

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Akustyka
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-AC
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Akustyka” w ramach programu „Techniki studia muzycznego” jest skierowany do studentów, którzy pragną zgłębić teorię i praktykę akustyki w kontekście produkcji dźwięku i muzyki cyfrowej. Celem modułu jest zapoznanie uczestników z podstawowymi zasadami akustyki, takimi jak fale dźwiękowe, ich propagacja, oraz wpływ środowiska akustycznego na jakość dźwięku. Uczestnicy zapoznają się również z technikami pomiarów akustycznych i zastosowaniem tych wiedzy w tworzeniu profesjonalnych nagrań muzycznych. Moduł obejmuje teorię akustyki, jak również praktyczne zastosowanie w kontekście inżynierii dźwięku i projektowania przestrzeni audio. W trakcie zajęć studenci będą mieli okazję pracować z różnymi narzędziami akustycznymi oraz analizować akustykę przestrzeni studia nagraniowego. Zajęcia obejmują wykłady oraz ćwiczenia, które pozwolą studentom zdobyć wiedzę na temat tego, jak stworzyć optymalne warunki dźwiękowe w studio muzycznym. Moduł kończy się zaliczeniem, które pozwala na ocenę zdobytą wiedzę i umiejętności w zakresie akustyki.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-AC_1	Osoba studiująca zna zasady akustyki, w tym fale dźwiękowe i ich propagację w różnych środowiskach.	W6-MM-S2-W02	4
		W6-MM-S2-W03	3
		W6-MM-S2-W04	3
SND-S2-AC_2	Osoba studiująca zna techniki pomiarów akustycznych oraz ich zastosowanie w produkcji dźwięku i muzyki.	W6-MM-S2-W01	3
		W6-MM-S2-W06	4
		W6-MM-S2-W07	2
SND-S2-AC_3	Osoba studiująca rozumie wpływ środowiska akustycznego na jakość dźwięku w kontekście produkcji muzycznej.	W6-MM-S2-W02	4
		W6-MM-S2-W03	3
		W6-MM-S2-W04	4
SND-S2-AC_4	Osoba studiująca potrafi zastosować narzędzia akustyczne do analizy i oceny akustyki przestrzeni studia nagraniowego.	W6-MM-S2-U02	5

		W6-MM-S2-U03	4
		W6-MM-S2-U06	4
SND-S2-AC_5	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w zespole, realizując wspólne zadania związane z analizą i poprawą akustyki przestrzeni audio.	W6-MM-S2-K03	4
		W6-MM-S2-K04	4
		W6-MM-S2-K06	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_AC	wykład	24	zaliczenie	SND-S2-AC_1, SND-S2-AC_2, SND-S2-AC_3, SND-S2-AC_4, SND-S2-AC_5	a01, b02, b07, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak

c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Algorytmy
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ALG
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Algorithms" wprowadza studentów do kluczowych algorytmów komputerowych oraz ich zastosowań w kontekście sztuki cyfrowej i twórczości. Zajęcia obejmują zarówno teoretyczne podstawy algorytmów, jak i praktyczne przykłady ich implementacji. Uczestnicy nauczą się rozwiązywać problemy algorytmiczne, optymalizować procesy oraz efektywnie zarządzać danymi w kontekście cyfrowych aplikacji artystycznych. Podczas zajęć studenci będą mieli okazję pracować nad rozwojem umiejętności programistycznych, które stanowią fundament wielu kreatywnych procesów w dziedzinie nowych mediów. Kurs przygotowuje studentów do efektywnego wykorzystania algorytmów w projektach z zakresu cyfrowej twórczości oraz innowacji technologicznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-ALG_1	Osoba studiująca zna kluczowe algorytmy komputerowe oraz ich zastosowanie w kontekście sztuki cyfrowej i twórczości.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	3 2 4
S2-ALG_2	Osoba studiująca potrafi implementować i optymalizować algorytmy w cyfrowych aplikacjach artystycznych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 1 5
S2-ALG_3	Osoba studiująca współpracuje w grupie nad realizacją projektów, wykorzystując algorytmy do wspólnego rozwiązywania problemów twórczych.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	4 3 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_ALG	ćwiczenia	12	zaliczenie	S2-ALG_1, S2-ALG_2, S2-ALG_3	a01, b07, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	<b>Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu		Animacja w grach wideo
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-AV
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Animacja w grach wideo” wprowadza studentów do kluczowych aspektów projektowania i tworzenia animacji na potrzeby gier komputerowych. Uczestnicy poznają mechanikę ruchu, zasad animacji oraz narzędzi wykorzystywanych w profesjonalnej produkcji. Warsztaty skupiają się na tworzeniu animacji postaci, efektów środowiskowych oraz interakcji z otoczeniem, uwzględniając ograniczenia technologiczne i wymagania projektowe. Moduł podkreśla znaczenie współpracy w interdyscyplinarnych zespołach, gdzie animacja odgrywa kluczową rolę w kreowaniu immersji. Studenci będą pracować z oprogramowaniem wykorzystywanym w branży oraz realizować krótkie projekty praktyczne. Zajęcia mają na celu rozwinięcie umiejętności analizy, projektowania i realizacji animacji w kontekście specyficznych potrzeb gier wideo.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	<b>Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
IMG-S2-AV_1	Osoba studiująca zna zasady animacji w kontekście gier wideo oraz techniki stosowane w profesjonalnej produkcji animacji.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	3 4 2	
IMG-S2-AV_2	Osoba studiująca potrafi tworzyć animacje uwzględniając specyficzne wymagania projektowe i technologiczne gier wideo.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4 5	
IMG-S2-AV_3	Osoba studiująca potrafi wykorzystywać narzędzia i oprogramowanie branżowe do realizacji animacji w grach wideo.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 3	
IMG-S2-AV_4	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w interdyscyplinarnych zespołach, angażując się w proces tworzenia animacji w grach wideo.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 5	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauczanie poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_AV	warsztat	12	egzamin	IMG-S2-AV_1, IMG-S2-AV_2, IMG-S2-AV_3, IMG-S2-AV_4	b08, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu</i>	Nie

		<i>pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	<b>Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu		Audio w Internecie
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-WebA
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Web Audio” oferuje studentom wprowadzenie do technologii audio w kontekście stron internetowych i aplikacji internetowych. W ramach zajęć uczestnicy zapoznają się z podstawowymi technikami i narzędziami wykorzystywanymi do tworzenia interaktywnych doświadczeń audio w sieci. Moduł obejmuje tematy takie jak manipulacja dźwiękiem w czasie rzeczywistym, tworzenie efektów dźwiękowych, oraz integracja audio z grafiką i wideo na stronach internetowych. Studenci nauczą się korzystać z API Web Audio do realizacji różnych scenariuszy audio w aplikacjach webowych. Zajęcia mają charakter warsztatowy, a celem jest rozwinięcie praktycznych umiejętności w zakresie programowania dźwięku w Internecie. Moduł jest częścią grupy kursów związanych z technologiami webowymi, oferując solidną podstawę dla dalszego rozwoju w tej dziedzinie. Po ukończeniu zajęć studenci będą w stanie wykorzystać zaawansowane techniki audio w aplikacjach internetowych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	<b>Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
S2-WebA_1	Osoba studiująca zna techniki i narzędzia wykorzystywane do tworzenia interaktywnych doświadczeń audio w aplikacjach internetowych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 3 4	
S2-WebA_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystać API Web Audio do manipulacji dźwiękiem w czasie rzeczywistym oraz tworzenia efektów dźwiękowych w aplikacjach webowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 3 5	
S2-WebA_3	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie nad realizacją projektów dźwiękowych, wymieniając się wiedzą i pomysłami w celu osiągnięcia wspólnego celu.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	4 3 5	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauczanie poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_WebA	warsztat	12	zaliczenie	S2-WebA_1, S2-WebA_2, S2-WebA_3	b08, b09, c03, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu</i>	Nie

		<i>pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	CAD – Wprowadzenie do generatywnej sztucznej inteligencji
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-CAD
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Celem Modułu „CAD – Wprowadzenie do generatywnej sztucznej inteligencji” jest zapoznanie studentów z koncepcjami i narzędziami generatywnej sztucznej inteligencji, które mogą być wykorzystywane w procesie tworzenia muzyki. Moduł koncentruje się na eksploracji zastosowań algorytmów uczenia maszynowego i sieci neuronowych w kompozycji dźwiękowej oraz kreowaniu nowych form artystycznych. Uczestnicy poznają techniki projektowania generatywnego, tworząc eksperymentalne projekty oparte na danych dźwiękowych. Kurs kładzie nacisk na praktyczne zastosowania i eksperymentowanie z narzędziami, takimi jak modele AI przeznaczone do analizy i syntezy dźwięku. Jest to doskonała okazja do rozwijania umiejętności współpracy z zaawansowanymi technologiami w obszarze twórczości dźwiękowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-CAD_1	Osoba studiująca projektuje eksperymentalne projekty dźwiękowe, wykorzystując algorytmy uczenia maszynowego i sieci neuronowe.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	5 4 5
SND-S2-CAD_2	Osoba studiująca stosuje narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji w celu analizy i syntezy dźwięku w praktycznych zastosowaniach.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U06	5 5 4
SND-S2-CAD_3	Osoba studiująca krytycznie ocenia wpływ technologii generatywnej sztucznej inteligencji na współczesną kulturę i etykę twórczą w obszarze dźwięku.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05	5 5 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladawczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_CAD	ćwiczenia	12	zaliczenie	SND-S2-CAD_1, SND-S2-CAD_2, SND-S2-CAD_3	b02, b07, b08, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Efekty dźwiękowe
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SEF
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Efekty dźwiękowe” koncentruje się na eksploracji roli efektów dźwiękowych w tworzeniu immersyjnych doświadczeń audiowizualnych. Studenci będą mieli okazję zgłębić techniki tworzenia, modyfikowania i implementowania efektów dźwiękowych w różnych kontekstach artystycznych i komercyjnych. Zajęcia obejmują praktyczne warsztaty, w trakcie których uczestnicy pracować będą nad tworzeniem i integracją dźwięków z obrazem. Moduł uwzględnia także aspekty technologiczne, jak użycie specjalistycznego oprogramowania oraz narzędzi dźwiękowych, które umożliwiają profesjonalną produkcję efektów. Kurs zapewnia studentom możliwość rozwoju kreatywności, oferując narzędzia do eksperymentowania z dźwiękiem w różnych formach twórczych. Uczestnicy będą pracować indywidualnie i w grupach, zdobywając doświadczenie w pracy zespołowej. Efektem końcowym zajęć będzie stworzenie projektu dźwiękowego, który zademonstruje umiejętności uczestników w zakresie tworzenia i wykorzystania efektów dźwiękowych.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-SEF_1	Osoba studiująca zna techniki tworzenia, modyfikacji i implementacji efektów dźwiękowych w różnych kontekstach artystycznych i komercyjnych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 4
SND-S2-SEF_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystać specjalistyczne oprogramowanie i narzędzia do produkcji efektów dźwiękowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 5 4
SND-S2-SEF_3	Osoba studiująca potrafi integrować efekty dźwiękowe z materiałem wizualnym w celu tworzenia spójnych doświadczeń audiowizualnych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5 5
SND-S2-SEF	Osoba studiująca wykazuje zdolność do pracy indywidualnej i zespołowej przy realizacji projektów dźwiękowych.	W6-MM-S2-K02	4

_4		W6-MM-S2-K04	3
		W6-MM-S2-K06	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_SEF	warsztat	15	zaliczenie	SND-S2-SEF_1, SND-S2-SEF_2, SND-S2-SEF_3, SND-S2-SEF_4	b07, b08, c02, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie



d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak
-----	---	--	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Efekty specjalne
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SE
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Special effects” ma na celu wprowadzenie studentów w świat efektów specjalnych, ich zastosowania oraz technik wykorzystywanych w produkcji audiowizualnej. W trakcie warsztatów uczestnicy zapoznają się z różnorodnymi metodami tworzenia efektów wizualnych, od tradycyjnych technik po nowoczesne podejścia cyfrowe. Zajęcia obejmują zarówno teoretyczne wprowadzenie, jak i praktyczne ćwiczenia, które pozwolą uczestnikom na tworzenie własnych efektów, m.in. w kontekście filmów, gier wideo i produkcji VR. Studenci będą mieli okazję pracować z różnymi narzędziami oraz oprogramowaniem wykorzystywanym w branży, zdobywając umiejętności niezbędne do realizacji efektów specjalnych na wysokim poziomie. Podczas zajęć omówione zostaną także aspekty współczesnych trendów w tej dziedzinie, takich jak symulacje fizyczne czy efekty generowane w czasie rzeczywistym. Celem modułu jest rozwój kreatywności uczestników oraz zapoznanie ich z procesami realizacji efektów specjalnych w kontekście współczesnych produkcji multimedialnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-SE_1	Osoba studiująca zna podstawowe techniki tworzenia efektów specjalnych, zarówno tradycyjnych, jak i cyfrowych, wykorzystywanych w produkcji audiowizualnej.	W6-MM-S2-W02	4
		W6-MM-S2-W05	3
IMG-S2-SE_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystać narzędzia i oprogramowanie do tworzenia efektów wizualnych w różnych formach produkcji, takich jak filmy, gry wideo czy VR.	W6-MM-S2-U03	4
		W6-MM-S2-U04	5
IMG-S2-SE_3	Osoba studiująca potrafi zaplanować i wykonać efekty specjalne, uwzględniając nowoczesne podejścia cyfrowe i symulacje fizyczne.	W6-MM-S2-U03	5
		W6-MM-S2-U04	4
IMG-S2-SE_4	Osoba studiująca potrafi przeprowadzić analizę efektów specjalnych w kontekście współczesnych trendów w branży audiowizualnej.	W6-MM-S2-U03	5
		W6-MM-S2-U04	4
IMG-S2-SE_5	Osoba studiująca jest otwarta na współpracę zespołową i potrafi efektywnie dzielić się swoją wiedzą i umiejętnościami w trakcie pracy nad projektami efektów specjalnych.	W6-MM-S2-K02	3
		W6-MM-S2-K03	4

		W6-MM-S2-K06	5
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_SE	warsztat	28	zaliczenie	IMG-S2-SE_1, IMG-S2-SE_2, IMG-S2-SE_3, IMG-S2-SE_4, IMG-S2-SE_5	a01, b07, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Elementy wizualne 3D w grach wideo</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-VE
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Elementy wizualne 3D w grach wideo” koncentruje się na praktycznym zastosowaniu technik projektowania trójwymiarowego w produkcji gier. Warsztaty pozwalają studentom na eksplorację procesów tworzenia modeli 3D, ich teksturowania, a także podstaw animacji i integracji z silnikami gier. W trakcie zajęć uczestnicy będą mieli okazję pracować z profesjonalnymi narzędziami wykorzystywanymi w branży gier, rozwijając jednocześnie swoje umiejętności artystyczne i techniczne. Moduł kładzie nacisk na zastosowanie kreatywnych rozwiązań wizualnych, które mogą wzbogacić doświadczenie gracza. Kurs pozwala studentom lepiej zrozumieć rolę elementów 3D w narracji i interaktywności gier wideo. Jest to doskonała okazja, by poznać podstawy projektowania wizualnego w praktyce i rozwinąć portfolio prac z zakresu grafiki 3D.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-VE_1	Osoba studiująca zna zasady projektowania elementów wizualnych 3D, w tym modelowania, teksturowania i animacji, w kontekście gier wideo.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 5 3
IMG-S2-VE_2	Osoba studiująca potrafi tworzyć trójwymiarowe modele oraz tekstury z wykorzystaniem profesjonalnych narzędzi branżowych.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4
IMG-S2-VE_3	Osoba studiująca integruje zaprojektowane elementy 3D z silnikami gier, dbając o ich poprawne działanie w środowisku interaktywnym.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4
IMG-S2-VE_4	Osoba studiująca rozumie znaczenie współpracy w zespole projektowym podczas tworzenia elementów wizualnych do gier i wykazuje otwartość na konstruktywny feedback.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	5 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_VE	warsztat	12	zaliczenie	IMG-S2-VE_1, IMG-S2-VE_2, IMG-S2-VE_3, IMG-S2-VE_4	b07, b08, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu</i>	Nie

		<i>pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Estetyka i ekologia sztuki cyfrowej</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ADE
Liczba punktów ECTS	5
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Estetyka i ekologia sztuki cyfrowej” bada związki między współczesnymi zjawiskami artystycznymi a cyfrowymi technologiami, koncentrując się na ich estetycznych i ekologicznych aspektach. Studenci zgłębią tematy związane z wpływem technologii cyfrowych na środowisko oraz społeczne, kulturowe i ekologiczne konteksty twórczości artystycznej. Kurs omawia zarówno teorię estetyki w kontekście sztuki cyfrowej, jak i praktyczne wyzwania związane z produkcją dzieł w erze technologii. Uczestnicy poznają metody analizy i interpretacji współczesnych prac artystycznych, biorąc pod uwagę aspekt ekologiczny i zrównoważony rozwój w tworzeniu sztuki. Ponadto, kurs zwraca uwagę na etyczne dylematy, które pojawiają się w związku z wykorzystaniem technologii w sztuce oraz ich wpływem na przyszłość sztuki cyfrowej. Zajęcia mają na celu rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i analizy twórczości artystycznej w kontekście cyfrowym oraz promowanie odpowiedzialności twórczej w dobie technologii. Studenci będą mieli okazję do pracy z różnorodnymi formami sztuki cyfrowej, które angażują kwestie ekologiczne i estetyczne.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-ADE_1	Osoba studiująca zna teorię estetyki w kontekście sztuki cyfrowej oraz jej zastosowanie w analizie współczesnych dzieł artystycznych.	W6-MM-S2-W01	3
		W6-MM-S2-W05	4
		W6-MM-S2-W06	2
IMG-S2-ADE_2	Osoba studiująca rozumie wpływ technologii cyfrowych na środowisko naturalne i społeczne w kontekście produkcji dzieł artystycznych.	W6-MM-S2-W01	3
		W6-MM-S2-W02	2
		W6-MM-S2-W05	4
IMG-S2-ADE_3	Osoba studiująca potrafi analizować i interpretować prace artystyczne, uwzględniając ich aspekty ekologiczne i zrównoważony rozwój.	W6-MM-S2-U04	4
		W6-MM-S2-U05	3
		W6-MM-S2-U07	1



IMG-S2-ADE_4	Osoba studiująca jest w stanie współpracować z innymi w ramach projektów artystycznych, uwzględniając ekologiczne i estetyczne aspekty twórczości.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K06	3 4 5
IMG-S2-ADE_5	Osoba studiująca wykazuje odpowiedzialność twórczą i etyczną w pracy z technologiami cyfrowymi w kontekście sztuki.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K05	5 4

### 9. Metody prowadzenia zajęć

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

### 10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_ADE	wykład	42	egzamin	IMG-S2-ADE_1, IMG-S2-ADE_2, IMG-S2-ADE_3, IMG-S2-ADE_4, IMG-S2-ADE_5	a01, b01, b04, c07

