących się wokół praktyk multimedialnych, zyskując kompetencje świadomych uczestników kultury współczesnej, zdolnych nie tylko do biernej konsumpcji, ale i czynnego współtworzenia kultury i świadomych dylematów społecznych i prawnych, wynikających z debat toczonych wokół praktyk multimedialnych i wynikających z nich form uczestnictwa w kulturze.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
KM-S2-M1-M_w_1	Praca pisemna	Praca pisemna sprawdzająca umiejętności analizy zjawisk i procesów dotyczących praktyk multimedialnych oraz opanowanie terminologii, znajomość obowiązkowych tekstów krytycznych i stanowisk teoretycznych podejmujących tematykę znaczenia form multimedialnych.	KM-S2-M1-M_U_1, KM-S2-M1-M_W_1, KM-S2-M1-M_W_2, KM-S2-M1-M_W_3
KM-S2-M1-M_w_2	Zespołowy projekt multimedialny	Praca zespołowa sprawdzająca umiejętności projektowania i wykonania prostych autorskich projektów multimedialnych.	KM-S2-M1-M_K_1, KM-S2-M1-M_U_2
KM-S2-M1-M_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanego na dane zajęcia tekstu oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	KM-S2-M1-M_U_1, KM-S2-M1-M_W_1, KM-S2-M1-M_W_2, KM-S2-M1-M_W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
KM-S2-M1-M_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia wykorzystujące techniki audiowizualne Dyskusja stymulowana przez wykładownicę – analiza tekstów krytycznych oraz wybranych form multimedialnych. Ćwiczenia w zespołach nad autorskimi projektami multimedialnymi.	30	- Lektura tekstów obowiązkowych oraz uzupełniających z zakresu omawianej tematyki. - Przygotowanie pracy pisemnej - Praca nad zespołowym projektem multimedialnym	30	KM-S2-M1-M_w_1, KM-S2-M1-M_w_2, KM-S2-M1-M_w_3