

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 2 (narracje medialne - wybór / projektowanie gier 2)

Kod modułu: W1-FA-KM-S2-M2-MW-2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
KM-S2-M2-MW-2_K_1	potrafi pracować w zespole przygotowującym grupowe projekty multimedialne, przyjmując w nim różne role	FA2_K02	2
KM-S2-M2-MW-2_K_2	ma świadomość poziomu posiadanych umiejętności i wiedzy, złożonego charakteru pracy nad powstaniem projektu multimedialnego oraz konieczności aktywizacji oraz łączenia ze sobą umiejętności z różnych dziedzin, a także samodzielnie i systematycznie doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin	FA2_K01 FA2_K05	3 2
KM-S2-M2-MW-2_U_1	potrafi dokonywać analizy współczesnych i historycznych form narracji medialnych, wyrażając tę analizę w sposób kreatywny we własnych projektach twórczych	FA2_U01 FA2_U05 FA2_U06	2 1 2
KM-S2-M2-MW-2_U_2	projektuje i realizuje oryginalne narracje medialne, takie jak podcast, vlog, formy narracji transmedialnej, projekty franczyzy medialnej, elementy projektu gier cyfrowych, potrafi stworzyć spójny i poprawny technicznie projekt, uwzględniający wybrane założenia twórcze i potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania i produkcji narracji medialnych uzależnione od treści szczegółowych wybranego kursu	FA2_U06	3
KM-S2-M2-MW-2_U_3	potrafi obsługiwać oprogramowanie specjalistyczne oraz inne narzędzia wykorzystywane przy projektowaniu wybranych produkcji medialnych	FA2_U06	2
KM-S2-M2-MW-2_W_1	zna stanowiska teoretyczne podejmujące tematykę znaczenia narracji medialnych we współczesnym świecie i współczesnej humanistyce, a także zna terminologię stosowaną w opisie i analizie form medialnych o potencjale narracyjnym, w tym gier cyfrowych	FA2_W02 FA2_W05	2 1
KM-S2-M2-MW-2_W_2	rozumie teoretyczne aspekty najważniejszych współczesnych praktyk twórczych dotyczących narracji medialnych, w tym również gier cyfrowych	FA2_W08	2

3. Opis modułu	
Opis	Kurs ma formę zajęć autorskich i jest modułem do wyboru: studenci wybierają konkretny kurs spośród kilku propozycji kursów dotyczących różnorodnych narracji medialnych. Celem modułu jest prezentacja wybranych stanowisk teoretycznych i krytycznych podejmujących tematykę narracyjnych form medialnych, oraz przede wszystkim praktyczny instruktaż projektowania i tworzenia autorskich projektów, których forma, kształt i zakres są uzależnione od wyboru studentów. Szczegółowy wybór kursów uwzględnia każdorazowo kurs z zakresu projektowania gier oraz kurs z zakresu ogólniejszych praktyk medialnych. Studenci poznają współczesne praktyki i techniki tworzenia narracji medialnych oraz uczą się obsługi narzędzi twórczych wykorzystywanych w pracy z wybranymi formami medialnymi/ projektowaniem gier. Studenci kształcą również umiejętności twórczej analizy mediów, zawartych w nich narracji i sposobów przedstawień tychże, oraz procesów kulturowych, toczących się wokół praktyk medialnych, wyrażając je w sposób twórczy – w formie własnych projektów autorskich.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
KM-S2-M2-MW-2_w_1	prezentacja	Prezentacja wykonana przez studentów sprawdzająca umiejętności analizy zjawisk i procesów dotyczących praktyk medialnych oraz opanowanie terminologii, znajomość tekstów krytycznych i stanowisk podejmujących tematykę znaczenia różnorodnych form medialnych. Prezentacja może dotyczyć krytycznych aspektów własnego projektu narracji medialnej/ gry.	KM-S2-M2-MW-2_U_1, KM-S2-M2-MW-2_U_2, KM-S2-M2-MW-2_U_3, KM-S2-M2-MW-2_W_1, KM-S2-M2-MW-2_W_2
KM-S2-M2-MW-2_w_2	Projekt multimedialny	Prace zespołowe i indywidualne sprawdzające umiejętności projektowania i wykonania autorskich i grupowych projektów narracji medialnych, których kształt uzależniony jest od wyboru studentów.	
KM-S2-M2-MW-2_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-M2-MW-2_K_1, KM-S2-M2-MW-2_K_2, KM-S2-M2-MW-2_U_1, KM-S2-M2-MW-2_U_2, KM-S2-M2-MW-2_U_3, KM-S2-M2-MW-2_W_1, KM-S2-M2-MW-2_W_2

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-M2-MW-2_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia laboratoryjne wykorzystujące techniki audiowizualne Dyskusja stymulowana przez wykładowcę Prace w zespołach nad autorskimi projektami	30	- Przygotowanie prezentacji - Praca nad zespołowym projektem narracji medialnej	40	KM-S2-M2-MW-2_w_1, KM-S2-M2-MW-2_w_2, KM-S2-M2-MW-2_w_3