### 11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych	Nie

		<i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	
a04	Przygotowanie do zajęć	<i>Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	<i>Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Finansowanie i budżetowanie</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-FB
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Celem modułu "Finansowanie i budżetowanie" jest wprowadzenie studentów w zagadnienia związane z finansowaniem projektów oraz zarządzaniem budżetem w kontekście cyfrowej twórczości artystycznej i naukowej. Zajęcia w formie ćwiczeń, w trakcie których studenci zapoznają się z podstawowymi narzędziami finansowymi oraz metodami planowania budżetów. Podczas kursu poruszone zostaną takie tematy jak analiza kosztów, źródła finansowania projektów oraz kontrola wydatków. Kurs będzie oparty na pracy indywidualnej studentów, którzy pod okiem wykładowcy będą mogli rozwijać umiejętności praktyczne w zakresie tworzenia planów finansowych. Uczestnicy nauczą się także, jak zarządzać zasobami w projektach cyfrowych, uwzględniając realia rynku i dostępne źródła finansowania. Zajęcia będą miały formę interaktywną, z naciskiem na analizę rzeczywistych przypadków i rozwiązywanie problemów finansowych. Na zakończenie modułu studenci będą mieli możliwość zaprezentowania własnych planów budżetowych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-FB_1	Osoba studiująca zna narzędzia finansowe oraz metody budżetowania w kontekście projektów cyfrowych w dziedzinie sztuki i nauki.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W08 W6-MM-S2-W09	4 2 3
S2-FB_2	Osoba studiująca potrafi opracować plan finansowy dla projektów cyfrowych, uwzględniając koszty i źródła finansowania.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U04	2 3
S2-FB_3	Osoba studiująca potrafi analizować rzeczywiste przypadki finansowe i rozwiązywać wyzwania związane z budżetowaniem w projektach cyfrowych.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 3
S2-FB_4	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w grupie, dzieląc się pomysłami i rozwiązaniami dotyczącymi zarządzania budżetami projektów.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	2 2 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_FB	ćwiczenia	15	zaliczenie	S2-FB_1, S2-FB_2, S2-FB_3, S2-FB_4	b05, b07, b09, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Fotografia cyfrowa i grafika</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-DPG
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Fotografia cyfrowa i grafika” koncentruje się na rozwoju umiejętności pracy z nowoczesnymi narzędziami cyfrowymi w zakresie fotografii oraz grafiki. Uczestnicy zajęć będą mieli okazję eksperymentować z różnymi technikami i stylami, wykorzystując cyfrowe aparaty fotograficzne oraz oprogramowanie graficzne. Zajęcia obejmują zarówno teorię, jak i praktykę, umożliwiając studentom twórcze podejście do tworzenia wizualnych dzieł. Studenci nauczą się, jak przygotować zdjęcia i grafiki do różnych mediów cyfrowych, a także jak wykorzystać narzędzia edycyjne do ich ulepszania. Moduł pozwala na samodzielną pracę twórczą przy wsparciu nauczyciela, a także na rozwijanie osobistych projektów w zakresie fotografii i grafiki cyfrowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-DPG _1	Osoba studiująca potrafi wykorzystać nowoczesne narzędzia cyfrowe do tworzenia fotografii i grafiki.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4
IMG-S2-DPG _2	Osoba studiująca potrafi edytować i przygotować fotografie oraz grafiki do wykorzystania w różnych mediach cyfrowych.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4
IMG-S2-DPG _3	Osoba studiująca posiada świadomość roli i znaczenia fotografii cyfrowej w przemyśle kreatywnym i zastosowaniach reklamowych.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K06	3 5 1
IMG-S2-DPG _4	Osoba studiująca wykazuje otwartość na innowacje w zakresie twórczości i dystrybucji fotografii cyfrowej i grafiki.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K07	3 3 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
d04	Zbiór metod programowanych	Rekonstrukcja/odtworzenie <i>postępowanie wg wskazanego/demonstrowanego wzoru/wzorca; np. rekonstrukcja układu, modelu, obrazu, itd.</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_DPG	warsztat	15	zaliczenie	IMG-S2-DPG_1, IMG-S2-DPG_2, IMG-S2-DPG_3, IMG-S2-DPG_4	c06, d01, d04, e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Gesture capture
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-GC
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Gesture capture” wprowadza studentów w tematykę przechwytywania i analizy ludzkich gestów w kontekście interakcji z komputerami oraz systemami wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Uczestnicy zapoznają się z różnymi metodami rejestrowania gestów, takimi jak technologia optyczna, czujniki ruchu oraz systemy śledzenia 3D. Podczas zajęć studenci będą mieli okazję nauczyć się, jak przetwarzać dane z tych technologii oraz wykorzystywać je w aplikacjach interaktywnych. Kurs obejmuje również zagadnienia związane z rozpoznawaniem gestów i ich zastosowaniem w projektowaniu gier komputerowych, filmów animowanych oraz systemów VR/AR. W ramach zajęć uczestnicy będą realizować ćwiczenia praktyczne, które pozwolą im zdobyć umiejętności w zakresie integracji technologii rejestracji gestów w różnych środowiskach interaktywnych. Moduł ma na celu rozwój kompetencji związanych z nowoczesnymi metodami tworzenia interfejsów użytkownika i wprowadzania innowacji w dziedzinie interakcji człowiek-komputer.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-GC_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat różnych technologii rejestracji gestów, takich jak czujniki ruchu, technologia optyczna oraz systemy śledzenia 3D, wykorzystywanych w interakcjach z komputerami oraz systemami VR/AR.	W6-MM-S2-W01	3
		W6-MM-S2-W05	4
S2-GC_2	Osoba studiująca potrafi przetwarzać dane z technologii rejestracji gestów i implementować je w aplikacjach interaktywnych, takich jak gry komputerowe i systemy VR/AR.	W6-MM-S2-U03	3
		W6-MM-S2-U04	5
S2-GC_3	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie, A47:J49 dzieląc się wiedzą i umiejętnościami, w celu integracji technologii gestów w projektach interaktywnych i twórczych.	W6-MM-S2-K03	3
		W6-MM-S2-K06	5
		W6-MM-S2-K07	4

<b>9. Metody prowadzenia zajęć</b>		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis

		<i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne <i>treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

<b>10. Formy prowadzonych zajęć</b>					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_GC	ćwiczenia	18	zaliczenie	S2-GC_1, S2-GC_2, S2-GC_3	a03, b03, b09, c06

<b>11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:</b>			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Historia i teoria sztuk
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-HTA
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Historia i teoria sztuk” ma na celu zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami związanymi z historią i teorią sztuk wizualnych. Kurs omawia kluczowe kierunki, nurty i techniki artystyczne, które miały istotny wpływ na rozwój sztuki od czasów prehistorycznych po współczesność. Studenci będą analizować wybrane dzieła sztuki oraz konteksty historyczne i społeczne, w których powstawały. Moduł koncentruje się na różnych formach ekspresji artystycznej, takich jak malarstwo, rzeźba, fotografia i sztuki cyfrowe, oraz na ich roli w komunikacji i wyrażaniu tożsamości. W ramach wykładów studenci rozwiną umiejętności analizy i interpretacji dzieł sztuki, z uwzględnieniem ich wpływu na współczesną kulturę. Moduł pozwoli także na krytyczne spojrzenie na ewolucję technologii artystycznych oraz ich związek z nowymi mediami.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-HTA_1	Osoba studiująca zna kluczowe kierunki, nurty i techniki artystyczne, które wpłynęły na rozwój sztuki wizualnej od czasów prehistorycznych po współczesność.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06	3 4 2
IMG-S2-HTA_2	Osoba studiująca rozumie konteksty historyczne i społeczne, w których powstawały wybrane dzieła sztuki.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W10	3 5 2
IMG-S2-HTA_3	Osoba studiująca ma wiedzę na temat roli różnych form ekspresji artystycznej, takich jak malarstwo, rzeźba, fotografia i sztuki cyfrowe, w komunikacji i wyrażaniu tożsamości.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 3 3
IMG-S2-HTA_4	Osoba studiująca potrafi analizować i interpretować dzieła sztuki, uwzględniając ich wpływ na współczesną kulturę oraz ewolucję technologii artystycznych.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U08	4 4
IMG-S2-HTA	Osoba studiująca potrafi krytycznie oceniać związki między sztuką a nowymi mediami w kontekście współczesnych		

_5	zjawisk artystycznych.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05	5 4
----	------------------------	------------------------------	--------

**9. Metody prowadzenia zajęć**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
c09	Zbiór metod eksponujących	Metody waloryzacyjne - ekspresyjne metody docierania do wiedzy o wartościach i ich przeżywanie w aktywnościach o emocjonalnym charakterze; stwarzanie sytuacji umożliwiających wytwarzanie lub odtwarzanie wartości, jako sposób wyrażania siebie, a zarazem przeżywanie wartości (indywidualnie lub w grupie); działania, najczęściej twórcze, uwzględniające wyrazisty i sugestywny sposób wyrażania emocji

**10. Formy prowadzonych zajęć**

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_HTA	wykład	27	egzamin	IMG-S2-HTA_1, IMG-S2-HTA_2, IMG-S2-HTA_3, IMG-S2-HTA_4, IMG-S2-HTA_5	a01, b02, c07, c09

**11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy	Nie

		<i>pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu          zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Historia muzyki elektronicznej
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-HEM
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	elem wykładów "Historia muzyki elektronicznej" jest zapoznanie studentów z rozwojem muzyki elektronicznej, począwszy od jej początków w latach 50. XX wieku aż po współczesne formy wyrazu artystycznego. Studenci będą analizować kluczowe momenty historyczne, innowacje technologiczne oraz wpływ twórczości pionierów, takich jak Karlheinz Stockhausen czy Wendy Carlos, na kształt współczesnej muzyki elektronicznej. W ramach zajęć omówione zostaną również główne nurty muzyki elektronicznej, takie jak musique concrète, ambient, techno, czy EDM. Moduł umożliwi studentom zrozumienie ewolucji technik produkcji dźwięku oraz roli technologii w tworzeniu nowych estetyk muzycznych. Zajęcia będą miały formę wykładów, a także dyskusji na temat najważniejszych twórców i ich dzieł. Studenci zyskają również praktyczne zrozumienie, jak muzyka elektroniczna wpływa na współczesną kulturę muzyczną oraz sztukę.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-HEM_1	Osoba studiująca zna kluczowe momenty w historii muzyki elektronicznej oraz wpływ pionierów na rozwój tego gatunku.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W06	5 3 4
SND-S2-HEM_2	Osoba studiująca rozumie główne nurty muzyki elektronicznej, takie jak musique concrète, ambient, techno i EDM, oraz ich znaczenie w kontekście współczesnej muzyki.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06	4 3 5
SND-S2-HEM_3	Osoba studiująca aktywnie uczestniczy w dyskusjach na temat twórczości ważnych postaci muzyki elektronicznej, wymieniając się spostrzeżeniami i argumentami.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K06	5 3 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_HEM	wykład	12	egzamin	SND-S2-HEM_1, SND-S2-HEM_2, SND-S2-HEM_3	a01, b02, c03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Historia muzyki współczesnej
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-HCM
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "History of Contemporary Music" ma na celu zapoznanie studentów z kluczowymi zjawiskami i ewolucją współczesnej muzyki, które miały wpływ na rozwój twórczości artystycznej i technologicznej w XX i XXI wieku. Kurs obejmuje omówienie najważniejszych nurtów muzycznych, takich jak minimalizm, postmodernizm, eksperymentalna muzyka, oraz ich wpływ na współczesne praktyki artystyczne, zarówno w muzyce klasycznej, jak i popularnej. Podczas wykładów studenci będą analizować wybitne postaci i przełomowe wydarzenia, które kształtowały współczesne nurty muzyczne. Program skupia się na szerokim kontekście społecznym, kulturowym i technologicznym, w którym współczesna muzyka funkcjonuje, oraz na roli nowych mediów i technologii w jej produkcji i dystrybucji. Moduł oferuje możliwość pogłębienia wiedzy o muzyce w kontekście globalnym oraz przygotowuje do analizy współczesnych tendencji w sztuce dźwięku i muzyki.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-HCM_1	Osoba studiująca zna kluczowe nurty muzyczne XX i XXI wieku oraz ich wpływ na współczesne praktyki artystyczne.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06	5 5 5
SND-S2-HCM_2	Osoba studiująca potrafi wskazać najważniejsze postaci i wydarzenia, które kształtowały rozwój współczesnej muzyki.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06	4 3 5
SND-S2-HCM_3	Osoba studiująca potrafi aktywnie uczestniczyć w dyskusjach na temat współczesnych nurtów muzycznych, prezentując argumenty oparte na analizie historycznej i kulturowej.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05	5 3 4



9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_HCM	wykład	15	egzamin	SND-S2-HCM_1, SND-S2-HCM_2, SND-S2-HCM_3	a01, b02, c03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Instalacje multimedialne
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-MI
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Multimedia installations” ma na celu wprowadzenie studentów w świat interaktywnych instalacji multimedialnych. Kurs obejmuje teorię oraz praktykę z zakresu projektowania i tworzenia instalacji, które łączą różne media, takie jak wideo, dźwięk, obraz i technologię interaktywną. Studenci będą mieli okazję zapoznać się z procesem twórczym, który obejmuje koncepcję, realizację oraz instalację multimedialnych dzieł w przestrzeni. W ramach zajęć uczestnicy poznają narzędzia i technologie wykorzystywane w tego typu projektach, a także będą pracować nad własnymi propozycjami instalacji. Kurs pozwoli na rozwój umiejętności kreatywnego myślenia, technicznej precyzji oraz współpracy w zespole. W ramach tutorialu studenci otrzymają indywidualne wsparcie nauczyciela, który pomoże w rozwiązywaniu napotkanych problemów oraz w doskonaleniu projektów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-MI_1	Osoba studiująca zna teorie i koncepcje dotyczące interaktywnych instalacji multimedialnych oraz wykorzystywane w nich technologie.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 4 5
IMG-S2-MI_2	Osoba studiująca potrafi zaprojektować i stworzyć instalację multimedialną, łączącą wideo, dźwięk, obraz i technologie interaktywne.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4 5
IMG-S2-MI_3	Osoba studiująca potrafi współpracować w zespole, dzieląc się pomysłami i rozwiązywaniem problemów związanych z tworzeniem instalacji.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	3 5 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_MI	Ćwiczenia	12	zaliczenie	IMG-S2-MI_1, IMG-S2-MI_2, IMG-S2-MI_3	a01, b04, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

e02	Aktywności komplementarne do zajęć	Publikacja dzieła/prezentacja działania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór czynności realizowanych w celu upublicznienia (poza zajęciami) efektów pracy badawczej, artystycznej, twórczej, projektowej, konstrukcyjnej, eksperymentalnej, itp., w formie klasycznej prezentacji, ekspozycji, koncertu, projekcji, plakatu, publikacji, zapośredniczonej poprzez media, w formie cyfrowej i w ramach innych czynności; upublicznienie z wykorzystaniem różnych form i narzędzi</i>	Nie
-----	------------------------------------	--	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Instrumenty wirtualne
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-VI
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Virtual Instruments” ma na celu zapoznanie studentów z szerokim zakresem wirtualnych instrumentów wykorzystywanych w produkcji dźwiękowej. W ramach warsztatów uczestnicy będą mieli okazję praktycznie pracować z różnymi typami oprogramowania i narzędzi do tworzenia dźwięku. Zajęcia skupią się na aspektach technicznych oraz kreatywnych wykorzystania wirtualnych instrumentów w kontekście współczesnej produkcji muzycznej i dźwiękowej. Studenci będą eksperymentować z różnorodnymi brzmieniami i efektami, ucząc się, jak integrować je w większe projekty audio. Będzie to także okazja do rozwinięcia umiejętności obsługi zaawansowanych wtyczek oraz rozwiązywania problemów związanych z ich implementacją. Celem modułu jest rozwinięcie kreatywności i umiejętności technicznych uczestników w pracy z wirtualnymi instrumentami w środowisku cyfrowym.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-VI_1	Osoba studiująca zna różnorodne instrumenty wirtualne wykorzystywane w produkcji dźwięku.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 5 3
SND-S2-VI_2	Osoba studiująca potrafi eksperymentować z dźwiękami i efektami, integrując je w większych projektach audio.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5 3
SND-S2-VI_3	Osoba studiująca potrafi obsługiwać zaawansowane wtyczki oraz rozwiązywać problemy związane z ich implementacją.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 4 3
SND-S2-VI_4	Osoba studiująca efektywnie współpracuje z innymi, dzieląc się swoimi pomysłami i doświadczeniami w kontekście pracy z instrumentami wirtualnymi.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 5

		W6-MM-S2-K07	3
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i> nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i> nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i> wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i> np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_VI	warsztat	15	zaliczenie	SND-S2-VI_1, SND-S2-VI_2, SND-S2-VI_3, SND-S2-VI_4	b08, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i> przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i> czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i> zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Interfejsy dotykowe i obliczenia fizyczne
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-TI
Liczba punktów ECTS	5
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Interfejsy dotykowe i obliczenia fizyczne” oferuje studentom możliwość zgłębienia tematów związanych z tworzeniem i projektowaniem interaktywnych systemów, które łączą świat cyfrowy z rzeczywistym. Kurs oparty jest na warsztatach, które wprowadzają uczestników w podstawy fizycznych interfejsów użytkownika, takich jak czujniki, aktry oraz technologie umożliwiające interakcję ze środowiskiem. Studenci zapoznają się z narzędziami do tworzenia prototypów, które umożliwiają kontrolowanie obiektów fizycznych za pomocą technologii cyfrowych. Zajęcia oferują praktyczne doświadczenie w zakresie obliczeń fizycznych, co pozwala na eksperymentowanie z nowymi formami interakcji. Kurs ma na celu rozwijanie umiejętności pracy z nowoczesnymi technologiami, w tym mikrokontrolerami, oraz eksplorację kreatywnych zastosowań fizycznych interfejsów w kontekście sztuki cyfrowej. Uczestnicy będą mieli okazję pracować w grupach nad projektami, które łączą teorię z praktyką.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-TI_1	Osoba studiująca zna zasady działania interfejsów dotykowych oraz technologii fizycznych wykorzystywanych w systemach interaktywnych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04	3 1
S2-TI_2	Osoba studiująca potrafi projektować i budować prototypy interfejsów fizycznych z wykorzystaniem mikrokontrolerów oraz innych narzędzi cyfrowych.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 4
S2-TI_3	Osoba studiująca umie integrować sensory i aktry w interaktywnych systemach, umożliwiając interakcję ze środowiskiem fizycznym.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4
S2-TI_4	Osoba studiująca posiada umiejętność przeprowadzania eksperymentów z zakresu obliczeń fizycznych i analizy wyników uzyskanych z prototypów.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	2 4
S2-TI_5	Osoba studiująca potrafi efektywnie pracować w grupie, współpracując przy realizacji projektów łączących teorię z praktyką.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03	3 3



		W6-MM-S2-K06	5
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladawczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_TI	warsztat	42	egzamin	S2-TI_1, S2-TI_2, S2-TI_3, S2-TI_4, S2-TI_5	b07, b08, c06, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Kompozycja 1</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-Cmp1
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Kompozycja 1" wprowadza studentów do technik kompozytorskich, skupiając się na tworzeniu muzyki w różnych stylach i formach. Kurs obejmuje różne metody kompozycji, od klasycznej orkiestracji po bardziej eksperymentalne podejścia. Studenci będą pracować nad rozwijaniem umiejętności kompozytorskich, eksplorując różnorodne narzędzia i techniki. Zajęcia mają charakter warsztatowy, w których uczestnicy będą analizować utwory muzyczne, komponować i prezentować swoje prace. Podczas kursu studenci będą mogli rozwijać własny styl kompozytorski oraz umiejętności interpretacji muzycznych idei. W ramach zajęć przewidziano również regularne spotkania indywidualne z mentorem, które pozwolą na głębsze zrozumienie technik kompozytorskich i doskonalenie projektów. Moduł kończy się prezentacją efektów pracy studentów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-Cmp1_1	Osoba studiująca zna techniki kompozytorskie oraz ich zastosowanie w tworzeniu muzyki w różnych stylach i formach.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W06	2 4 3
SND-S2-Cmp1_2	Osoba studiująca potrafi tworzyć i analizować własne kompozycje, wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki muzyczne.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U05	5 3 4
SND-S2-Cmp1_3	Osoba studiująca wykazuje otwartość na współpracę i umiejętność przyjmowania konstruktywnej krytyki w procesie twórczym.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K07	5 4 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_Cmp1	ćwiczenia	9	zaliczenie	SND-S2-Cmp1_1, SND-S2-Cmp1_2, SND-S2-Cmp1_3	b04, b07, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako	Tak

		<i>obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu          zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Kompozycja 2</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-Cmp2
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Kompozycja 2" oferuje zaawansowane podejście do technik kompozytorskich, kładąc nacisk na twórczą wolność i eksperymentowanie z formą. Studenci będą mieli okazję rozwinąć swoje umiejętności, tworząc bardziej złożone kompozycje, które łączą tradycyjne techniki z nowoczesnymi rozwiązaniami. Zajęcia warsztatowe obejmują analizę różnych stylów muzycznych oraz indywidualne konsultacje z mentorem, które wspierają rozwój indywidualnego głosu kompozytorskiego. Kurs pozwala na bardziej swobodne podejście do tworzenia muzyki, zachęcając do poszukiwania nowych form wyrazu. Studenci będą również pracować nad udoskonalaniem technik kompozycji, takich jak harmonia, rytm i orkiestracja. Moduł kończy się wystąpieniem prezentacyjnym, w którym studenci zaprezentują swoje prace.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>				
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
SND-S2-Cmp2_1	Osoba studiująca zna zaawansowane techniki kompozytorskie, uwzględniające połączenie tradycyjnych i nowoczesnych metod tworzenia muzyki.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W08	4 5 3	
SND-S2-Cmp2_2	Osoba studiująca potrafi analizować różne style muzyczne oraz wykorzystywać je jako inspirację w swoich kompozycjach.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U05	5 2 4	
SND-S2-Cmp2_3	Osoba studiująca tworzy złożone kompozycje, integrując harmonię, rytm i orkiestrację z innowacyjnymi rozwiązaniami.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	5 4 3	
SND-S2-Cmp2_4	Osoba studiująca wykazuje inicjatywę i otwartość na twórczą współpracę oraz dzielenie się swoimi pomysłami podczas konsultacji i wystąpień publicznych.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K07	4 3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_Cmp2	ćwiczenia	9	zaliczenie	SND-S2-Cmp2_1, SND-S2-Cmp2_2, SND-S2-Cmp2_3, SND-S2-Cmp2_4	a05, b05, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e02	Aktywności komplementarne do zajęć	Publikacja dzieła/prezentacja działania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór czynności realizowanych w celu upublicznienia (poza zajęciami) efektów pracy badawczej, artystycznej, twórczej, projektowej, konstrukcyjnej, eksperymentalnej, itp., w formie klasycznej prezentacji, ekspozycji, koncertu, projekcji, plakatu, publikacji, zapośredniczonej poprzez media, w formie cyfrowej i w ramach innych czynności; upublicznienie z wykorzystaniem różnych form i narzędzi</i>	Nie

