

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 4

Kod modułu: W1-FA-KM-S2-MW4-4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
KM-S2-M4-MW-4 _K_1	rozumie kulturowe i społeczne znaczenie mediów, ich różnorodnych form, oraz związanych z nimi zjawisk, ma świadomość własnej wiedzy i umiejętności (analitycznych i twórczych), a także samodzielnie i systematycznie doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin.	FA2_K01	4
		FA2_K05	4
KM-S2-M4-MW-4 _U_1	potrafi dokonywać analizy wybranych form medialnych oraz procesów kulturowych i społecznych z nimi związanych, wyrażając tę analizę w sposób kreatywny we własnej pracy projektowej lub pisemnej	FA2_U01	4
		FA2_U05	3
		FA2_U06	4
KM-S2-M4-MW-4 _U_2	potrafi twórczo i krytycznie zastosować nabytą wiedzę teoretyczną do analizy i interpretacji wybranego zjawiska czy wytworu mediów	FA2_U01	3
		FA2_U03	4
		FA2_U05	4
KM-S2-M4-MW-4 _U_3	potrafi korzystać z narzędzi i oprogramowania specjalistycznego wykorzystywanego przy projektowaniu wybranych produkcji medialnych; wie jak stworzyć spójny i poprawny technicznie projekt, uwzględniający wybrane założenia twórcze, i potrafi samodzielnie wykonywać prace projektowe uzależnione od treści szczegółowych wybranego kursu	FA2_U06	4
KM-S2-M4-MW-4 _W_1	zna stanowiska teoretyczne, podejmujące tematykę znaczenia wybranych form medialnych we współczesnym świecie i we współczesnej humanistyce, oraz zna terminologię stosowaną w praktykach medialnych oraz wybranych teoriach dotyczących współczesnych mediów, w tym m.in. gier cyfrowych	FA2_W02	4
		FA2_W05	3
KM-S2-M4-MW-4 _W_2	rozumie teoretyczne aspekty najważniejszych współczesnych medialnych praktyk twórczych	FA2_W08	4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł do wyboru oferuje wybór kursów autorskich: studenci wybierają konkretne kursy spośród kilku propozycji kursów dotyczących współczesnych mediów. W zależności od wyboru dokonanego przez studentów, dwa lub więcej kursów może być prowadzonych w ramach tego modułu w czasie jednego semestru. Celem modułu jest prezentacja wybranych stanowisk teoretycznych i krytycznych podejmujących tematykę wybranych form medialnych we współczesnej kulturze lub – w zależności od wyboru studentów – prezentacja ich praktycznych realizacji, prowadząca do tworzenia prac projektowych lub analitycznych, których forma, kształt i zakres są uzależnione od szczegółowego programu kursu. Oferowany wybór kursów uwzględnia kurs z zakresu projektowania gier cyfrowych oraz kurs z zakresu ogólniejszych praktyk medialnych. Studenci poznają wybrane współczesne praktyki oraz techniki medialne. Studenci kształcą również umiejętności twórczej analizy mediów oraz procesów kulturowych toczących się wokół praktyk medialnych. W zależności od wyboru kursu, studenci mogą wyrażać wyniki swoich analiz w sposób twórczy – w formie własnych prac projektowych.
Wymagania wstępne	Zaliczenie pierwszego roku studiów.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
KM-S2-M4-MW-4_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/ gry.	KM-S2-M4-MW-4_K_1, KM-S2-M4-MW-4_U_1, KM-S2-M4-MW-4_U_2, KM-S2-M4-MW-4_U_3, KM-S2-M4-MW-4_W_1, KM-S2-M4-MW-4_W_2
KM-S2-M4-MW-4_w_2	Indywidualne lub grupowe prace projektowe lub prace pisemne	Ocena poziomu wiedzy i umiejętności studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac indywidualnych i/lub zespołowych lub prac pisemnych w zakresie przewidzianym programem kursu	KM-S2-M4-MW-4_K_1, KM-S2-M4-MW-4_U_1, KM-S2-M4-MW-4_U_2, KM-S2-M4-MW-4_U_3, KM-S2-M4-MW-4_W_1, KM-S2-M4-MW-4_W_2
KM-S2-M4-MW-4_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-M4-MW-4_K_1, KM-S2-M4-MW-4_U_1, KM-S2-M4-MW-4_U_2, KM-S2-M4-MW-4_U_3, KM-S2-M4-MW-4_W_1, KM-S2-M4-MW-4_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-M4-MW-4_fs_1	ćwiczenia	instrukcja słowna wykładowcy, przedstawiająca wybrane zagadnienia teoretyczne; ćwiczenia indywidualne i grupowe, wykorzystujące pracownię komputerową, wsparte instrukcjami wykładowcy;	30	przygotowanie do zajęć, przygotowanie projektów indywidualnych i grupowych lub prac pisemnych; przygotowanie prezentacji; rozwijanie kompetencji technicznych	30	KM-S2-M4-MW-4_w_1, KM-S2-M4-MW-4_w_2, KM-S2-M4-MW-4_w_3