

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (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)

Kod modułu: W1-FA-KM-S2-MW1-1

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_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	2
KM-S2-M1-M_U_1	potrafi dokonywać analizy współczesnych i historycznych form multimedialnych oraz procesów kulturowych i społecznych, związanych z upowszechnieniem multimedialnych jako formy konsumpcji kultury i uczestnictwa w kulturze, wyrażając te analizy w sposób kreatywny we własnych projektach multimedialnych	FA2_U02 FA2_U03 FA2_U05	3 2 2
KM-S2-M1-M_U_2	projektuje i realizuje oryginalne formy multimedialne, takie jak film krótkometrażowy, film animowany, podstawowa edycja dźwięku, multimedialne formy narracyjne, gry cyfrowe, etc.), potrafi stworzyć spójny i poprawny technicznie projekt wraz z jego dokumentacją techniczną; potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania i produkcji multimedialnych uzależnione od treści szczegółowych wybranego kursu	FA2_U06	3
KM-S2-M1-M_U_3	potrafi obsługiwać oprogramowanie specjalistyczne oraz inne narzędzia wykorzystywane przy projektowaniu wybranych produkcji multimedialnych	FA2_U06	3
KM-S2-M1-M_W_1	zna stanowiska teoretyczne, podejmujące tematykę znaczenia form multimedialnych we współczesnym świecie i we współczesnej humanistyce, w tym zwłaszcza posiada wiedzę na temat teoretycznych aspektów kategorii kreatywności oraz jej znaczenia dla form konsumpcji kultury i uczestnictwa w kulturze, zna terminologię stosowaną w praktykach multimedialnych oraz teoriach dotyczących multimedialnych	FA2_W03 FA2_W06 FA2_W08	3 3 3
KM-S2-M1-M_W_2	rozumie teoretyczne aspekty najważniejszych współczesnych multimedialnych praktyk twórczych	FA2_W03 FA2_W06	2 2

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest prezentacja wybranych stanowisk teoretycznych, podejmujących tematykę znaczenia form multimedialnych we współczesnej kulturze oraz przede wszystkim praktyczny instruktaż projektowania i tworzenia autorskich form multimedialnych, których kształt i zakres jest uzależniony od wyboru studentów. Oferta kursów uwzględnia każdorazowo kurs z zakresu projektowania gier cyfrowych, dający możliwość uzupełnienia kompetencji przez studentów planujących dalsze kształcenie w zakresie projektowania gier oraz kurs z zakresu ogólniejszych praktyk multimedialnych. Studenci poznają współczesne praktyki multimedialne oraz techniki pracy z multimediami/ projektowaniem gier, w tym zwłaszcza z zakresu obsługi narzędzi informatycznych i innych narzędzi twórczych wykorzystywanych w pracy z multimediami/ projektowaniem gier. Studenci kształcą również umiejętności twórczej analizy multimedii i gier oraz procesów kulturowych, toczących się wokół praktyk multimedialnych, wyrażając je w sposób twórczy – w formie własnych projektów autorskich.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
KM-S2-M1-M_w_1	Indywidualne lub grupowe prace projektowe	Prace zespołowe i indywidualne sprawdzające umiejętności projektowania i wykonania autorskich i grupowych projektów multimedialnych	KM-S2-M1-M_K_1, KM-S2-M1-M_K_2, KM-S2-M1-M_U_1, KM-S2-M1-M_U_2, KM-S2-M1-M_U_3, KM-S2-M1-M_W_1, KM-S2-M1-M_W_2
KM-S2-M1-M_w_2	Prezentacje lub prace pisemne	Prezentacje lub praca pisemna lub prace pisemne sprawdzające umiejętności analityczne studentów	KM-S2-M1-M_K_1, KM-S2-M1-M_K_2, KM-S2-M1-M_U_1, KM-S2-M1-M_U_2, KM-S2-M1-M_U_3
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_K_1, KM-S2-M1-M_K_2, KM-S2-M1-M_U_1, KM-S2-M1-M_U_2, KM-S2-M1-M_U_3, KM-S2-M1-M_W_1, KM-S2-M1-M_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-M1-M_fs_1	ćwiczenia	instrukcja słowna wykładowcy, przedstawiająca wybrane zagadnienia teoretyczne; ćwiczenia indywidualne i grupowe wykorzystujące pracownię komputerową, wsparte instrukcjami wykładowcy; ewentualne prezentacje studentów;	30	lektura tekstów obowiązkowych oraz uzupełniających z zakresu omawianej tematyki; przygotowanie prac pisemnych lub prezentacji, przygotowanie projektów multimedialnych	30	KM-S2-M1-M_w_1, KM-S2-M1-M_w_2, KM-S2-M1-M_w_3