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Kompozycja elektroakustyczna 1
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ECmp1
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Kompozycja elektroakustyczna 1" wprowadza studentów w świat muzyki elektroakustycznej, koncentrując się na technikach tworzenia muzyki z wykorzystaniem technologii dźwiękowych. Zajęcia obejmują zarówno teorię, jak i praktykę w zakresie pracy z dźwiękami elektronicznymi oraz akustycznymi. Studenci będą eksperymentować z różnymi formami dźwięku, analizować możliwości przetwarzania dźwięku i tworzyć własne utwory elektroakustyczne. Kurs pozwala na zapoznanie się z podstawami nagrywania, edytowania i manipulowania dźwiękami, a także z metodami syntezy nowych brzmień. Zajęcia warsztatowe umożliwiają bezpośrednią pracę z oprogramowaniem i sprzętem do produkcji dźwięku. Moduł kończy się prezentacją efektów pracy studentów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-ECmp1_1	Osoba studiująca zna techniki tworzenia muzyki elektroakustycznej, w tym syntezę dźwięku, nagrywanie oraz edycję dźwięków.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 5 4
SND-S2-ECmp1_2	Osoba studiująca potrafi zaprojektować i zrealizować utwór elektroakustyczny, wykorzystując dostępne oprogramowanie i sprzęt do przetwarzania dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 5 4
SND-S2-ECmp1_3	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie w celu wspólnego tworzenia i oceny utworu muzycznego, dzieląc się wiedzą i pomysłami.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 5 3



9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_ECmp1	ćwiczenia	3	zaliczenie	SND-S2-ECmp1_2, SND-S2-ECmp1_3	b07, b08, b09
W_ECmp1	wykład	6	zaliczenie	SND-S2-ECmp1_1	a01, a03, b01, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach	Nie

		<i>przeгляд literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Kompozycja elektroakustyczna 2
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ECmp2
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Kompozycja elektroakustyczna 2" oferuje zaawansowane techniki tworzenia muzyki elektroakustycznej. Kurs koncentruje się na rozwoju indywidualnych projektów elektroakustycznych, wykorzystujących zarówno akustyczne, jak i cyfrowe technologie dźwiękowe. Studenci będą eksperymentować z zaawansowanymi metodami syntezy dźwięku, edycji, miksowania i przetwarzania materiałów dźwiękowych. Zajęcia warsztatowe pozwolą na głębsze zrozumienie procesów tworzenia muzyki elektroakustycznej w różnych kontekstach, w tym w zastosowaniach artystycznych i performatywnych. Studenci będą również pracować nad realizacją indywidualnych projektów, które zostaną zaprezentowane publiczności. Moduł kończy się wystąpieniem, w którym studenci zaprezentują swoje kompozycje.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-ECmp2_1	Osoba studiująca zna zaawansowane techniki syntezy dźwięku, edycji i przetwarzania dźwięku w muzyce elektroakustycznej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 5 3
SND-S2-ECmp2_2	Osoba studiująca potrafi zaprojektować i zrealizować indywidualny projekt kompozycji elektroakustycznej, wykorzystując akustyczne i cyfrowe technologie dźwiękowe.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	5 5 4
SND-S2-ECmp2_3	Osoba studiująca efektywnie wykorzystuje narzędzia do miksowania i przetwarzania materiałów dźwiękowych w różnych kontekstach artystycznych i performatywnych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 5 4
SND-S2-ECmp2_4	Osoba studiująca podejmuje współpracę i aktywnie uczestniczy w prezentacjach artystycznych, uwzględniając różnorodność odbiorców i kontekstów kulturowych.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K06	4 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny <i>wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia</i>
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_ECmp2	ćwiczenia	5	zaliczenie	SND-S2-ECmp2_2, SND-S2-ECmp2_3, SND-S2-ECmp2_4	b08, b09
W_ECmp2	wykład	10	zaliczenie	SND-S2-ECmp2_1	a02, b04, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas</i>	Tak

		<i>realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e02	Aktywności komplementarne do zajęć	Publikacja dzieła/prezentacja działania, w tym poza murami Uniwersytetu zbioru czynności realizowanych w celu upublicznienia (poza zajęciami) efektów pracy badawczej, artystycznej, twórczej, projektowej, konstrukcyjnej, eksperymentalnej, itp., w formie klasycznej prezentacji, ekspozycji, koncertu, projekcji, plakatu, publikacji, zapośredniczonej poprzez media, w formie cyfrowej i w ramach innych czynności; upublicznienie z wykorzystaniem różnych form i narzędzi	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Kompozycja muzyczna do obrazów</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-MCI
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Kompozycja muzyczna do obrazów" koncentruje się na tworzeniu muzyki do obrazów wizualnych, takich jak filmy, reklamy, gry wideo czy inne formy multimedialne. Studenci będą eksplorować techniki kompozytorskie, które pozwalają na synchronizację muzyki z obrazem, rozwijając umiejętności wyrażania emocji i narracji za pomocą dźwięku. Zajęcia obejmują pracę nad różnymi gatunkami muzycznymi, od muzyki filmowej po muzykę do gier. Kurs pozwala na rozwój umiejętności pracy w zespole, szczególnie w kontekście współpracy z reżyserami, producentami i twórcami mediów. Studenci będą również pracować nad indywidualnymi projektami, które będą oceniane pod kątem efektywności połączenia muzyki z obrazem. Moduł kończy się prezentacją ukończonych prac.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-MCI_1	Osoba studiująca zna techniki kompozytorskie wykorzystywane do tworzenia muzyki w synchronizacji z obrazem wizualnym.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06	3 3 4
SND-S2-MCI_2	Osoba studiująca potrafi komponować muzykę, która wspiera narrację wizualną w różnych formach multimedialnych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	5 4 4
SND-S2-MCI_3	Osoba studiująca potrafi dostosować swoje kompozycje muzyczne do różnych gatunków wizualnych, takich jak filmy, reklamy i gry wideo.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	5 4 4
SND-S2-MCI_4	Osoba studiująca skutecznie współpracuje z innymi twórcami, takimi jak reżyserzy czy producenci, w celu realizacji projektów muzycznych.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 4 5

SND-S2-MCI_5	Osoba studiująca prezentuje efekty swojej pracy twórczej w sposób klarowny i profesjonalny, angażując odbiorców w proces twórczy.	W6-MM-S2-K02	4
		W6-MM-S2-K04	3
		W6-MM-S2-K05	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_MCI	warsztat	30	egzamin	SND-S2-MCI_1, SND-S2-MCI_2, SND-S2-MCI_3, SND-S2-MCI_4, SND-S2-MCI_5	b04, b07, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak

a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Kompozycja muzyki komputerowej
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-CMC
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Kompozycja muzyki komputerowej” oferuje studentom wprowadzenie do zaawansowanych technik tworzenia muzyki z wykorzystaniem komputerów i oprogramowania do generowania dźwięków. Kurs obejmuje naukę programowania muzycznego, wykorzystania algorytmów do tworzenia dźwięków oraz integracji technologii komputerowej w procesie kompozycji. Studenci będą pracować z różnymi narzędziami i środowiskami programistycznymi, które umożliwiają tworzenie muzyki w sposób innowacyjny i eksperymentalny. Program ma na celu rozwój umiejętności technicznych oraz kreatywności w kontekście sztuki dźwięku. Zajęcia przewidują również omawianie teorii muzyki komputerowej, a także projektowanie i realizację własnych kompozycji muzycznych. Kurs kończy się przygotowaniem projektów dźwiękowych, które stanowią praktyczną aplikację zdobytej wiedzy.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-CMC_1	Osoba studiująca potrafi wykorzystać narzędzia do programowania muzycznego w celu tworzenia oryginalnych kompozycji komputerowych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	4 5 4
SND-S2-CMC_2	Osoba studiująca zna zaawansowane techniki generowania dźwięków przy użyciu komputerów i oprogramowania muzycznego.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U06	5 4 4
SND-S2-CMC_3	Osoba studiująca potrafi aktywnie uczestniczyć w dyskusjach na temat swoich i innych projektów, oferując konstruktywną krytykę i akceptując opinie innych.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 5 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_CMC	ćwiczenia	12	zaliczenie	SND-S2-CMC_1, SND-S2-CMC_2, SND-S2-CMC_3	a01, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym	Nie

		<i>uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Korekcja barwna</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-CG
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Color grading" wprowadza studentów w zagadnienia obróbki kolorystycznej obrazu w produkcji audiowizualnej. Uczestnicy poznają techniki korekcji kolorów, które mają na celu uzyskanie odpowiedniego nastroju i estetyki w materiałach wideo. Zajęcia obejmują zarówno aspekty techniczne, jak i artystyczne, pozwalając na kreatywne podejście do procesu obróbki. Studenci nauczą się korzystać z narzędzi do gradingu, a także będą analizować przykłady zastosowań w różnych produkcjach filmowych. W trakcie warsztatów, poprzez praktyczne ćwiczenia, studenci zdobywają umiejętności, które pozwolą im świadomie kształtować wygląd wideo w kontekście profesjonalnych standardów branżowych. Praca w grupach oraz indywidualne projekty umożliwią rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia oraz podejmowania decyzji estetycznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-CG_1	Osoba studiująca zna techniki korekcji barwnej i ich zastosowanie w produkcji audiowizualnej.	W6-MM-S2-W02	4
		W6-MM-S2-W03	3
		W6-MM-S2-W05	2
IMG-S2-CG_2	Osoba studiująca potrafi stosować narzędzia do korekcji barwnej, aby uzyskać zamierzony efekt wizualny.	W6-MM-S2-U02	2
		W6-MM-S2-U03	4
		W6-MM-S2-U04	5
IMG-S2-CG_3	Osoba studiująca potrafi analizować przykłady zastosowania korekcji barwnej w różnych produkcjach filmowych.	W6-MM-S2-U03	5
		W6-MM-S2-U04	2
		W6-MM-S2-U05	4
IMG-S2-CG_4	Osoba studiująca ma świadomość roli korekcji barwnej i jej znaczenia dla sztuki audiowizualnej oraz jej oddziaływania na odbiorców.	W6-MM-S2-K01	2
		W6-MM-S2-K04	4

		W6-MM-S2-K05	5
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladawczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_CG	warsztat	15	egzamin	IMG-S2-CG_1, IMG-S2-CG_2, IMG-S2-CG_3, IMG-S2-CG_4	b07, b08, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się do uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Kreatywny kod i algorytm w sztuce
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-CC
Liczba punktów ECTS	5
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Kreatywny kod i algorytm w sztuce” ma na celu zapoznanie studentów z praktycznymi i teoretycznymi aspektami wykorzystania kodowania i algorytmów w procesach twórczych. Zajęcia w formie warsztatów umożliwią uczestnikom eksplorowanie nowoczesnych narzędzi i języków programowania stosowanych w sztuce wizualnej. Studenci będą rozwijać swoje umiejętności w zakresie generowania obrazów, animacji i interaktywnych aplikacji, eksperymentując z technikami, takimi jak generatywna sztuka i przetwarzanie danych wizualnych. Moduł kładzie nacisk na twórcze podejście do technologii, zachęcając uczestników do tworzenia własnych projektów artystycznych z wykorzystaniem kodu. W ramach pracy własnej studenci będą mieli możliwość rozwijania swoich projektów, korzystając z konsultacji z prowadzącym. Program modułu jest elastyczny, umożliwiając dostosowanie do indywidualnych zainteresowań i specjalności studentów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-CC_1	Osoba studiująca zna podstawowe koncepcje i techniki związane z zastosowaniem kodowania i algorytmów w procesach twórczych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	3 4 5
IMG-S2-CC_2	Osoba studiująca tworzy generatywne obrazy i animacje, korzystając z narzędzi programistycznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 5 4
IMG-S2-CC_3	Osoba studiująca opracowuje interaktywne aplikacje artystyczne z wykorzystaniem algorytmów wizualnych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	1 4 5
IMG-S2-CC_4	Osoba studiująca analizuje i przetwarza dane wizualne w celu tworzenia projektów artystycznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 5

		W6-MM-S2-U04	4
IMG-S2-CC_5	Osoba studiująca współpracuje w zespole przy realizacji projektów artystycznych, dzieląc się wiedzą i umiejętnościami.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 4 5
IMG-S2-CC_6	Osoba studiująca wykazuje otwartość na eksperymentowanie z nowymi technologiami w kontekście artystycznym.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K07	4 3 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_CC	warsztat	42	egzamin	IMG-S2-CC_1, IMG-S2-CC_2, IMG-S2-CC_3, IMG-S2-CC_4, IMG-S2-CC_5, IMG-S2-CC_6	b08, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów</i>	Nie



		<i>źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Modelowanie i rzeźba cyfrowa
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-MDS
Liczba punktów ECTS	5
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Modelowanie i rzeźba cyfrowa” ma na celu zapoznanie studentów z zaawansowanymi technikami modelowania 3D oraz cyfrowej rzeźby. Zajęcia warsztatowe pozwalają uczestnikom na naukę i praktyczne zastosowanie narzędzi wykorzystywanych w cyfrowej sztuce przestrzennej, takich jak programy do modelowania 3D i rzeźbienia cyfrowego. Studenci będą eksperymentować z różnymi technikami modelowania, tworzeniem szczegółowych modeli oraz ich przygotowaniem do dalszej obróbki, druku 3D lub wizualizacji w wirtualnej rzeczywistości. Moduł kładzie duży nacisk na kreatywność, innowacyjność oraz indywidualne podejście do projektów. W ramach zajęć przewidziana jest zarówno praca indywidualna, jak i grupowa, wspierająca rozwój umiejętności praktycznych. Podczas warsztatów studenci będą mieli okazję współpracować z wykładowcami i ekspertami w dziedzinie cyfrowej sztuki, otrzymując feedback na temat swoich projektów.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-MDS_1	Osoba studiująca zna zaawansowane techniki modelowania 3D oraz cyfrową rzeźbę wykorzystywaną w sztuce przestrzennej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W11	4 5 3
IMG-S2-MDS_2	Osoba studiująca potrafi tworzyć szczegółowe modele 3D przy użyciu odpowiednich narzędzi do modelowania i cyfrowej rzeźby.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4
IMG-S2-MDS_3	Osoba studiująca umie przygotować stworzone modele 3D do dalszego przetwarzania, w tym do druku 3D i wizualizacji wirtualnej rzeczywistości.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5
IMG-S2-MDS_4	Osoba studiująca potrafi samodzielnie i w grupach eksperymentować z różnymi technikami modelowania cyfrowego, dostosowując podejście do indywidualnych projektów.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5
IMG-S2-MDS_5	Osoba studiująca potrafi współpracować z innymi uczestnikami warsztatów, wymieniając się pomysłami i doświadczeniami.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 4

		W6-MM-S2-K07	3
IMG-S2-MDS_6	Osoba studiująca aktywnie uczestniczy w sesjach feedbackowych, wykazując otwartość na konstruktywną krytykę i wprowadzając poprawki do swoich projektów.	W6-MM-S2-K01	3
		W6-MM-S2-K03	4
		W6-MM-S2-K04	5

### 9. Metody prowadzenia zajęć

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

### 10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_MDS	warsztat	42	egzamin	IMG-S2-MDS_1, IMG-S2-MDS_2, IMG-S2-MDS_3, IMG-S2-MDS_4, IMG-S2-MDS_5, IMG-S2-MDS_6	b07, b08, b09, c06

### 11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym</i>	Nie

		<i>ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Mood board
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-MB
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł "Mood board" ma na celu zapoznanie studentów z technikami tworzenia tablic inspiracyjnych, które stanowią istotne narzędzie w procesie twórczym w zakresie sztuki cyfrowej. W trakcie zajęć studenci będą pracować nad własnymi projektami, które pomogą im w rozwijaniu umiejętności wizualizacji idei i przekazywania emocji poprzez różne elementy wizualne, dźwiękowe i tekstowe. Zajęcia przyjmą formę ćwiczeń, w których wykładowca będzie pełnił rolę mentora, udzielając indywidualnych wskazówek i pomocy w rozwiązywaniu problemów twórczych. Studenci będą mieli możliwość rozwijania swoich projektów, uzyskując bezpośrednią informację zwrotną od nauczyciela. Moduł będzie także obejmował analizę przykładów mood boardów z różnych dziedzin sztuki i designu. W ramach pracy własnej studenci będą mieli okazję eksperymentować z różnymi technikami i narzędziami.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-MB_1	Osoba studiująca zna zasady tworzenia mood boardów, w tym techniki wizualizacji idei oraz zestawiania elementów wizualnych, dźwiękowych i tekstowych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W07	5 3 3
S2-MB_2	Osoba studiująca potrafi stworzyć mood board, który skutecznie przekazuje emocje i idee projektu artystycznego.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 3
S2-MB_3	Osoba studiująca dobiera odpowiednie techniki i narzędzia do tworzenia mood boardów dostosowanych do specyfiki danego projektu.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 3
S2-MB_4	Osoba studiująca wykazuje otwartość na konstruktywną krytykę i potrafi współpracować z mentorem w celu doskonalenia swoich projektów.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	2 3 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
c08	Zbiór metod eksponujących	Metody waloryzacyjne - impresyjne <i>metody uczestnictwa w eksponowanych wartościach moralnych, społecznych, estetycznych i naukowych; działania wywołujące autentyczne reakcje emocjonalne w procesie percepcji dzieł/obiektów/działań; metoda uruchamiająca emocjonalną stronę odbioru prezentowanych treści wzmagająca uwagę, głębię doznania, refleksję nad wartościami</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_MB	Ćwiczenia	15	zaliczenie	S2-MB_1, S2-MB_2, S2-MB_3, S2-MB_4	b05, c06, c07, c08

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym</i>	Nie

		<i>uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Muzyka w filmach
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-MF
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	W trakcie modułu „Muzyka w filmach” studenci poznają zaawansowane role muzyki w filmie, badając jej wpływ na emocje, narrację i odbiór obrazu. W trakcie wykładu studenci zapoznają się z historią muzyki filmowej, kluczowymi technikami kompozytorskimi oraz przykładowymi ścieżkami dźwiękowymi z różnych gatunków filmowych. Zajęcia mają charakter wykładu, wspierającego rozwój umiejętności analitycznych i interpretacyjnych w kontekście wykorzystania muzyki w produkcji filmowej. Uczestnicy nauczą się również o współczesnych trendach w muzyce filmowej, takich jak muzyka elektroniczna i wykorzystanie nowych technologii w kompozycji. Moduł będzie również obejmował omówienie związku między dźwiękiem, obrazem i emocjami, w tym technik kompozytorsko-edytorskich. Podczas kursu studenci będą mieli okazję uczestniczyć w dyskusji na temat roli muzyki filmowej w nowoczesnej produkcji filmowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-MF_1	Osoba studiująca zna historię muzyki filmowej oraz kluczowe techniki kompozytorskie wykorzystywane w różnych gatunkach filmowych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W06	4 3 5
S2-MF_2	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat współczesnych trendów w muzyce filmowej, w tym zastosowania muzyki elektronicznej oraz nowych technologii w kompozycji.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 5 3
S2-MF_3	Osoba studiująca potrafi analizować i interpretować rolę muzyki w filmie, w kontekście emocji, narracji i odbioru obrazu.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U05	3 4 5
S2-MF_4	Osoba studiująca aktywnie uczestniczy w dyskusjach na temat roli muzyki filmowej w produkcji filmowej, dzieląc się swoimi opiniami i analizami.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05	5 4



		W6-MM-S2-K06	3
--	--	--------------	---

**9. Metody prowadzenia zajęć**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem

**10. Formy prowadzonych zajęć**

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_MF	wykład	15	egzamin	S2-MF_1, S2-MF_2, S2-MF_3, S2-MF_4	a01, b02, c02, c03

**11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania	Nie

	<i>kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Muzyka w grach wideo
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-MVG
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Muzyka w grach wideo" w formie wykładów, których celem jest wprowadzenie studentów w rolę muzyki w produkcji gier wideo. Uczestnicy zapoznają się z podstawowymi zasadami kompozycji muzycznej w kontekście gier, w tym integracją muzyki z narracją, interaktywnością i mechaniką gry. Przeanalizowane zostaną różnorodne gatunki muzyczne stosowane w grach, a także techniki wykorzystywane do tworzenia ścieżek dźwiękowych. Moduł obejmuje również omówienie wpływu muzyki na odbiór emocji w grze oraz na zaangażowanie graczy. Zajęcia będą miały na celu rozwinięcie umiejętności analizy muzyki w kontekście gier oraz rozwój kreatywnych umiejętności kompozytorskich. Studenci będą zachęceni do krytycznej analizy gier pod kątem ich muzycznego aspektu, a także do eksperymentowania z różnymi stylami muzycznymi w kontekście gier wideo.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-MVG_1	Osoba studiująca zna zasady kompozycji muzycznej w grach wideo, w tym integrację muzyki z narracją, interaktywnością i mechaniką gry.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06	4 5 3
S2-MVG_2	Osoba studiująca zna różnorodne gatunki muzyczne wykorzystywane w grach wideo oraz techniki stosowane do tworzenia ścieżek dźwiękowych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06	4 5 4
S2-MVG_3	Osoba studiująca potrafi analizować i oceniać muzykę w kontekście gier wideo oraz identyfikować jej wpływ na emocjonalne zaangażowanie gracza.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U05	3 2 5
S2-MVG_4	Osoba studiująca aktywnie uczestniczy w dyskusjach na temat roli muzyki w grach wideo, współpracując z innymi studentami w celu rozwijania kreatywnych pomysłów.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04	3 3

		W6-MM-S2-K06	5
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy <i>systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji</i>
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy <i>analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania</i>
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/objektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_MVG	wykład	15	egzamin	S2-MVG_1, S2-MVG_2, S2-MVG_3, S2-MVG_4	a01, b01, b02, c02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Postprodukcja dźwięku
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SPP
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł Sound post-production koncentruje się na technikach i procesach związanych z postprodukcją dźwięku w projektach audiowizualnych. Uczestnicy zajmują się zagadnieniami takimi jak miksowanie, mastering, tworzenie efektów dźwiękowych i synchronizacja audio z obrazem. Zajęcia obejmują pracę z profesjonalnym oprogramowaniem i narzędziami, umożliwiając rozwijanie umiejętności praktycznych i twórczych. Studenci pracują nad krótkimi projektami, które pozwalają na zastosowanie zdobytych umiejętności w kontekście produkcji multimedialnych, filmowych lub interaktywnych. Program przewiduje samodzielną pracę nad materiałami, co wspiera indywidualny rozwój i pogłębianie wiedzy. Warsztaty są okazją do eksploracji nowoczesnych rozwiązań technologicznych w dziedzinie dźwięku.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-SPP_1	Osoba studiująca zna techniki i procesy związane z postprodukcją dźwięku w projektach audiowizualnych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 4
SND-S2-SPP_2	Osoba studiująca potrafi zastosować narzędzia i oprogramowanie do miksowania, masteringu oraz synchronizacji dźwięku z obrazem.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 5 4
SND-S2-SPP_3	Osoba studiująca realizuje krótkie projekty dźwiękowe, wykorzystując swoje umiejętności w produkcjach multimedialnych, filmowych lub interaktywnych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 5 4
SND-S2-SPP_4	Osoba studiująca efektywnie współpracuje w zespole, realizując zadania związane z postprodukcją dźwięku.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_SPP	warsztat	15	zaliczenie	SND-S2-SPP_1, SND-S2-SPP_2, SND-S2-SPP_3, SND-S2-SPP_4	b07, b08, c02, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu	Nie

		<i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Post-produkcja obrazu i efekty wizualne (z montażem filmowym)</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-IPP
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł "Post-produkcja obrazu i efekty wizualne (z montażem filmowym)" koncentruje się na technikach postprodukcji obrazu oraz tworzeniu efektów wizualnych w kontekście montażu filmowego. Uczestnicy warsztatów zapoznają się z narzędziami i procesami wykorzystywanymi w profesjonalnym środowisku produkcji filmowej i wideo. Moduł obejmuje takie techniki jak Green Screen/Blue Screen (Chroma Keying), umożliwiające zastępowanie jednolitego tła innym obrazem lub wideo. Studenci nauczą się także tworzyć rozbudowane krajobrazy i sceny wirtualne za pomocą Matte Painting oraz wykorzystywać CGI (Computer-Generated Imagery) do generowania postaci, obiektów i środowisk wirtualnych. Zajęcia obejmują również Digital Compositing, czyli łączenie różnych warstw obrazu w jedną spójną scenę. Dodatkowo, studenci zapoznają się z technologią Deepfake, wykorzystującą sztuczną inteligencję do realistycznej zmiany twarzy aktora lub tworzenia wirtualnych postaci. Podczas zajęć studenci rozwijają umiejętności kreatywne i techniczne, wykonując zadania praktyczne i projekty. Moduł promuje eksperymentowanie z różnymi technikami oraz współpracę w grupach, umożliwiając realizację indywidualnych projektów. Uczestnicy uczą się także efektywnego zarządzania czasem i komunikacji w trakcie realizacji projektów postprodukcyjnych.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-IPP_1	Osoba studiująca zna techniki postprodukcji obrazu i efekty wizualne wykorzystywane w produkcji filmowej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W07	5 3 4
IMG-S2-IPP_2	Osoba studiująca potrafi stosować techniki takie jak Green Screen, Matte Painting oraz CGI w procesie tworzenia efektów wizualnych.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U06	4 5 3
IMG-S2-IPP_3	Osoba studiująca potrafi łączyć różne warstwy obrazu w spójną całość przy użyciu Digital Compositing.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5
IMG-S2-IPP_4	Osoba studiująca skutecznie współpracuje w zespole nad realizacją projektów postprodukcyjnych, dzieląc się		

	pomysłami i pracując nad wspólnymi celami.	W6-MM-S2-K02	4
		W6-MM-S2-K03	3
		W6-MM-S2-K06	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_IPP	warsztat	15	zaliczenie	IMG-S2-IPP_1, IMG-S2-IPP_2, IMG-S2-IPP_3, IMG-S2-IPP_4	b08, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego	Tak

	się	<i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Produkcja dźwięku do gier wideo
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SPVG
Liczba punktów ECTS	5
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Produkcja dźwięku do gier wideo” jest intensywnym warsztatem, który pozwala studentom zgłębić praktyczne aspekty tworzenia dźwięków i ścieżek dźwiękowych do gier wideo. Studenci będą pracować z różnorodnymi technologiami i narzędziami wykorzystywanymi w produkcji dźwięku, ucząc się jak tworzyć efekty dźwiękowe, nagrywać dialogi, muzykę oraz implementować te elementy w grze. Moduł obejmuje również analizę istniejących rozwiązań w zakresie projektowania dźwięku w grach, a także omawia wyzwania związane z tworzeniem immersyjnych doświadczeń audio. Uczestnicy będą mieć szansę współpracować w grupach, realizując własne projekty, w których będą odpowiedzialni za różne aspekty produkcji dźwiękowej. Moduł łączy teorię i praktykę, zachęcając do twórczego podejścia oraz eksperymentowania z dźwiękiem w kontekście gier wideo. Zajęcia będą prowadzone przez doświadczonych specjalistów z branży, a studenci będą mieli możliwość pracy z profesjonalnym sprzętem i oprogramowaniem.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-MVG_1	Osoba studiująca zna zasady kompozycji muzycznej w grach wideo, w tym integrację muzyki z narracją, interaktywnością i mechaniką gry.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06	4 5 3
S2-MVG_2	Osoba studiująca zna różnorodne gatunki muzyczne wykorzystywane w grach wideo oraz techniki stosowane do tworzenia ścieżek dźwiękowych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06	4 5 4
S2-MVG_3	Osoba studiująca potrafi analizować i oceniać muzykę w kontekście gier wideo oraz identyfikować jej wpływ na emocjonalne zaangażowanie gracza.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U05	3 2 5
S2-MVG_4	Osoba studiująca aktywnie uczestniczy w dyskusjach na temat roli muzyki w grach wideo, współpracując z innymi	W6-MM-S2-K03	3

	studentami w celu rozwijania kreatywnych pomysłów.	W6-MM-S2-K04	3
		W6-MM-S2-K06	5

**9. Metody prowadzenia zajęć**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy <i>systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji</i>
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy <i>analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania</i>
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>

**10. Formy prowadzonych zajęć**

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_SPVG	warsztat	42	egzamin	S2-MVG_1, S2-MVG_2, S2-MVG_3, S2-MVG_4	a01, b01, b02, c02

**11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Produkcja elektroniczna</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-EP
Liczba punktów ECTS	5
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Produkcja Elektroniczna” oferuje studentom możliwość zdobycia praktycznych umiejętności w zakresie tworzenia, edytowania i produkcji elektronicznych warstwy wizualnej, kompozycji muzycznych oraz dźwiękowych. Zajęcia prowadzone w formie warsztatów pozwalają na eksperymentowanie z nowoczesnymi technologiami produkcji, obejmującymi zarówno oprogramowanie, jak i sprzęt do rejestracji, miksowania i obróbki dźwięku. Uczestnicy będą pracować nad projektami indywidualnymi i grupowymi, rozwijając swoje umiejętności w zakresie tworzenia oryginalnych ścieżek wizualnych i dźwiękowych, od podstawowych efektów po bardziej zaawansowane kompozycje. W ramach kursu uwzględnione będą również elementy teoretyczne dotyczące estetyki produkcji elektronicznej i wykorzystania obrazu i dźwięku w kontekście sztuki cyfrowej. Zajęcia będą odbywać się w formie interaktywnych warsztatów, dając studentom możliwość aktywnego uczestnictwa w procesie twórczym. Uczestnicy będą również zachęceni do eksperymentowania z różnymi stylami i technikami produkcji obrazu i dźwięku, aby rozwijać własny język artystyczny. Kurs ma na celu rozwijanie kompetencji nie tylko w zakresie technicznym, ale także kreatywnym, umożliwiając studentom tworzenie profesjonalnych produkcji dźwiękowych w kontekście artystycznym i komercyjnym.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-EP_1	Osoba studiująca zna zasady produkcji elektronicznej i estetyki obrazu i dźwięku w kontekście sztuki cyfrowej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 4 3
S2-EP_2	Osoba studiująca potrafi korzystać z nowoczesnego oprogramowania i sprzętu do tworzenia, edytowania i miksowania dźwięku i obrazu.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W04	4 5 4
S2-EP_3	Osoba studiująca potrafi tworzyć oryginalne ścieżki dźwiękowe i wizualne, stosując różne techniki produkcji.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 5 4

S2-EP_4	Osoba studiująca potrafi dostosować styl i technikę produkcji obrazu i dźwięku do wymagań projektu artystycznego lub komercyjnego.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	4 4 5
S2-EP_5	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w grupie, dzieląc się pomysłami i realizując wspólne projekty audiowizualne.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	4 3 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_EP	warsztat	42	egzamin	S2-EP_1, S2-EP_2, S2-EP_3, S2-EP_4, S2-EP_5	b07, b08, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności	Nie



		<i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbioru aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Produkcja filmowa
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-FP
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł "Film Production" ma na celu zapoznanie studentów z produkcji filmowej, zarówno od strony teoretycznej, jak i praktycznej. W trakcie zajęć uczestnicy poznają procesy związane z realizacją filmu, od pomysłu, przez planowanie produkcji, po postprodukcję. Moduł obejmuje różnorodne aspekty pracy na planie filmowym, takie jak organizacja produkcji, współpraca z zespołem kreatywnym, zarządzanie budżetem oraz wykorzystanie nowoczesnych technologii. Studenci zdobędą wiedzę na temat roli showrunnera, producenta, kierownika produkcji, reżysera, operatora kamery, scenarzysty i innych kluczowych osób zaangażowanych w produkcję filmu. Zajęcia obejmują wykłady, które pozwolą na teoretyczne zrozumienie omawianych zagadnień, a także zapewnią przestrzeń do dyskusji i analizy przykładów z praktyki filmowej. Celem modułu jest przygotowanie studentów do przyszłej pracy w międzynarodowych zespołach filmowych, w których kreatywność i organizacja są kluczowe.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-FP_1	Osoba studiująca zna procesy produkcji filmowej, od rozwoju koncepcji po postprodukcję.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W07	4 2 3
S2-FP_2	Osoba studiująca ma wiedzę na temat ról i odpowiedzialności kluczowych osób w produkcji filmowej, takich jak reżyser, producent czy operator kamery.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W07 W6-MM-S2-W09	4 3 1
S2-FP_3	Osoba studiująca potrafi analizować i omawiać przykłady rzeczywistych produkcji filmowych, identyfikując zastosowane strategie organizacyjne i techniczne.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U05	4 3 5
S2-FP_4	Osoba studiująca potrafi skutecznie współpracować w zespole międzynarodowym, zachowując kreatywność i	W6-MM-S2-K02	3

	organizację w trakcie pracy nad projektem filmowym.	W6-MM-S2-K06	5
		W6-MM-S2-K07	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_FP	wykład	15	egzamin	S2-FP_1, S2-FP_2, S2-FP_3, S2-FP_4	a01, b02, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Produkcja gier wideo
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-VGP
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Produkcja gier wideo" ma na celu wprowadzenie studentów w podstawowe zasady tworzenia gier wideo. Zajęcia wykładowe pozwalają na zapoznanie się z głównymi etapami procesu produkcji gier, od konceptualizacji i projektowania po implementację i testowanie. Uczestnicy kursu będą mieli okazję zgłębić różne aspekty produkcji, w tym scenariusz, mechanikę gry, projektowanie interfejsu, oraz rolę technologii w tworzeniu gier. Moduł ma charakter teoretyczny, jednakże uwzględnia również praktyczne przykłady i studia przypadków. Podczas wykładów studenci rozwiną umiejętności analityczne oraz zdobędą wiedzę niezbędną do zrozumienia specyfiki branży gier wideo. Kurs wymaga od studentów aktywnego uczestnictwa oraz przygotowywania materiałów związanych z omawianymi zagadnieniami.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-VGP_1	Osoba studiująca zna kluczowe etapy produkcji gier wideo, od konceptualizacji po testowanie.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W07	5 3 2
S2-VGP_2	Osoba studiująca rozumie elementy narracji, mechanik rozgrywki i projektowania interfejsu w kontekście produkcji gier.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W07	5 3 3
S2-VGP_3	Osoba studiująca potrafi analizować i oceniać przykłady produkcji gier wideo z wykorzystaniem wiedzy teoretycznej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07	3 5 2
S2-VGP_4	Osoba studiująca docenia znaczenie współpracy i wymiany pomysłów w procesie tworzenia gier wideo.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 2 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_VGP	wykład	15	egzamin	S2-VGP_1, S2-VGP_2, S2-VGP_3, S2-VGP_4	a01, b01, b02, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Nie

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Produkcja muzyczna
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-MP
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Music Production” wprowadza uczestników w zagadnienia związane z procesem produkcji muzycznej. Podczas wykładów studenci zapoznają się z kluczowymi etapami tworzenia muzyki, takimi jak kompozycja, aranżacja, nagrywanie, edycja oraz miksowanie. Moduł omawia również różnorodne narzędzia i technologie wykorzystywane w nowoczesnej produkcji muzycznej, w tym oprogramowanie DAW (Digital Audio Workstation). Studenci poznają podstawowe techniki pracy w środowisku studyjnym, a także sposoby wykorzystania dźwięku w projektach artystycznych i naukowych. Moduł zachęca do rozwijania kreatywności i zrozumienia roli muzyki w kontekście nowoczesnych mediów cyfrowych. Zajęcia wymagają dodatkowej pracy własnej studentów, polegającej na analizie wybranych przykładów muzyki.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-MP_1	Osoba studiująca zna etapy procesu produkcji muzycznej, w tym kompozycję, aranżację, nagrywanie, edycję i miksowanie.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 3
S2-MP_2	Osoba studiująca rozumie zastosowanie narzędzi i technologii, takich jak oprogramowanie Digital Audio Workstation (DAW), w nowoczesnej produkcji muzycznej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 3
S2-MP_3	Osoba studiująca potrafi stosować podstawowe techniki pracy w środowisku studyjnym w kontekście projektów artystycznych i naukowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4 3
S2-MP_4	Osoba studiująca potrafi wykazać się kreatywnością i docenia rolę muzyki w mediach cyfrowych, współpracując z innymi w realizacji projektów.	W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	2 5 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_MP	wykład	15	egzamin	S2-MP_1, S2-MP_2, S2-MP_3, S2-MP_4	a01, b09, c07, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Programowanie stron internetowych
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-WebP
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Programowanie stron internetowych" wprowadza studentów w tworzenie dynamicznych aplikacji webowych. Kurs obejmuje naukę języków programowania, takich jak HTML, CSS i JavaScript, które są niezbędne do budowy nowoczesnych stron internetowych. Uczestnicy zapoznają się z najlepszymi praktykami w zakresie tworzenia interaktywnych i responsywnych stron, które działają na różnych urządzeniach. Moduł skupia się na budowie stron internetowych, które są zarówno funkcjonalne, jak i estetyczne, umożliwiając studentom rozwijanie kreatywnych rozwiązań technicznych. W ramach kursu omawiane będą także zagadnienia związane z optymalizacją wydajności aplikacji webowych oraz bezpieczeństwem danych. Kurs kończy się wykonaniem praktycznego projektu webowego.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-WebP_1	Osoba studiująca zna zasady tworzenia dynamicznych aplikacji webowych oraz technologie HTML, CSS i JavaScript niezbędne do budowy nowoczesnych stron internetowych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W08	4 3 2
S2-WebP_2	Osoba studiująca potrafi tworzyć interaktywne i responsywne strony internetowe, optymalizować ich wydajność oraz zapewniać bezpieczeństwo danych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 2 4
S2-WebP_3	Osoba studiująca współpracuje w zespole, efektywnie dzieląc się zadaniami przy realizacji projektów webowych.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_WebP	ćwiczenia	12	zaliczenie	S2-WebP_1, S2-WebP_2, S2-WebP_3	b07, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Programy DAW
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-DAW
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Programy DAW" ma na celu zapoznanie studentów z zasadami działania oraz funkcjami programów do produkcji dźwięku, takich jak Digital Audio Workstations (DAW). W trakcie zajęć uczestnicy nauczą się efektywnego korzystania z popularnych narzędzi do nagrywania, edytowania, miksowania i produkcji dźwięku. Zajęcia mają charakter ćwiczeń, co pozwala na bezpośrednią pracę z oprogramowaniem pod okiem wykładowcy, oraz na rozwój umiejętności niezbędnych do realizacji projektów audio. Studenci zapoznają się z różnorodnymi technikami obróbki dźwięku, w tym pracą z efektami, wtyczkami oraz innymi narzędziami DAW. Kurs umożliwi rozwój praktycznych umiejętności w zakresie produkcji dźwiękowej oraz przygotowania materiału audio do dalszej obróbki. Moduł wspiera również kreatywne podejście do pracy z dźwiękiem w kontekście sztuki i nauki.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-DAW_1	Osoba studiująca zna zasady działania oprogramowania DAW oraz jego główne funkcje wykorzystywane w produkcji dźwięku.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 3
S2-DAW_2	Osoba studiująca potrafi efektywnie używać narzędzi do nagrywania, edytowania, miksowania i produkcji dźwięku w popularnych programach DAW.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5 2
S2-DAW_3	Osoba studiująca umie zastosować techniki przetwarzania dźwięku, w tym używanie efektów, pluginów i innych narzędzi DAW, w celu tworzenia profesjonalnych materiałów audio.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 5 4
S2-DAW_4	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie przy realizacji projektów audio, dzieląc się wiedzą i wspierając innych w procesie produkcji.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03	3 4

		W6-MM-S2-K06	5
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_DAW	ćwiczenia	15	zaliczenie	S2-DAW_1, S2-DAW_2, S2-DAW_3, S2-DAW_4	b07, c06, c07, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Programy do edycji obrazu
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-EPS
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Programy do edycji obrazu” w formie ćwiczeń koncentruje się na nauce podstawowych i zaawansowanych technik edycji obrazu za pomocą popularnych programów graficznych. Studenci będą zapoznani z różnymi narzędziami i funkcjami, które umożliwiają obróbkę i tworzenie wizualnych treści cyfrowych, a także nauczą się, jak efektywnie stosować te techniki w kontekście kreatywnej pracy. Kurs obejmuje ćwiczenia praktyczne i konsultacje z prowadzącym. Studenci będą również zachęceni do samodzielnej pracy nad projektami, co pozwoli im na rozwój indywidualnych umiejętności. Zajęcia te stanowią podstawę do dalszego zgłębiania zagadnień związanych z cyfrową kreacją i produkcją wizualną.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-EPS_1	Osoba studiująca zna podstawowe i zaawansowane techniki edycji obrazu przy użyciu popularnych programów graficznych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	4 3 2
S2-EPS_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystywać narzędzia edycyjne do przetwarzania i tworzenia wizualnych treści cyfrowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 3 4
S2-EPS_3	Osoba studiująca potrafi samodzielnie pracować nad projektami, rozwijając swoje umiejętności w obszarze edycji obrazu.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 3 4
S2-EPS_4	Osoba studiująca potrafi współpracować z nauczycielem i innymi studentami w trakcie konsultacji i pracy nad zadaniami.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	2 3 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_EPS	ćwiczenia	15	zaliczenie	S2-EPS_1, S2-EPS_2, S2-EPS_3, S2-EPS_4	a03, b07, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu</i>	Nie

		<i>pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Project IV / Praktyki
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-P4
Liczba punktów ECTS	20
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł Projekt IV / Praktyki stanowi kluczowy element programu studiów, który pozwala studentom na połączenie zdobytej wiedzy teoretycznej z praktycznym doświadczeniem. W ramach zajęć studenci mają okazję uczestniczyć w projektach, które wymagają zaawansowanego podejścia do zagadnień związanych z cyfrową kreatywnością. Uczestnicy pracują nad rzeczywistymi zadaniami i wyzwaniem, współpracując z profesjonalistami oraz zespołami z różnych branż. Celem jest rozwijanie umiejętności w zakresie tworzenia i realizacji projektów, a także doskonalenie zdolności współpracy w międzynarodowym środowisku. Podczas modułu studenci realizują różnorodne zadania, które obejmują zarówno pracę indywidualną, jak i grupową. Wspierani przez mentorów, zdobywają doświadczenie w obszarach związanych z twórczością cyfrową i zastosowaniami technologicznymi. Moduł umożliwia również refleksję nad własnym rozwojem zawodowym i przygotowaniem do dalszej kariery w obszarze cyfrowych sztuk kreatywnych.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-P4_1	Posiada wiedzę oraz umiejętność jej wykorzystania w wybranym miejscu realizacji praktyki zawodowej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W02	5 5 5
S2-P4_2	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4 5
S2-P4_3	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firm, jest zdolny do współpracy w zespole, przestrzega norm etycznych i prawnych związanych z wykonywaniem zawodu.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	5 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka <i>w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
PRAKT_P4	praktyka	360	zaliczenie	S2-P4_1, S2-P4_2, S2-P4_3	e05, f01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Projekt II – projektowanie dźwięku w postprodukcji
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-P2S
Liczba punktów ECTS	12
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł ten ma na celu zapoznanie studentów z kluczowymi technikami i narzędziami wykorzystywanymi w postprodukcji dźwiękowej. Studenci będą pracować nad projektami dźwiękowymi, które obejmują montaż, edycję, miksowanie oraz projektowanie efektów dźwiękowych. Zajęcia obejmują zarówno część teoretyczną, jak i praktyczną, pozwalając studentom na zdobycie umiejętności niezbędnych do tworzenia profesjonalnych ścieżek dźwiękowych do produkcji filmowych, telewizyjnych czy multimedialnych. W trakcie tutoriali studenci będą analizować wybrane przykłady postprodukcji dźwiękowej, natomiast w ramach laboratoriów realizować własne projekty z zakresu miksowania dźwięku i tworzenia efektów dźwiękowych. Kurs będzie również stawiał nacisk na kreatywność oraz wyczucie artystyczne w doborze i obróbce dźwięku w kontekście obrazu. Praca w grupach oraz indywidualne konsultacje z nauczycielami będą miały na celu rozwijanie umiejętności współpracy oraz zarządzania projektem w dziedzinie produkcji dźwięku. Moduł kończy się oceną realizacji projektów przez studentów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-P2S _1	Osoba studiująca zna kluczowe techniki i narzędzia wykorzystywane w postprodukcji dźwiękowej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 4
SND-S2-P2S _2	Osoba studiująca rozumie procesy montażu, edycji i miksowania dźwięku w kontekście produkcji multimedialnych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 4
SND-S2-P2S _3	Osoba studiująca potrafi samodzielnie projektować efekty dźwiękowe i tworzyć profesjonalne ścieżki dźwiękowe.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 3 4
SND-S2-P2S	Osoba studiująca posiada umiejętność pracy w grupie nad projektem dźwiękowym, realizując zadania związane z	W6-MM-S2-U01	5

_4	postprodukcją.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	4 4
SND-S2-P2S _5	Osoba studiująca potrafi efektywnie komunikować się w zespole, dzieląc się pomysłami i rozwiązaniami technicznymi.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	3 5 2
SND-S2-P2S _6	Osoba studiująca potrafi efektywnie komunikować się w zespole, dzieląc się pomysłami i rozwiązaniami technicznymi.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	4 5 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplicacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_P2S	ćwiczenia	30	egzamin	SND-S2-P2S_1, SND-S2-P2S_2,	b07, b09, c03

				SND-S2-P2S_4	
L_P2S	laboratorium	40	zaliczenie	SND-S2-P2S_3, SND-S2-P2S_4, SND-S2-P2S_5, SND-S2-P2S_6	a05, b02, b07, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Projekt II (Laboratorium Twórczości Cyfrowej)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-P2L
Liczba punktów ECTS	12
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Projekt II (Laboratorium Twórczości Cyfrowej)” to zaawansowany kurs, który daje studentom możliwość pracy nad własnymi projektami cyfrowymi w ramach interdyscyplinarnego laboratorium twórczego. W trakcie zajęć studenci będą rozwijać swoje umiejętności w zakresie projektowania, tworzenia i realizowania cyfrowych dzieł sztuki, łącząc teorię z praktyką. Moduł oferuje przestrzeń do eksperymentowania z różnorodnymi technologiami cyfrowymi, w tym grafiką, dźwiękiem i interaktywnością, oraz pozwala na współpracę z innymi specjalistami w dziedzinie mediów cyfrowych. W ramach zajęć laboratoryjnych, studenci będą realizować indywidualne projekty, których celem jest rozwój twórczy oraz doskonalenie umiejętności w zakresie cyfrowej produkcji i kreatywnego podejścia do technologii. W czasie tutoriali studenci będą mieli możliwość konsultacji ze swoim mentorem, który pomoże im w realizacji pomysłów i dostosowaniu projektów do wymagań technicznych oraz artystycznych. Moduł ma na celu rozwój samodzielności, kreatywności oraz umiejętności zarządzania projektem w środowisku cyfrowym.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-P2I_1	Osoba studiująca zna zaawansowane metody projektowania i realizacji dzieł cyfrowych z wykorzystaniem współczesnych technologii multimedialnych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04	3 5 4
IMG-S2-P2I_2	Osoba studiująca rozumie interdyscyplinarne zależności między grafiką, dźwiękiem a interaktywnością w kontekście tworzenia dzieł cyfrowych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04	4 5 3
IMG-S2-P2I_3	Osoba studiująca potrafi samodzielnie zaprojektować i zrealizować cyfrowy projekt artystyczny, wykorzystując odpowiednie narzędzia technologiczne.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 5 4
IMG-S2-P2I_4	Osoba studiująca analizuje i dostosowuje swoje projekty do wymagań technicznych i artystycznych na różnych etapach	W6-MM-S2-U01	4

	ich realizacji.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U05	3 5
IMG-S2-P2I_5	Osoba studiująca współpracuje z innymi specjalistami w ramach interdyscyplinarnego zespołu twórczego, dążąc do osiągnięcia wspólnego celu.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 3 5
IMG-S2-P2I_6	Osoba studiująca wykazuje odpowiedzialność za rozwój swoich kompetencji w zakresie zarządzania projektem i twórczości cyfrowej.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K07	3 5 4

9. Metody prowadzenia zajęć			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>	
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama <i>uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy, pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat</i>	
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>	
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>	
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>	
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>	
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>	



10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_P2L	ćwiczenia	30	egzamin	IMG-S2-P2I_1, IMG-S2-P2I_2	b05, b07, b08, b09
W_P2L	laboratorium	40	zaliczenie	IMG-S2-P2I_3, IMG-S2-P2I_4, IMG-S2-P2I_5, IMG-S2-P2I_6	b06, b07, c02, c03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Projekt III (warsztat filmowy)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-P3F
Liczba punktów ECTS	10
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Projekt III (warsztat filmowy)" koncentruje się na praktycznej pracy nad projektem filmowym. W trakcie warsztatów studenci będą współpracować przy tworzeniu produkcji filmowej, rozwijając umiejętności w zakresie scenariusza, reżyserii, produkcji i postprodukcji. Zajęcia obejmują intensywną pracę grupową, podczas której uczestnicy będą mieli możliwość eksperymentowania z różnymi technikami i technologiami filmowymi. Uczestnicy projektu będą również angażować się w krytyczną analizę swoich prac oraz w realizację projektów, które wymagają zastosowania zdobytej wiedzy teoretycznej i praktycznej. Warsztaty przewidują zarówno pracę samodzielną, jak i sesje z mentorem, co pozwoli na indywidualne podejście do realizowanych zadań. Moduł łączy aspekty artystyczne i naukowe, wspierając rozwój kreatywności oraz umiejętności współpracy w międzynarodowym zespole. Oczekuje się, że studenci zakończą moduł stworzeniem finalnego projektu filmowego, który będzie podlegał ocenie.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-P3F_1	Osoba studiująca zna zasady tworzenia produkcji filmowych, w tym etapy preprodukcji, produkcji i postprodukcji.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W07 W6-MM-S2-W08	4 3 2
S2-P3F_2	Osoba studiująca rozumie różne techniki filmowe i technologie wykorzystywane w procesie produkcji filmowej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03	2 3
S2-P3F_3	Osoba studiująca potrafi opracować scenariusz filmowy, uwzględniając aspekty narracyjne, wizualne i dźwiękowe.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 4
S2-P3F_4	Osoba studiująca potrafi pracować w zespole w celu realizacji projektu filmowego, zarządzając zadaniami i zasobami posługując się językiem obcym.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U08	4 3 5

S2-P3F_5	Osoba studiująca potrafi krytycznie analizować własną pracę filmową, identyfikując mocne strony oraz obszary do poprawy.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U05	3 5 4
S2-P3F_6	Osoba studiująca potrafi efektywnie komunikować się w obcym języku z członkami zespołu i innymi uczestnikami produkcji filmowej.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K06	3 2 4
S2-P3F_7	Osoba studiująca jest w stanie współpracować w międzynarodowym zespole, szanując różnorodność i wykorzystując różne perspektywy.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 2 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama <i>uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy, pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_P3F	warsztat	30	egzamin	S2-P3F_1, S2-P3F_2, S2-P3F_3, S2-P3F_4, S2-P3F_5, S2-P3F_6, S2-P3F_7	b06, b08, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Projekt III (warsztat kompozycji)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-P3C
Liczba punktów ECTS	10
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Project III (Composition workshop)” jest warsztatem o charakterze praktycznym. Celem zajęć jest rozwój umiejętności kompozytorskich, szczególnie w kontekście twórczości cyfrowej i eksperymentalnej. Studenci będą pracować nad własnymi projektami kompozytorskimi, wykorzystując nowoczesne narzędzia oraz techniki w zakresie muzyki, dźwięku i innych form sztuki cyfrowej. Warsztaty umożliwiają współpracę w grupach oraz indywidualne podejście do każdego uczestnika, dzięki czemu możliwa jest wymiana pomysłów i doświadczeń. Część godzin przeznaczona jest na samodzielną pracę, która pozwala na rozwijanie kreatywności. Po zakończeniu kursu studenci będą w pełni przygotowani do realizacji zaawansowanych projektów artystycznych w dziedzinie cyfrowej twórczości.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-P3C_1	Osoba studiująca zna nowoczesne narzędzia i techniki kompozytorskie wykorzystywane w sztuce cyfrowej i eksperymentalnej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 3
S2-P3C_2	Osoba studiująca ma wiedzę o strukturze i budowie utworu audiowizualnego oraz rozumie konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W07 W6-MM-S2-W08	4 5 5
S2-P3C_3	Osoba studiująca potrafi tworzyć i rozwijać projekty kompozytorskie z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych i technik artystycznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	5 4 4
S2-P3C_4	Osoba studiująca potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią korzystając z stosowania nowoczesnej technologii posługując się językiem obcym.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-U08	4 5 4

S2-P3C_5	Osoba studiująca potrafi samodzielnie realizować zaawansowane projekty kompozytorskie rozwijając swoją kreatywność i umiejętności artystyczne.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	5 4 5
S2-P3C_6	Osoba studiująca jest zdolna do efektywnej współpracy w grupie wykazując inicjatywę i elastyczność w realizacji wspólnych celów.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 3 5
S2-P3C_7	Osoba studiująca potrafi konstruktywnie przyjmować i udzielać feedbacku, co sprzyja rozwojowi indywidualnemu i grupowemu.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 5 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_P3C	warsztat	30	egzamin	S2-P3C_1, S2-P3C_2, S2-P3C_3, S2-P3C_4, S2-P3C_5, S2-P3C_6, S2-P3C_7	b08, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Projektowanie gier wideo – logika i mechanika gier
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-VGD
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Projektowanie gier wideo – logika i mechanika gier” wprowadza studentów w zagadnienia tworzenia gier wideo, koncentrując się na logice i mechanice gier. Podczas wykładów studenci zapoznają się z teorią i praktyką projektowania gier, analizując kluczowe elementy mechanik gier, ich wpływ na rozgrywkę oraz interakcję z graczami. Zajęcia obejmują omówienie takich zagadnień jak zasady gry, balans, systemy punktacji i wyzwań, które kształtują doświadczenie gracza. Kurs ma na celu rozwinięcie umiejętności analizy gier oraz projektowania rozwiązań opartych na logice gier. Studenci będą mieli okazję przeanalizować różne mechanizmy i modele gier oraz zrozumieć, jak te mechaniki wpływają na angażowanie graczy. W ramach wykładów omawiane będą także przykłady z gier, które ilustrują różne podejścia do projektowania logiki i mechaniki w grach wideo.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-VGD_1	Osoba studiująca zna zasady projektowania gier wideo, w tym logikę i mechanikę gry.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 3 4
S2-VGD_2	Osoba studiująca rozumie wpływ mechaniki gry na rozgrywkę oraz interakcję gracza z systemem gry.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W07	4 3 5
S2-VGD_3	Osoba studiująca potrafi analizować mechanizmy gry oraz projektować rozwiązania oparte na logice gry.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 3
S2-VGD_4	Osoba studiująca wykazuje otwartość na współpracę w zespole projektowym, szanując różnorodne podejścia do projektowania gier.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	4 5 3



9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_VGD	wykład	15	egzamin	S2-VGD_1, S2-VGD_2, S2-VGD_3, S2-VGD_4	a01, b01, b02, c02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Projektowanie obiektów
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-DO
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Celem modułu "Design objects" jest zapoznanie studentów z kluczowymi zasadami projektowania obiektów w kontekście cyfrowym i fizycznym. Kurs obejmuje zarówno teorię, jak i praktyczne aspekty projektowania, koncentrując się na procesach twórczych oraz technologicznych narzędziach wykorzystywanych w projektowaniu współczesnych obiektów. Studenci będą mieli okazję zgłębić zagadnienia związane z estetyką, funkcjonalnością i innowacyjnością w projektowaniu obiektów, w tym interaktywnych. Moduł pomoże rozwinąć umiejętności krytycznego myślenia i podejmowania decyzji projektowych w dynamicznie zmieniającym się środowisku technologicznym. W ramach zajęć omawiane będą także najnowsze trendy i wyzwania w projektowaniu obiektów cyfrowych i fizycznych, a także sposoby ich integracji w przestrzeni publicznej i w życiu codziennym.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-DO_1	Osoba studiująca zna kluczowe zasady projektowania obiektów w kontekście cyfrowym i fizycznym.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	3 3 4
IMG-S2-DO_2	Osoba studiująca rozumie rolę estetyki, funkcjonalności i innowacyjności w procesie projektowania obiektów.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W09	4 3 2
IMG-S2-DO_3	Osoba studiująca zna najnowsze trendy i wyzwania w projektowaniu obiektów cyfrowych i fizycznych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 4 3
IMG-S2-DO_4	Osoba studiująca potrafi opracować koncepcję projektową obiektu, uwzględniając aspekty estetyczne, funkcjonalne i innowacyjne.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	3 4

		W6-MM-S2-U04	5
IMG-S2-DO_5	Osoba studiująca potrafi angażować się w konstruktywną dyskusję i wymianę pomysłów w zespole projektowym.	W6-MM-S2-K03	3
		W6-MM-S2-K04	4
		W6-MM-S2-K06	5

### 9. Metody prowadzenia zajęć

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

### 10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_DO	wykład	27	zaliczenie	IMG-S2-DO_1, IMG-S2-DO_2, IMG-S2-DO_3, IMG-S2-DO_4, IMG-S2-DO_5	a01, b02, b04, c06

### 11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Projektowanie scenografii
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SD
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Projektowanie scenografii” oferuje studentom interdyscyplinarne podejście do tworzenia przestrzeni wizualnych w kontekście sztuk cyfrowych. Studenci będą zgłębiać techniki i procesy związane z projektowaniem przestrzeni, które wspierają narrację wizualną, angażując zarówno elementy tradycyjne, jak i nowoczesne technologie. W trakcie wykładów omówione zostaną zagadnienia związane z teorią i historią scenografii, a także współczesnymi narzędziami cyfrowymi wykorzystywanymi w tej dziedzinie. Uczestnicy modułu poznają zasady projektowania scenografii w kontekście mediów wizualnych, takich jak filmy, gry wideo czy instalacje interaktywne. Program uwzględnia również analizy przypadków oraz dyskusje na temat najnowszych trendów w projektowaniu przestrzeni. Zajęcia mają na celu rozwój umiejętności krytycznego myślenia i kreatywności w podejściu do projektowania wizualnego.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-SD_1	Osoba studiująca zna historię i teorię scenografii oraz jej rolę w kontekście mediów wizualnych, takich jak filmy, gry wideo i instalacje interaktywne.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	5 3 4
IMG-S2-SD_2	Osoba studiująca ma wiedzę na temat współczesnych narzędzi cyfrowych wykorzystywanych w projektowaniu przestrzeni wizualnych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 5 3
IMG-S2-SD_3	Osoba studiująca zna techniki projektowania scenografii wspierające narrację wizualną w różnych mediach.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W07	4 5 3
IMG-S2-SD_4	Osoba studiująca potrafi zastosować zasady projektowania scenografii w kontekście współczesnych technologii i mediów wizualnych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	3 4

		W6-MM-S2-U04	5
IMG-S2-SD_5	Osoba studiująca angażuje się w dyskusje na temat najnowszych trendów w projektowaniu przestrzeni, wykazując umiejętność współpracy i wymiany poglądów w grupie.	W6-MM-S2-K04	4
		W6-MM-S2-K05	3
		W6-MM-S2-K06	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_SD	wykład	24	zaliczenie	IMG-S2-SD_1, IMG-S2-SD_2, IMG-S2-SD_3, IMG-S2-SD_4, IMG-S2-SD_5	a01, b02, b07, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako	Tak

		<i>obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu          zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Prototypowanie</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-PR
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Prototypowanie” ma na celu zapoznanie studentów z podstawowymi technikami tworzenia prototypów w kontekście projektów kreatywnych, w tym gier, aplikacji oraz produktów cyfrowych. Uczestnicy kursu poznają metody szybkiego prototypowania, które umożliwiają testowanie pomysłów i koncepcji przed rozpoczęciem pełnej produkcji. W ramach zajęć studenci będą mieli okazję stworzyć własne prototypy, wykorzystując zarówno narzędzia cyfrowe, jak i analogowe. Kurs obejmuje również analizę procesów iteracyjnych, które są kluczowe w tworzeniu efektywnych prototypów. Dzięki zajęciom, studenci rozwiną umiejętności w zakresie testowania, analizy feedbacku i optymalizacji projektów. Podczas kursu studenci będą pracować nad przykładami rzeczywistych projektów, co pozwoli im na praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy. Prototypowanie to kluczowy etap w procesie projektowym, który umożliwia szybsze weryfikowanie i dostosowywanie rozwiązań do rzeczywistych potrzeb użytkowników.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-PR_1	Osoba studiująca rozumie podstawowe techniki prototypowania oraz procesy iteracyjne stosowane w projektach kreatywnych, takich jak gry, aplikacje i produkty cyfrowe.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W05	4 2 3
IMG-S2-PR_2	Osoba studiująca potrafi stworzyć prototypy, wykorzystując zarówno narzędzia cyfrowe, jak i analogowe, oraz testować je w kontekście realnych projektów.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4
IMG-S2-PR_3	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie, dzielić się pomysłami oraz efektywnie analizować i wdrażać feedback w procesie prototypowania.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_PR	ćwiczenia	12	zaliczenie	IMG-S2-PR_1, IMG-S2-PR_2, IMG-S2-PR_3	b03, b08, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania	Tak



	<i>sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	
--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Przenikanie sztuk (interakcje sztuk wizualnych i performatywnych)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-IOA_A
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Przenikanie sztuk (interakcje sztuk wizualnych i performatywnych)” oferuje studentom interdyscyplinarne podejście do zrozumienia i analizowania wzajemnych relacji między sztukami wizualnymi i performatywnymi. Zajęcia skupiają się na badaniu procesów twórczych, które łączą różne dziedziny sztuki, takie jak malarstwo, rzeźba, teatr, taniec i multimedia. Studenci będą analizować jak te różne formy artystyczne wpływają na siebie nawzajem i jak można je integrować w nowoczesnych projektach twórczych. W ramach wykładu omawiane będą teoretyczne podstawy przenikania sztuk oraz przykłady współczesnych prac artystycznych, które łączą różne formy wyrazu. Celem modułu jest rozwinięcie umiejętności krytycznego myślenia o relacjach między różnymi formami sztuki, a także zachęcenie do eksperymentowania w praktyce artystycznej. Zajęcia umożliwią studentom zdobycie wiedzy na temat współczesnych trendów w sztuce. Po zakończeniu modułu studenci będą w stanie zrozumieć i zastosować koncepcje przenikania sztuk w swojej pracy twórczej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-IOA_A_1	Osoba studiująca rozumie teoretyczne podstawy przenikania sztuk wizualnych i performatywnych oraz ich wzajemne powiązania.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	5 3 3
S2-IOA_A_2	Osoba studiująca zna współczesne przykłady dzieł sztuki, które łączą różne formy ekspresji artystycznej.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06	4 5 3
S2-IOA_A_3	Osoba studiująca potrafi krytycznie analizować interakcje między różnymi dziedzinami sztuki w kontekście współczesnych projektów artystycznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U05	4 5 4
S2-IOA_A_4	Osoba studiująca posiada świadomość roli i znaczenia sztuki audiowizualnej oraz jej społecznego oddziaływania, a	W6-MM-S2-K02	3

	także potrafi angażować się w dyskusje na temat wpływu sztuki na społeczeństwo.	W6-MM-S2-K04	4
		W6-MM-S2-K05	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_IOA_A	wykład	15	egzamin	S2-IOA_A_1, S2-IOA_A_2, S2-IOA_A_3, S2-IOA_A_4	a01, b02, b09, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się do uczestnictwa w zajęciach)	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako	Tak

	<i>obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
--	--	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	<b>Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu		Przenikanie sztuk (synergie sztuki dźwięku i sztuk medialnych)
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-IOA_B
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Przenikanie sztuk (synergie sztuki dźwięku i sztuk medialnych)” koncentruje się na badaniu interakcji i współpracy pomiędzy sztuką dźwięku a sztukami medialnymi, szczególnie w kontekście nowoczesnych technologii i kreatywności cyfrowej. Uczestnicy zapoznają się z teoriami i praktykami łączącymi różne formy artystyczne, co pozwala im na tworzenie innowacyjnych, wieloaspektowych projektów artystycznych. Kurs podkreśla rolę współczesnych mediów w kształtowaniu współczesnej sztuki oraz rozwój umiejętności interdyscyplinarnych. Dzięki wykładom, studenci będą mieli okazję zgłębić tematy związane z muzyką, dźwiękiem, wizualizacjami i nowymi mediami. Zajęcia zachęcają do refleksji nad rolą technologii w sztuce oraz nad możliwościami twórczymi wynikającymi z ich połączenia. Po zakończeniu kursu, studenci będą potrafili analizować oraz tworzyć projekty artystyczne, które łączą elementy dźwięku i mediów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	<b>Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
S2-IOA_B_1	Osoba studiująca zna teorie i praktyki dotyczące interakcji między sztuką dźwięku a sztukami medialnymi, szczególnie w kontekście nowoczesnych technologii.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	5 5 4	
S2-IOA_B_2	Osoba studiująca rozumie rolę współczesnych mediów w kształtowaniu sztuki i rozwijaniu umiejętności interdyscyplinarnych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W10 W6-MM-S2-W11	5 3 4	
S2-IOA_B_3	Osoba studiująca potrafi tworzyć innowacyjne projekty artystyczne, które łączą elementy dźwięku i sztuk mediów.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4 4	
S2-IOA_B_4	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie, dzieląc się swoimi pomysłami i wykorzystując różnorodne podejścia artystyczne w pracy twórczej.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 5	

		W6-MM-S2-K07	4
--	--	--------------	---

**9. Metody prowadzenia zajęć**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem

**10. Formy prowadzonych zajęć**

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_IOA_B	wykład	15	egzamin	S2-IOA_B_1, S2-IOA_B_2, S2-IOA_B_3, S2-IOA_B_4	a01, b02, b05, c03

**11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym	Nie

		<i>uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Przetwarzanie dźwięku w czasie rzeczywistym
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-RTA
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Celem modułu „Przetwarzanie dźwięku w czasie rzeczywistym” jest zapoznanie studentów z technologiami i technikami przetwarzania dźwięku w czasie rzeczywistym, które są niezbędne w różnych dziedzinach kreatywności cyfrowej. Uczestnicy będą pracować z zaawansowanymi narzędziami do analizy, syntezy oraz manipulowania dźwiękiem, wykorzystując nowoczesne technologie i oprogramowanie. Kurs obejmuje zarówno teoretyczne podstawy przetwarzania dźwięku, jak i praktyczne zastosowanie narzędzi audio w kontekście interaktywnym. Studenci zapoznają się z różnymi metodami synchronizacji dźwięku z obrazem, a także nauczą się optymalizacji procesów audio w czasie rzeczywistym. Zajęcia będą miały charakter ćwiczeń, które pozwolą uczestnikom na aktywne rozwijanie umiejętności w praktyce. Kurs zapewnia także niezbędne kompetencje do pracy w branży, gdzie przetwarzanie dźwięku w czasie rzeczywistym jest kluczowe, jak w produkcji muzycznej, technologii VR czy interaktywnych instalacjach artystycznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-RTA_1	Osoba studiująca zna teorię związaną z przetwarzaniem dźwięku w czasie rzeczywistym oraz jego zastosowanie w różnych dziedzinach kreatywności cyfrowej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 4 5
S2-RTA_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystać zaawansowane narzędzia audio do analizy, syntezy oraz manipulowania dźwiękiem w czasie rzeczywistym.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 4 5
S2-RTA_3	Osoba studiująca potrafi synchronizować dźwięk z obrazem, uwzględniając specyfikę przetwarzania audio w czasie rzeczywistym.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U06	4 4 5
S2-RTA_4	Osoba studiująca aktywnie uczestniczy w pracach grupowych, dzieląc się pomysłami i współpracując z innymi w ramach	W6-MM-S2-K03	4



	realizacji projektów audio.	W6-MM-S2-K04	4
		W6-MM-S2-K06	5
S2-RTA_5	Osoba studiująca efektywnie komunikuje się z innymi członkami zespołu, współpracując przy rozwiązywaniu problemów związanych z przetwarzaniem dźwięku w czasie rzeczywistym.	W6-MM-S2-K03	3
		W6-MM-S2-K06	5
		W6-MM-S2-K07	4

### 9. Metody prowadzenia zajęć

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

### 10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_RTA	ćwiczenia	24	zaliczenie	S2-RTA_1, S2-RTA_2, S2-RTA_3, S2-RTA_4, S2-RTA_5	b07, b08, b09, c06

### 11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie

a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Przetwarzanie obrazu w czasie rzeczywistym
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-RTI
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Przetwarzanie obrazu w czasie rzeczywistym” skierowany jest na rozwój umiejętności wykorzystywania technologii w czasie rzeczywistym do tworzenia i manipulowania obrazami w kontekście sztuki cyfrowej i nauki. W trakcie zajęć studenci zapoznają się z technikami generowania i przetwarzania obrazów w czasie rzeczywistym, z naciskiem na interaktywność, wydajność oraz kreatywne aplikacje technologii. Moduł obejmuje zagadnienia związane z programowaniem i używaniem oprogramowania do tworzenia obrazów, które mogą być wykorzystywane w różnych dziedzinach, takich jak gry wideo, instalacje artystyczne, interaktywne wystawy czy sztuka generatywna. Uczestnicy kursu będą eksperymentować z nowoczesnymi narzędziami do tworzenia efektów wizualnych, korzystając z technologii wideo, obrazowania komputerowego i interfejsów użytkownika. Zajęcia obejmują zarówno część teoretyczną, jak i praktyczne ćwiczenia, w których studenci opracują własne projekty. Moduł ma na celu rozwój umiejętności technicznych i twórczych, a także poszerzenie wiedzy na temat zastosowań wizualnych w nowoczesnych technologiach.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-RTI_1	Osoba studiująca zna zasady tworzenia i manipulowania obrazami w czasie rzeczywistym w kontekście sztuki cyfrowej i technologii.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W05	5 4 3
S2-RTI_2	Osoba studiująca potrafi programować aplikacje do generowania i przetwarzania obrazów w czasie rzeczywistym przy użyciu odpowiednich narzędzi.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 4 5
S2-RTI_3	Osoba studiująca potrafi wykorzystywać nowoczesne technologie do tworzenia efektów wizualnych w różnych dziedzinach, takich jak gry wideo czy interaktywne wystawy.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 4 5

S2-RTI_4	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w grupie nad realizacją projektów twórczych związanych z przetwarzaniem obrazów w czasie rzeczywistym.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 4 5
S2-RTI_5	Osoba studiująca potrafi prezentować i omawiać swoje projekty wizualne w kontekście nowoczesnych technologii, angażując innych w dyskusję.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K07	5 3 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_RTI	ćwiczenia	24	zaliczenie	S2-RTI_1, S2-RTI_2, S2-RTI_3, S2-RTI_4, S2-RTI_5	b03, b05, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak

a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Przetwarzanie sygnałów
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SP
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Przetwarzanie sygnałów” wprowadza podstawowe zasady analizy, modyfikacji i syntezy sygnałów dźwiękowych z zastosowaniem narzędzi cyfrowych. Studenci poznają techniki reprezentacji sygnałów w dziedzinie czasu i częstotliwości, takie jak transformata Fouriera i filtracja. Kurs obejmuje zastosowania praktyczne w kontekście sztuki dźwięku, interaktywnych instalacji oraz tworzenia muzyki elektronicznej. W trakcie wykładów omawiane są teoretyczne podstawy, natomiast podczas ćwiczeń studenci rozwijają umiejętności programowania i pracy z zaawansowanym oprogramowaniem. Moduł kładzie nacisk na integrację technologii z twórczym procesem artystycznym. Uczestnicy zdobędą kompetencje w analizie i przetwarzaniu dźwięków w różnorodnych środowiskach pracy, co otwiera drogę do dalszego rozwoju w dziedzinach związanych z dźwiękiem i multimediami.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-SP_1	Osoba studiująca zna zasady analizy, modyfikacji i syntezy sygnałów dźwiękowych w środowisku cyfrowym.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 5 4
SND-S2-SP_2	Osoba studiująca rozumie techniki reprezentacji sygnałów w dziedzinie czasu i częstotliwości, takie jak transformata Fouriera i filtracja.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 5 4
SND-S2-SP_3	Osoba studiująca potrafi programować i korzystać z zaawansowanego oprogramowania do przetwarzania sygnałów dźwiękowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 4 4
SND-S2-SP_4	Osoba studiująca potrafi zastosować zdobytą wiedzę do realizacji praktycznych projektów w obszarze sztuki dźwięku i muzyki elektronicznej.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	5 5

		W6-MM-S2-U04	4
SND-S2-SP_5	Osoba studiująca wykazuje gotowość do integracji technologii cyfrowych z twórczym procesem artystycznym w pracy zespołowej i indywidualnej.	W6-MM-S2-K03	4
		W6-MM-S2-K06	5
		W6-MM-S2-K07	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_SP	ćwiczenia	18	zaliczenie	SND-S2-SP_3, SND-S2-SP_4, SND-S2-SP_5	b09, c06
W_SP	wykład	12	egzamin	SND-S2-SP_1, SND-S2-SP_2	a01, b01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym	Tak

		<i>ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Python
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-PY
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Python” ma na celu wprowadzenie studentów w podstawy programowania w języku Python, który jest jednym z najpopularniejszych języków w dziedzinach nauki o danych, sztucznej inteligencji oraz cyfrowej kreatywności. Kurs obejmuje zajęcia ćwiczeniowe, w trakcie których studenci zapoznają się z podstawowymi strukturami danych, algorytmami oraz narzędziami wykorzystywanymi w Pythonie. Dzięki praktycznym ćwiczeniom, uczestnicy nauczą się rozwiązywać problemy przy użyciu tego języka, a także rozwiną umiejętności niezbędne do pracy w różnych obszarach cyfrowych, takich jak analiza danych, automatyzacja procesów i tworzenie aplikacji. Moduł pozwoli studentom zrozumieć fundamenty programowania, co będzie stanowić solidną podstawę do dalszego rozwijania umiejętności w obszarze cyfrowych technologii i kreatywności.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-PY_1	Osoba studiująca zna pojęcia i struktury danych w języku Python, a także rozumie ich zastosowanie w analizie danych i automatyzacji procesów.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W08	2 2 1
S2-PY_2	Osoba studiująca potrafi pisać programy w języku Python, wykorzystując odpowiednie struktury danych i algorytmy.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	1 2 3
S2-PY_3	Osoba studiująca potrafi rozwiązywać praktyczne problemy związane z programowaniem, wykorzystując narzędzia i techniki oferowane przez Python.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U06	3 4 1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_PY	ćwiczenia	12	zaliczenie	S2-PY_1, S2-PY_2, S2-PY_3	b07, b08, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Rejestracja instrumentów akustycznych, głosu i chóru
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-REC_A
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Rejestracja instrumentów akustycznych, głosu i chóru” skupia się na nauce technik rejestracji dźwięku z wykorzystaniem akustycznych instrumentów, głosu ludzkiego oraz chóru. Zajęcia w formie ćwiczeń pozwolą uczestnikom poznać procesy związane z nagrywaniem dźwięku w różnych środowiskach akustycznych. Podczas kursu studenci będą pracować z różnymi narzędziami i technologiami, które są niezbędne do uchwycenia wysokiej jakości materiału dźwiękowego. Moduł daje możliwość zapoznania się z technikami mikrofonowania, ustawienia instrumentów oraz optymalizacji przestrzeni do nagrań. Uczestnicy nauczą się także, jak zarządzać nagraniami z wieloma źródłami dźwięku, takimi jak instrumenty akustyczne i chór. Kurs ma na celu rozwijanie umiejętności praktycznych i teoretycznych niezbędnych do pracy w profesjonalnym środowisku nagraniowym. Zajęcia będą wymagały od studentów również samodzielnej pracy nad analizą i oceną nagrań.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-REC_A_1	Osoba studiująca zna techniki rejestracji dźwięku w różnych środowiskach akustycznych, uwzględniając akustykę instrumentów akustycznych, głosu i chóru.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06	4 3 4
S2-REC_A_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystać odpowiednie techniki mikrofonowe i umiejscowienie instrumentów w celu uzyskania wysokiej jakości nagrań.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 4 4
S2-REC_A_3	Osoba studiująca potrafi zarządzać procesem rejestracji dźwięku z wieloma źródłami, takimi jak instrumenty akustyczne i chór, w profesjonalnym środowisku studyjnym.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 4 4
S2-REC_A_4	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w grupie, wymieniając się pomysłami i odpowiedzialnością podczas realizacji nagrań dźwiękowych.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 5

		W6-MM-S2-K07	3
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_REC_A	ćwiczenia	30	zaliczenie	S2-REC_A_1, S2-REC_A_2, S2-REC_A_3, S2-REC_A_4	a01, b07, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu	Nie

		zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Rejestracja instrumentów amplifikowanych, głosu i elektroniki
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-REC_B
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Rejestracja instrumentów amplifikowanych, głosu i elektroniki” ma charakter ćwiczeń i wprowadza studentów w techniki nagrywania i obróbki dźwięku w kontekście instrumentów elektrycznych, głosu oraz elektroniki. Podczas zajęć studenci zapoznają się z najnowszymi narzędziami i metodami wykorzystywanymi w produkcji muzycznej, koncentrując się na rejestracji dźwięku, technikach miksowania oraz obróbce sygnałów elektronicznych. Zajęcia pozwalają na rozwijanie umiejętności niezbędnych do tworzenia profesjonalnych nagrań w różnych gatunkach muzycznych. Kurs stanowi doskonałą okazję do pracy w praktyce oraz rozwijania indywidualnych umiejętności technicznych w zakresie dźwięku i produkcji muzycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-REC_B_1	Osoba studiująca zna techniki rejestracji dźwięku oraz obróbki sygnału elektrycznego, głosu i elektroniki w produkcji muzycznej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 5 4
S2-REC_B_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystać nowoczesne narzędzia i metody stosowane w produkcji muzycznej do nagrywania i miksowania instrumentów elektrycznych, głosu i elektroniki.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	4 5 4
S2-REC_B_3	Osoba studiująca umie przeprowadzić proces przetwarzania sygnału elektronicznego, w tym jego miksowanie i edycję w kontekście profesjonalnej produkcji dźwięku.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	4 5 5
S2-REC_B_4	Osoba studiująca potrafi współpracować w zespole, dzieląc się wiedzą i umiejętnościami w kontekście rejestracji dźwięku i produkcji muzycznej.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K06	4 3 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_REC_B	ćwiczenia	30	zaliczenie	S2-REC_B_1, S2-REC_B_2, S2-REC_B_3, S2-REC_B_4	b07, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu	Nie

		<i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Reżyseria filmowa</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-FD
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Reżyseria filmowa" skupia się na rozwijaniu umiejętności kreatywnego podejścia do reżyserowania filmów. Zajęcia warsztatowe oferują przestrzeń do praktycznego eksperymentowania z różnymi aspektami reżyserii, od pracy z aktorami po zarządzanie produkcją. Studenci będą mieli okazję pracować nad koncepcjami filmowymi, scenariuszami oraz realizować krótkie projekty w małych grupach, co pozwala na rozwój indywidualnych umiejętności reżyserskich. Warsztaty koncentrują się na procesie twórczym, komunikacji z zespołem oraz podejmowaniu decyzji artystycznych i technicznych. Uczestnicy zdobędą praktyczną wiedzę na temat reżyserii w różnych kontekstach, a także nauczą się dostosowywać swoje pomysły do wymagań współczesnego rynku filmowego.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-FD_1	Osoba studiująca potrafi opracowywać koncepcje filmowe i przełożyć je na praktyczne rozwiązania reżyserskie.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4
IMG-S2-FD_2	Osoba studiująca podejmuje decyzje artystyczne i techniczne w trakcie realizacji projektów filmowych, biorąc pod uwagę różnorodne aspekty produkcji.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 5 4
IMG-S2-FD_3	Osoba studiująca współpracuje efektywnie w zespole międzynarodowym stosując język obcy, biorąc odpowiedzialność za realizację wspólnych celów produkcyjnych.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U08	4 5 4
IMG-S2-FD_4	Osoba studiująca angażuje się w komunikację z członkami zespołu w języku obcym, dbając o płynność i harmonijny przebieg procesu twórczego.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U08	3 5 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama <i>uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy, pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c04	Zbiór metod eksponujących	Spektakl <i>jako warsztat artystyczny: przygotowanie i przedstawienie utworu dramatycznego lub innego dzieła sztuki teatralnej z udziałem osób odgrywających wyznaczone role; odegranie sztuki przed publicznością</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_FD	warsztat	15	zaliczenie	IMG-S2-FD_1, IMG-S2-FD_2, IMG-S2-FD_3, IMG-S2-FD_4	b06, b07, b08, c04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania</i>	Nie

	<i>kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Seminarium interdyscyplinarne
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-IS
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Seminarium interdyscyplinarne” ma na celu rozwijanie umiejętności pracy nad złożonymi problemami w kontekście współczesnej twórczości cyfrowej, przy uwzględnieniu różnych dziedzin i metodologii. Zajęcia w formie seminariów pozwalają studentom na aktywne uczestnictwo w dyskusjach, analizach i badaniach na temat wybranych zagadnień interdyscyplinarnych związanych z cyfrową kreatywnością. Kurs wspiera rozwój umiejętności krytycznego myślenia, prezentacji wyników oraz pracy zespołowej. Uczestnicy seminarium będą mieli okazję zaprezentować własne projekty oraz pomysły, które będą poddane wspólnej analizie i ocenie. Zajęcia wymagają aktywnego zaangażowania studentów, którzy będą odpowiedzialni za przygotowanie materiałów i dyskusji na temat tematów związanych z cyfrową sztuką i nauką.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-IS_1	Osoba studiująca zna główne teorie i metodyki wykorzystywane w interdyscyplinarnych badaniach nad cyfrową kreatywnością.	KS_OOD W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W10 W6-MM-S2-W11 W_OOD	3 4 3 5 4
S2-IS_2	Osoba studiująca rozumie rolę współczesnej sztuki cyfrowej i nauk przyrodniczych w rozwiązywaniu złożonych problemów kreatywnych.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 5 3
S2-IS_3	Osoba studiująca potrafi aktywnie uczestniczyć w dyskusjach, analizach i prezentacjach na temat wybranych zagadnień interdyscyplinarnych w kontekście cyfrowej kreatywności.	U_OOD W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U05	3 3 2 4

S2-IS_4	Osoba studiująca jest świadoma konieczności przestrzegania norm etycznych i prawnych związanych z realizowaniem działań artystycznych w kontekście współczesnych wyzwań cyfrowych.	W6-MM-S2-K01	5
		W6-MM-S2-K02	3
		W6-MM-S2-K05	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściernia się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
S_IS	seminarium	28	egzamin	S2-IS_1, S2-IS_2, S2-IS_3, S2-IS_4	b04, b05, b08, b09

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie

a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Seminarium pracy dyplomowej
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-MT
Liczba punktów ECTS	10
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Seminarium pracy dyplomowej” ma na celu wspieranie studentów w procesie przygotowywania pracy magisterskiej. W ramach zajęć studenci będą pracować nad rozwojem swojego projektu badawczego, podchodząc do niego z różnych perspektyw, w tym teoretycznych i praktycznych. Seminarium daje możliwość konsultacji z wykładowcą, który pomoże w określeniu kierunku pracy oraz w rozwiązywaniu trudności badawczych. Uczestnicy będą również mieli okazję zaprezentować postępy swojego projektu przed grupą i uzyskać konstruktywną opinię. Praca nad dysertacją wymaga samodzielności, odpowiedzialności oraz umiejętności krytycznego myślenia i analizy. Celem seminarium jest przygotowanie studentów do obrony pracy dyplomowej, jak również do skutecznego przedstawienia wyników swojej pracy w kontekście naukowym.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-MT_1	Osoba studiująca zna teoretyczne aspekty procesu badawczego oraz metodologiczne podejścia do realizacji pracy magisterskiej.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W10 W6-MM-S2-W11 W_OOD	4 3 5 4
S2-MT_2	Osoba studiująca rozumie zasady oceny i analizy wyników badań w kontekście naukowym.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W10 W6-MM-S2-W11	4 3 5
S2-MT_3	Osoba studiująca potrafi formułować pytania badawcze oraz konstruktywnie rozwiązywać trudności napotykaną w trakcie pracy nad dysertacją.	U_OOD W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07	4 2 5
S2-MT_4	Osoba studiująca umie skutecznie prezentować postępy swojego projektu badawczego i przyjmować konstruktywną	W6-MM-S2-U05	3

	krytykę.	W6-MM-S2-U07 W6-MM-S2-U08	5 5
S2-MT_5	Osoba studiująca wykazuje odpowiedzialność i samodzielność w realizacji swojej pracy dyplomowej.	KS_OOD W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K07	2 4 5 3
S2-MT_6	Osoba studiująca aktywnie współpracuje z wykładowcą biorąc pod uwagę jego/jej opinie podczas formułowania treści pracy dyplomowej.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 5 4

### 9. Metody prowadzenia zajęć

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>

### 10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
S_MT	seminarium	30	egzamin	S2-MT_1, S2-MT_2, S2-MT_3, S2-MT_4, S2-MT_5, S2-MT_6	b04, b05, b09

### 11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak



a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediamiach</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Sound Design</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SDE
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Sound Design" oferuje studentom możliwość zapoznania się z procesem tworzenia dźwięku w kontekście filmów, gier wideo oraz innych mediów wizualnych. Zajęcia obejmują zarówno teoretyczne, jak i praktyczne aspekty projektowania dźwięku, w tym pracę z efektami dźwiękowymi, nagraniami terenowymi, dialogami i muzyką. Studenci będą rozwijać umiejętności tworzenia dźwięku eksperymentując z różnymi technikami i technologiami, które pozwalają na uzyskanie określonych efektów dźwiękowych. Kurs ma na celu rozwój kreatywności, umożliwiając uczestnikom tworzenie oryginalnych projektów dźwiękowych. Moduł kończy się prezentacją indywidualnych projektów studentów, które będą oceniane pod kątem kreatywności, jakości technicznej i artystycznej
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-SDe_1	Osoba studiująca zna zasady projektowania dźwięku w kontekście mediów wizualnych, takich jak filmy, gry wideo i inne produkcje audiowizualne.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 4 5
SND-S2-SDe_2	Osoba studiująca potrafi eksperymentować z różnymi technikami tworzenia efektów dźwiękowych i muzyki, dostosowując je do wymagań projektu.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4 4
SND-S2-SDe_3	Osoba studiująca potrafi nagrywać i przetwarzać dźwięki terenowe oraz dialogi w celu uzyskania oczekiwanych efektów w produkcji audiowizualnej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 4 4
SND-S2-SDe_4	Osoba studiująca potrafi współpracować z innymi członkami zespołu projektowego, dzieląc się swoimi pomysłami i opiniami w celu uzyskania jak najlepszych rezultatów.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_SDE	Ćwiczenia	12	zaliczenie	SND-S2-SDe_1, SND-S2-SDe_2, SND-S2-SDe_3, SND-S2-SDe_4	c03, c06, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania</i>	Nie

	<i>kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	<b>Specjalne techniki w filmowaniu (motion capture, performance capture, animacja poklatkowa)</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ST_A
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Specjalne techniki w filmowaniu (motion capture, performance capture, animacja poklatkowa)” skupia się na zaawansowanych technikach wykorzystywanych w produkcji filmowej, takich jak motion capture, performance capture oraz stop-motion animation. W ramach zajęć warsztatowych studenci będą mieli okazję zapoznać się z nowoczesnymi metodami rejestracji ruchu oraz technikami animacyjnymi, które pozwalają na tworzenie realistycznych postaci i efektów wizualnych. Uczestnicy zajęć nauczą się, jak stosować te techniki w praktyce, pracując z profesjonalnym sprzętem i oprogramowaniem. Kurs oferuje również możliwość pracy zespołowej, pozwalając na realizację projektów filmowych z wykorzystaniem omawianych narzędzi. Warsztaty mają na celu rozwój umiejętności twórczych i technicznych, niezbędnych w dzisiejszym przemyśle filmowym. Zajęcia wymagają aktywnego udziału studentów oraz samodzielnej pracy nad projektami filmowymi. Kurs przewiduje 30 godzin akademickich, z czego część to praca własna studentów, w tym ćwiczenia praktyczne i przygotowanie do realizacji projektów. Po ukończeniu modułu uczestnicy będą w stanie efektywnie wykorzystywać specjalistyczne techniki w produkcji filmowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-ST_A_1	Osoba studiująca zna zaawansowane techniki filmowe, takie jak motion capture, performance capture i animację poklatkową oraz ich zastosowanie w produkcji filmowej.	W6-MM-S2-W02	5
		W6-MM-S2-W03	4
		W6-MM-S2-W05	3
IMG-S2-ST_A_2	Osoba studiująca potrafi zastosować nowoczesne metody rejestracji ruchu i animacji w celu tworzenia realistycznych postaci i efektów wizualnych.	W6-MM-S2-U02	3
		W6-MM-S2-U03	4
		W6-MM-S2-U04	5
IMG-S2-ST_A_3	Osoba studiująca potrafi obsługiwać profesjonalny sprzęt i oprogramowanie wykorzystywane w technikach motion capture, performance capture oraz animacji poklatkowej.	W6-MM-S2-U03	4
		W6-MM-S2-U04	5
		W6-MM-S2-U05	3

IMG-S2-ST_A_4	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w zespole przy realizacji projektów filmowych z wykorzystaniem omawianych technik.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	4 5 3
IMG-S2-ST_A_5	Osoba studiująca potrafi organizować i zarządzać procesem twórczym w ramach grupowej produkcji filmowej, wykorzystując techniki motion capture i animacji poklatkowej.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	4 5 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_ST_A	warsztat	30	zaliczenie	IMG-S2-ST_A_1, IMG-S2-ST_A_2, IMG-S2-ST_A_3, IMG-S2-ST_A_4, IMG-S2-ST_A_5	b07, b08, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak

a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	<b>Specjalne techniki w filmowaniu (motion control, time-lapse, slow motion, filmowanie 360 stopni, dolly zoom)</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ST_B
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Specjalne techniki w filmowaniu (motion control, time-lapse, slow motion, filmowanie 360 stopni, dolly zoom)” koncentruje się na zaawansowanych technikach filmowych, takich jak motion control, time-lapse, slow motion, filmowanie 360 stopni oraz dolly zoom. W ramach zajęć warsztatowych studenci zapoznają się z tymi metodami, które pozwalają na tworzenie wyjątkowych efektów wizualnych oraz oryginalnych kompozycji filmowych. Uczestnicy kursu będą mieli okazję samodzielnie eksperymentować z tymi technikami, pracując z profesjonalnym sprzętem oraz oprogramowaniem, co pozwoli im rozwinąć swoje umiejętności w zakresie produkcji filmowej. Zajęcia mają charakter praktyczny, a studenci będą pracować w zespołach, realizując krótkie projekty filmowe. Kurs będzie wymagał zarówno aktywnego udziału w zajęciach, jak i samodzielnej pracy nad projektami. Obejmuje on 30 godzin akademickich, w tym część przeznaczoną na samodzielną pracę studentów. Po ukończeniu modułu uczestnicy będą w stanie wykorzystywać techniki specjalne w produkcji filmowej do realizacji własnych projektów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-ST_B_1	Osoba studiująca zna zaawansowane techniki filmowe, takie jak motion control, time-lapse, slow motion, 360-stopniowe filmowanie oraz dolly zoom oraz potrafi określić ich zastosowanie w różnych gatunkach filmowych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W07	4 3 5
IMG-S2-ST_B_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystywać profesjonalny sprzęt i oprogramowanie do realizacji technik motion control, time-lapse, slow motion, 360-stopniowego filmowania oraz dolly zoom w praktycznych projektach filmowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4 5
IMG-S2-ST_B_3	Osoba studiująca potrafi tworzyć unikalne efekty wizualne i kompozycje filmowe, stosując techniki motion control, time-lapse, slow motion, 360-stopniowe filmowanie oraz dolly zoom w ramach własnych projektów.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4 5
IMG-S2-ST_B	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w zespole przy realizacji projektów filmowych, wykorzystując	W6-MM-S2-K05	3



_4	zaawansowane techniki filmowe do tworzenia oryginalnych efektów wizualnych.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	5 4
IMG-S2-ST_B _5	Osoba studiująca wykazuje umiejętność zarządzania procesem twórczym w grupie, w tym organizowania pracy zespołu przy realizacji filmów z zastosowaniem zaawansowanych technik filmowych.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	3 5 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_ST_B	warsztat	30	zaliczenie	IMG-S2-ST_B_1, IMG-S2-ST_B_2, IMG-S2-ST_B_3, IMG-S2-ST_B_4, IMG-S2-ST_B_5	b07, b08, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności	Nie

		<i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Studio dźwięku
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SS
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Studio dźwięku” to warsztatowe zajęcia, które mają na celu rozwijanie umiejętności twórczych w zakresie pracy z dźwiękiem. Studenci zapoznają się z podstawowymi technikami i narzędziami wykorzystywanymi w studiu dźwiękowym, zarówno w kontekście artystycznym, jak i technologicznym. Warsztaty obejmują praktyczne zadania, które pozwalają eksperymentować z dźwiękiem, tworzyć kompozycje oraz pracować nad projektami audiowizualnymi. Moduł kładzie nacisk na kreatywność, pracę zespołową oraz rozwijanie indywidualnych projektów. Studenci będą mieli okazję doskonalić swoje umiejętności w zakresie nagrywania, edycji i postprodukcji dźwięku. Zajęcia obejmują godziny akademickie z nauczycielem akademickim, a pozostały czas pracy związany z modulem przeznaczony jest na samodzielne działania twórcze i przygotowanie projektów. Moduł jest integralną częścią programu studiów, wspierając rozwój umiejętności artystycznych i technologicznych w międzynarodowym środowisku.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-SS_1	Osoba studiująca zna techniki i narzędzia wykorzystywane w pracy w studio dźwiękowym, w tym w zakresie nagrywania, edycji i postprodukcji dźwięku.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 3
S2-SS_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystać techniki nagrywania i edycji dźwięku do tworzenia kompozycji i projektów audiowizualnych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5 3
S2-SS_3	Osoba studiująca umie efektywnie organizować pracę w studio dźwiękowym, zarówno w ramach projektów indywidualnych, jak i zespołowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 4 3
S2-SS_4	Osoba studiująca wykazuje zdolność do pracy zespołowej w kontekście realizacji projektów dźwiękowych oraz potrafi	W6-MM-S2-K02	2

	wymieniać się wiedzą i doświadczeniem w środowisku międzynarodowym.	W6-MM-S2-K03	4
		W6-MM-S2-K06	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_SS	warsztat	30	zaliczenie	S2-SS_1, S2-SS_2, S2-SS_3, S2-SS_4	b03, b07, b08, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako	Tak

	się	<i>obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	<i>Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Studio filmowe</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-FS
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Studio filmowe" koncentruje się na praktycznym procesie tworzenia filmu, obejmującym rozwój koncepcji, planowanie, produkcję i podstawową postprodukcję. Uczestnicy zajęć rozwijają umiejętności pracy zespołowej, kreatywności i rozwiązywania problemów w kontekście produkcji audiowizualnej. Warsztaty obejmują różnorodne aspekty pracy w studio filmowym, takie jak reżyseria, praca kamery, oświetlenie oraz dźwięk. Studenci angażują się w zadania praktyczne, które wspierają rozwój ich indywidualnych i zespołowych kompetencji artystycznych i technicznych. W trakcie modułu uczestnicy zdobywają wiedzę o organizacji i realizacji projektów filmowych, ucząc się skutecznej komunikacji i zarządzania czasem. Moduł umożliwia również eksperymentowanie z różnymi stylami i formami wyrazu filmowego, zachęcając do poszukiwania nowych, innowacyjnych rozwiązań.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-FS_1	Osoba studiująca zna techniki i narzędzia wykorzystywane w pracy na planie filmowym, w tym w zakresie reżyserii, obsługi kamery, oświetlenia oraz podstawowej postprodukcji.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W07	4 2 3
S2-FS_2	Osoba studiująca potrafi wykorzystać techniki filmowe, takie jak reżyserowanie, operowanie kamerą i zarządzanie oświetleniem, do realizacji projektów audiowizualnych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 5 4
S2-FS_3	Osoba studiująca umie efektywnie organizować pracę na planie filmowym, zarówno w ramach projektów indywidualnych, jak i zespołowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 5 4
S2-FS_4	Osoba studiująca wykazuje zdolność do pracy zespołowej w kontekście realizacji projektów filmowych oraz potrafi wymieniać się wiedzą i doświadczeniem w środowisku międzynarodowym.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03	3 4

		W6-MM-S2-K06	5
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_FS	warsztat	30	zaliczenie	S2-FS_1, S2-FS_2, S2-FS_3, S2-FS_4	b07, b08, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się do uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak
-----	---	--	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Sztuka i nowe media
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ANW
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Sztuka i nowe media” stanowi wprowadzenie do współczesnych praktyk artystycznych, które wykorzystują technologie cyfrowe i media interaktywne. Celem kursu jest zapoznanie studentów z różnorodnymi narzędziami i metodami, które artyści stosują w tworzeniu dzieł sztuki w kontekście nowych mediów. Zajęcia obejmują teorię oraz praktykę, pozwalając uczestnikom na rozwijanie kreatywności poprzez eksperymentowanie z nowymi technologiami. Studenci będą analizować zjawiska współczesnej sztuki, takie jak media społecznościowe, sztuka wirtualna, multimedia czy sztuka interaktywna. W ramach modułu omawiane będą również kwestie etyczne, społeczne i kulturowe związane z nowymi mediami. Kurs zachęca do twórczego myślenia, krytycznej analizy oraz rozwijania indywidualnych projektów artystycznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-ANW_1	Osoba studiująca zna teorie i nurty współczesnej sztuki wykorzystującej technologie cyfrowe oraz media interaktywne.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	3 2 4
IMG-S2-ANW_2	Osoba studiująca rozumie znaczenie mediów społecznościowych, sztuki wirtualnej oraz interaktywnej w kontekście współczesnej kultury i społeczeństwa.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W09	3 5 2
IMG-S2-ANW_3	Osoba studiująca potrafi wskazać kluczowe narzędzia i techniki wykorzystywane przez artystów w tworzeniu dzieł sztuki w nowych mediach.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03	4 5 3
IMG-S2-ANW_4	Osoba studiująca potrafi zastosować różnorodne narzędzia cyfrowe i interaktywne w pracy twórczej, rozwijając swoje projekty artystyczne.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_ANM	wykład	27	zaliczenie	IMG-S2-ANW_1, IMG-S2-ANW_2, IMG-S2-ANW_3, IMG-S2-ANW_4	a01, b02, b07, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się do uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu	Nie

		<i>zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	--	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Sztuka opowiadania historii
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SRT
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Sztuka opowiadania historii” koncentruje się na rozwijaniu umiejętności narracyjnych, które są kluczowe w różnych obszarach kreatywności cyfrowej. W trakcie zajęć tutorialowych studenci poznają podstawowe zasady tworzenia historii oraz analizują narracje stosowane w mediach wizualnych i dźwiękowych. Moduł oferuje przestrzeń do eksploracji narzędzi i technik, które wspierają opowiadanie historii w interdyscyplinarnym kontekście. Studenci pracują zarówno indywidualnie, jak i w grupach, rozwijając swoje projekty poprzez krytyczne dyskusje i konsultacje z prowadzącymi. Ważnym elementem zajęć jest praca własna studenta, która obejmuje rozwijanie i doskonalenie pomysłów oraz ich wdrażanie. Uczestnicy modułu mają możliwość doskonalenia kompetencji komunikacyjnych i analitycznych w oparciu o konkretne przykłady narracji cyfrowych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-SRT_1	Osoba studiująca zna zasady i narzędzia narracji wykorzystywane w mediach wizualnych i dźwiękowych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	5 3 4
S2-SRT_2	Osoba studiująca potrafi analizować i oceniać przykłady narracji cyfrowych w kontekście ich struktury i efektywności przekazu.	W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U05	3 4
S2-SRT_3	Osoba studiująca tworzy oryginalne narracje cyfrowe, wykorzystując interdyscyplinarne podejście i odpowiednie techniki narracyjne.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5
S2-SRT_4	Osoba studiująca rozwija umiejętność efektywnej komunikacji i współpracy w grupie podczas pracy nad projektami narracyjnymi.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 2 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_SRT	ćwiczenia	15	zaliczenie	S2-SRT_1, S2-SRT_2, S2-SRT_3, S2-SRT_4	b02, b07, b08, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania</i>	Nie

		<i>kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Sztuki dźwiękowe i technologie
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SAT
Liczba punktów ECTS	5
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł "Sztuki dźwiękowe i technologie" ma na celu rozwój kreatywności w obszarze sztuki dźwiękowej z wykorzystaniem nowoczesnych technologii. Zajęcia warsztatowe umożliwiają studentom eksperymentowanie z różnymi technologiami dźwiękowymi i ich aplikacjami w kontekście sztuki. Podczas warsztatów studenci będą pracować nad projektami, które łączą teorię z praktyką, a także rozwijać umiejętności w zakresie tworzenia i przetwarzania dźwięku w różnych środowiskach multimedialnych. Moduł obejmuje także aspekty techniczne takie, jak obsługa sprzętu audio, programowanie dźwięku oraz projektowanie interakcji dźwiękowych. Zajęcia będą składały się z praktycznych sesji w laboratoriach oraz indywidualnych konsultacji z wykładowcą. Uczestnicy będą zachęceni do twórczego podejścia do dźwięku i eksplorowania nowych form artystycznych. Dzięki połączeniu teorii, technologii i kreatywności, studenci będą w stanie stworzyć unikalne projekty dźwiękowe, które stanowią przykład nowoczesnego podejścia do sztuki dźwiękowej.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-SAT_1	Osoba studiująca zna teoretyczne podstawy sztuki dźwięku i nowoczesnych technologii audio.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 5 4
SND-S2-SAT_2	Osoba studiująca potrafi eksperymentować z różnymi technologiami dźwiękowymi i ich zastosowaniami w kontekście artystycznym.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5 5
SND-S2-SAT_3	Osoba studiująca potrafi tworzyć i manipulować dźwiękiem w różnych środowiskach multimedialnych, łącząc teorię z praktyką.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5 4
SND-S2-SAT	Osoba studiująca potrafi obsługiwać urządzenia audio i stosować techniki programowania dźwięku oraz projektowania	W6-MM-S2-U02	5

_4	interakcji dźwiękowych.	W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-U06	4 4
SND-S2-SAT _5	Osoba studiująca aktywnie współpracuje z innymi, dzieląc się wiedzą i pomysłami w kontekście projektów dźwiękowych.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 4 5
SND-S2-SAT _6	Osoba studiująca przyjmuje twórcze podejście do dźwięku, zachęcając innych do eksploracji nowych form artystycznych.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K07	3 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>



10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr-SAT	warsztat	42	egzamin	SND-S2-SAT_1, SND-S2-SAT_2, SND-S2-SAT_3, SND-S2-SAT_4, SND-S2-SAT_5, SND-S2-SAT_6	b08, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Ścieżka dźwiękowa do filmu
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SF
Liczba punktów ECTS	5
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Ścieżka dźwiękowa do filmu” jest warsztatowym kursem poświęconym procesowi tworzenia ścieżek dźwiękowych dla produkcji filmowych. Studenci zapoznają się z kluczowymi aspektami kompozycji muzyki filmowej, projektowania dźwięku oraz montażu audio, uwzględniając zarówno artystyczne, jak i techniczne wyzwania tego procesu. Warsztaty obejmują analizę przykładów istniejących ścieżek dźwiękowych, praktyczne zadania związane z tworzeniem muzyki i efektów dźwiękowych oraz wprowadzanie dźwięków do narracji filmowej. Kurs kładzie nacisk na indywidualne podejście, a także na współpracę w zespole, umożliwiając studentom rozwijanie umiejętności kreatywnych i technicznych. Oprócz zajęć bezpośrednich, studenci są zachęceni do pracy własnej, rozwijając swoje projekty pod kierunkiem instruktora. Moduł oferuje elastyczny program, pozwalający na dopasowanie tematów do zainteresowań uczestników.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-SF_1	Osoba studiująca zna kluczowe elementy procesu tworzenia ścieżki dźwiękowej do filmu, w tym komponowanie muzyki filmowej, projektowanie dźwięku i edycję audio.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06	5 4 4
SND-S2-SF_2	Osoba studiująca potrafi analizować istniejące ścieżki dźwiękowe i identyfikować ich funkcje narracyjne w filmie.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U06	4 5 3
SND-S2-SF_3	Osoba studiująca potrafi tworzyć muzykę i efekty dźwiękowe zintegrowane z narracją filmową, wykorzystując odpowiednie techniki i narzędzia.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4 3
SND-S2-SF_4	Osoba studiująca potrafi stosować zaawansowane techniki edycji dźwięku w celu optymalizacji jakości ścieżki dźwiękowej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	5 5

		W6-MM-S2-U06	3
SND-S2-SF_5	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w grupie, wspólnie realizując projekty dźwiękowe.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 2 5
SND-S2-SF_6	Osoba studiująca rozwija swoją kreatywność i innowacyjność, uwzględniając różne perspektywy i potrzeby odbiorców w procesie tworzenia.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K07	2 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy <i>analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_SF	warsztat	42	egzamin	SND-S2-SF_1, SND-S2-SF_2, SND-S2-SF_3, SND-S2-SF_4, SND-S2-SF_5, SND-S2-SF_6	b01, b07, b09, c03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak

a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Środowisko Linux, Mac, PC, systemy
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-LMP
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Linux environment, Mac, PC, systems” w ramach studiów „Digital Creativity Art &amp; Science” oferuje studentom możliwość zapoznania się z różnorodnymi środowiskami systemowymi używanymi w pracy twórczej. Podczas warsztatów studenci będą rozwijać umiejętności pracy w systemach Linux, Mac OS oraz Windows, poznając ich struktury, narzędzia oraz sposoby integracji w kontekście produkcji cyfrowej. Zajęcia obejmują zarówno teoretyczne zasady działania systemów operacyjnych, jak i praktyczne aspekty ich wykorzystania w procesach twórczych. Uczestnicy warsztatów zapoznają się z zaawansowanymi narzędziami systemowymi, umożliwiającymi efektywną obróbkę multimediiów, programowanie oraz zarządzanie danymi. Moduł przygotowuje do pracy z różnymi platformami i środowiskami w kontekście projektowania, produkcji i zarządzania projektami artystycznymi i cyfrowymi. Dzięki praktycznemu podejściu do nauki, studenci będą w stanie swobodnie korzystać z tych systemów w swojej przyszłej pracy zawodowej.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-LMP_1	Osoba studiująca zna zasady działania systemów operacyjnych Linux, Mac OS oraz Windows w kontekście pracy twórczej.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	3 2 3
S2-LMP_2	Osoba studiująca zna zasady działania systemów operacyjnych Linux, Mac OS oraz Windows w kontekście pracy twórczej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 2 3
S2-LMP_3	Osoba studiująca potrafi integrować różne systemy operacyjne w celu efektywnej pracy w produkcji cyfrowej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	2 3 3
S2-LMP_4	Osoba studiująca współpracuje w grupie, dzieląc się wiedzą i rozwiązaniami technicznymi w trakcie pracy z różnymi	W6-MM-S2-K03	4

	Środowiskami systemowymi.	W6-MM-S2-K06	3
		W6-MM-S2-K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_LMP	ćwiczenia	12	zaliczenie	S2-LMP_1, S2-LMP_2, S2-LMP_3, S2-LMP_4	a01, b03, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach	Tak

		<i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
<b>Nazwa modułu</b>	<b>Techniki filmowania i montażu wideo</b>
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-VST
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Video Studio Techniques (Filming, Editing)” wprowadza studentów w podstawy produkcji wideo, koncentrując się na technikach filmowania oraz montażu. W ramach wykładów studenci poznają zasady pracy z kamerą, oświetleniem oraz podstawy montażu wideo. Warsztaty pozwalają na praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy, umożliwiając studentom naukę obsługi sprzętu wideo i edytora wideo. Uczestnicy nauczą się tworzyć materiały audiowizualne, od rejestracji obrazu po postprodukcję. Moduł przygotowuje do samodzielnej realizacji projektów filmowych, rozwijając umiejętności niezbędne do pracy w studiu wideo.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
IMG-S2-VST _1	Osoba studiująca zna podstawowe zasady pracy z kamerą i oświetleniem w produkcji wideo oraz ma świadomość znaczenia tych elementów w procesie filmowania.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W10	4 2 2
IMG-S2-VST _2	Osoba studiująca potrafi samodzielnie obsługiwać sprzęt wideo oraz edytora wideo, wykorzystując go do realizacji materiałów audiowizualnych.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 3
IMG-S2-VST _3	Osoba studiująca jest w stanie efektywnie pracować w zespole, realizując wspólne projekty filmowe, dbając o jakość techniczną i artystyczną materiałów.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 4 5
IMG-S2-VST _4	Osoba studiująca rozumie podstawowe techniki montażu wideo i potrafi je zastosować w procesie postprodukcji.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02	1 5
IMG-S2-VST _5	Osoba studiująca potrafi przeprowadzić cały proces produkcji wideo, od rejestracji obrazu po jego postprodukcję, tworząc spójną i profesjonalną całość audiowizualną.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	2 5



9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy, pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_VST	ćwiczenia	12	zaliczenie	IMG-S2-VST_1, IMG-S2-VST_3	a01, b07, c02, c06
Wr_VST	warsztat	28	zaliczenie	IMG-S2-VST_2, IMG-S2-VST_3, IMG-S2-VST_4, IMG-S2-VST_5	b06, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-CTE
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku” wprowadza uczestników w różnorodne podejścia do tworzenia muzyki w kontekście współczesnym. Zajęcia warsztatowe umożliwiają eksplorację wybranych technik kompozytorskich, ich zastosowań w praktyce twórczej oraz analizy przykładów muzyki z XX i XXI wieku. Studenci mają okazję pracować nad własnymi koncepcjami muzycznymi, eksperymentując z nowoczesnymi środkami wyrazu oraz narzędziami kompozytorskimi. Program kursu zachęca do twórczego myślenia i poszukiwania innowacyjnych rozwiązań w muzyce. Uczestnicy zdobywają umiejętności pracy z różnymi strukturami muzycznymi i estetykami, rozwijając indywidualny styl oraz zdolności analityczne. Warsztaty promują interdyscyplinarne podejście, łącząc różne tradycje kompozytorskie z aktualnymi trendami w muzyce współczesnej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-CTE_1	Osoba studiująca zna różnorodne współczesne techniki kompozytorskie oraz ich zastosowanie w muzyce XX i XXI wieku.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W06	5 3 4
SND-S2-CTE_2	Osoba studiująca potrafi eksperymentować z nowoczesnymi środkami wyrazu muzycznego, stosując różne techniki kompozytorskie.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 5 4
SND-S2-SPP_3	Osoba studiująca realizuje krótkie projekty dźwiękowe, wykorzystując swoje umiejętności w produkcjach multimedialnych, filmowych lub interaktywnych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 5 4
SND-S2-SPP_4	Osoba studiująca efektywnie współpracuje w zespole, realizując zadania związane z postprodukcją dźwięku.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04	3 4

		W6-MM-S2-K06	5
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja <i>odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_CTE	warsztat	15	zaliczenie	SND-S2-CTE_1, SND-S2-CTE_2, SND-S2-SPP_3, SND-S2-SPP_4	b07, b08, c02, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Techniki studyjne
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-ST
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Studio techniques” ma na celu wprowadzenie studentów w techniki pracy w studiu muzycznym. Zajęcia obejmują naukę obsługi sprzętu studyjnego, technik nagrywania dźwięku oraz postprodukcji audio. Studenci zapoznają się z różnorodnymi narzędziami i technologiami stosowanymi w profesjonalnym środowisku muzycznym. Celem kursu jest rozwój umiejętności praktycznych w zakresie nagrywania, miksowania i edytowania materiału dźwiękowego. Zajęcia będą miały charakter praktyczny, umożliwiając studentom doświadczenie pracy w rzeczywistych warunkach studyjnych. Uczestnicy modułu będą również rozwijać swoje zdolności krytycznego słuchu oraz zdobędą wiedzę na temat organizacji pracy w studiu muzycznym. Kurs jest przeznaczony dla studentów zainteresowanych karierą w produkcji muzycznej i audio. Na koniec modułu studenci powinni posiadać umiejętność samodzielnej pracy ze sprzętem studyjnym i oprogramowaniem audio.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-ST_1	Osoba studiująca zna zasady obsługi sprzętu studyjnego oraz techniki nagrywania dźwięku i postprodukcji audio.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 3 4
SND-S2-ST_2	Osoba studiująca potrafi samodzielnie nagrywać, miksować i edytować materiał dźwiękowy w profesjonalnym środowisku studyjnym.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 5 4
SND-S2-ST_3	Osoba studiująca potrafi efektywnie współpracować w zespole, zarządzać czasem pracy w studiu oraz organizować proces produkcji audio.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 3 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama <i>uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy, pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat</i>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_ST	ćwiczenia	12	zaliczenie	SND-S2-ST_1, SND-S2-ST_2, SND-S2-ST_3	b06, b08, c03, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.



1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Techniki studyjne (Ohmnibus)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-STO
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Studio techniques (Ohmnibus)” ma na celu zapoznanie studentów z technikami pracy w profesjonalnym studiu nagraniowym. Kurs obejmuje zarówno teoretyczne, jak i praktyczne aspekty nagrywania, miksowania oraz obróbki dźwięku. Studenci będą mieli okazję pracować z nowoczesnym sprzętem i oprogramowaniem wykorzystywanym w przemyśle muzycznym. W trakcie warsztatów omówione zostaną różne techniki rejestracji dźwięku, w tym mikrofonowanie, aranżowanie przestrzeni akustycznej oraz dobór odpowiednich narzędzi do produkcji dźwiękowej. Kurs kładzie duży nacisk na rozwój umiejętności pracy w zespole oraz komunikacji w kontekście produkcji muzycznych. Uczestnicy zdobędą praktyczne doświadczenie w zakresie realizacji dźwięku oraz masteringowania swoich projektów w profesjonalnym środowisku studia nagraniowego. Moduł pozwala również na rozwój kreatywności i eksperymentowanie z różnymi technikami produkcji muzycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-STO_1	Osoba studiująca zna teoretyczne podstawy technik pracy w profesjonalnym studiu nagraniowym, w tym zasady nagrywania, miksowania i obróbki dźwięku.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 3 2
SND-S2-STO_2	Osoba studiująca potrafi efektywnie wykorzystywać nowoczesne narzędzia i oprogramowanie do nagrywania i produkcji muzycznej w profesjonalnym środowisku studia nagraniowego.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 5 4
SND-S2-STO_3	Osoba studiująca potrafi zastosować techniki mikrofonowania oraz aranżowania przestrzeni akustycznej w celu uzyskania optymalnych efektów dźwiękowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	4 4 5
SND-S2-STO_4	Osoba studiująca umie przeprowadzić proces miksowania i masteringowania projektów dźwiękowych, dostosowując je do wymagań profesjonalnej produkcji.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03	4 5

		W6-MM-S2-U06	4
SND-S2-STO_5	Osoba studiująca współpracuje efektywnie w zespole, komunikując się w kontekście produkcji muzycznych, wykazując otwartość na pomysły innych członków grupy.	W6-MM-S2-K02	4
		W6-MM-S2-K04	4
		W6-MM-S2-K06	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_STO	warsztat	20	zaliczenie	SND-S2-STO_1, SND-S2-STO_2, SND-S2-STO_3, SND-S2-STO_4, SND-S2-STO_5	a01, b08, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak

a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Technologie rozszerzonej rzeczywistości (podstawy i przyszłe trendy)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-XRT_A
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Technologie rozszerzonej rzeczywistości (podstawy i przyszłe trendy)” ma na celu wprowadzenie studentów w podstawowe zagadnienia związane z rozszerzoną rzeczywistością (XR) oraz jej przyszłymi kierunkami rozwoju. W trakcie wykładów omawiane będą kluczowe technologie, takie jak wirtualna rzeczywistość (VR), rozszerzona rzeczywistość (AR) oraz mieszana rzeczywistość (MR), a także ich zastosowanie w różnych dziedzinach sztuki i nauki. Studenci zapoznają się z aktualnymi trendami, narzędziami i metodami wykorzystywanymi w produkcji XR, a także z potencjalnymi kierunkami rozwoju tych technologii. Kurs pozwala na zrozumienie wpływu XR na współczesną twórczość cyfrową i artystyczną. Zajęcia będą także omawiały wyzwania technologiczne i społeczne związane z implementacją XR w różnych branżach. Na zakończenie kursu studenci będą mieli podstawową wiedzę na temat potencjału technologii rozszerzonej rzeczywistości w kontekście przyszłych innowacji. W trakcie zajęć studenci zdobędą zarówno teoretyczną, jak i praktyczną wiedzę o tych technologiach.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-XRT_A_1	Osoba studiująca zna technologie rozszerzonej rzeczywistości (XR), w tym rzeczywistość wirtualną (VR), rozszerzoną (AR) i mieszaną (MR).	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	4 4 3
S2-XRT_A_2	Osoba studiująca rozumie aktualne trendy oraz przyszłe kierunki rozwoju technologii XR w kontekście różnych dziedzin sztuki i nauki.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	3 4 5
S2-XRT_A_3	Osoba studiująca potrafi analizować zastosowanie technologii XR w różnych branżach oraz oceniać ich potencjalny wpływ na przyszłość kreatywności cyfrowej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 3 5
S2-XRT_A_4	Osoba studiująca potrafi współpracować z innymi przy omawianiu technologicznych i społecznych wyzwań związanych	W6-MM-S2-K05	3

	z implementacją XR w różnych branżach.	W6-MM-S2-K06	5
		W6-MM-S2-K07	4

**9. Metody prowadzenia zajęć**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy <i>systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji</i>
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

**10. Formy prowadzonych zajęć**

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_XRT_A	wykład	15	egzamin	S2-XRT_A_1, S2-XRT_A_2, S2-XRT_A_3, S2-XRT_A_4	a01, b02, b07, c07

**11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu	Nie

		<i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Technologie rozszerzonej rzeczywistości (zastosowania w sztuce i mediach)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-XRT_B
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Technologie rozszerzonej rzeczywistości (zastosowania w sztuce i mediach)” oferuje wprowadzenie do nowoczesnych technologii XR (rozszerzonej rzeczywistości), w tym rzeczywistości wirtualnej (VR), rozszerzonej (AR) oraz mieszanej (MR). Studenci zapoznają się z podstawami technologii XR, ich możliwościami i zastosowaniami w kontekście sztuki i mediów. Kurs ma na celu rozwinięcie umiejętności analizowania, tworzenia oraz zastosowania tych technologii w różnych formach twórczych. Uczestnicy poznają kluczowe narzędzia i platformy wykorzystywane w produkcji XR, a także przykłady ich zastosowania w artystycznych i medialnych projektach. Zajęcia mają charakter wykładu, który obejmuje zarówno teoretyczne podstawy technologii, jak i prezentację rzeczywistych przykładów z branży. Celem kursu jest rozwinięcie wiedzy i zrozumienia wpływu technologii XR na współczesną produkcję artystyczną i medialną.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-XRT_B_1	Osoba studiująca zna pojęcia i technologie związane z rozszerzoną rzeczywistością, w tym wirtualną rzeczywistość (VR), rozszerzoną rzeczywistość (AR) oraz rzeczywistość mieszaną (MR).	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	4 5 3
S2-XRT_B_2	Osoba studiująca rozumie zastosowania technologii XR w kontekście sztuki i mediów oraz ich wpływ na współczesną produkcję kreatywną.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 5 3
S2-XRT_B_3	Osoba studiująca potrafi analizować przykłady zastosowań technologii XR oraz wybierać odpowiednie narzędzia i platformy do realizacji projektów artystycznych i medialnych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4 5
S2-XRT_B_4	Osoba studiująca jest świadoma roli technologii XR w kształtowaniu nowoczesnych praktyk twórczych i potrafi krytycznie ocenić ich znaczenie w kulturze i społeczeństwie.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05	4 5

		W6-MM-S2-K07	3
--	--	--------------	---

**9. Metody prowadzenia zajęć**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.

**10. Formy prowadzonych zajęć**

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_XRT_B	wykład	15	egzamin	S2-XRT_B_1, S2-XRT_B_2, S2-XRT_B_3, S2-XRT_B_4	a01, a03, b01, c02

**11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak



Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Teoria sztuki
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-AT
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Teoria Sztuki" oferuje studentem możliwość zgłębienia zagadnień związanych z teorią sztuki. Zajęcia w formie wykładów obejmują kluczowe teorie, koncepcje i podejścia, które kształtowały rozwój sztuki od klasycznych po współczesne nurty. Uczestnicy modułu będą analizować związki między sztuką, nauką, technologią i kulturą, a także refleksję nad rolą sztuki w cyfrowym kontekście. W trakcie kursu studenci rozwiną umiejętność krytycznego myślenia oraz analizowania różnych praktyk artystycznych i ich teorii. Przedstawione zagadnienia obejmują zarówno teoretyczne podstawy, jak i przykłady zastosowań w nowoczesnej twórczości artystycznej. Moduł składa się z wykładów oraz pracy własnej studenta, dając studentom przestrzeń do zgłębiania tematyki w indywidualny sposób. Studenci będą zachęceni do aktywnego uczestnictwa w dyskusjach oraz rozwijania własnych refleksji teoretycznych w kontekście współczesnych wyzwań artystycznych. Zajęcia mają na celu rozwój umiejętności analizy, interpretacji i konstruowania własnych teorii artystycznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-AT_1	Osoba studiująca zna kluczowe teorie, koncepcje i podejścia, które kształtowały rozwój sztuki od klasycznych po współczesne nurty.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W10	4 5 3
S2-AT_2	Osoba studiująca rozumie złożoność relacji między sztuką, nauką, technologią i kulturą oraz zna ich wpływ na współczesne tworzenie artystyczne.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 2 5
S2-AT_3	Osoba studiująca potrafi analizować i interpretować różne praktyki artystyczne w kontekście ich teorii oraz współczesnych wyzwań artystycznych.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07	3 1
S2-AT_4	Osoba studiująca aktywnie uczestniczy w dyskusjach na temat współczesnych problemów sztuki, rozwijając własne refleksje teoretyczne.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05	5 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_AT	wykład	28	egzamin	S2-AT_1, S2-AT_2, S2-AT_3, S2-AT_4	a01, b02, b04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Tworzenie tekstów akademickich i metody badawcze
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-AW
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Tworzenie tekstów akademickich i metody badawcze” ma na celu wprowadzenie studentów w zasady tworzenia i redagowania prac naukowych w języku polskim i angielskim. Zajęcia obejmują techniki strukturyzowania tekstu, formułowania argumentów oraz jasnego przedstawiania tez i wyników badań. Studenci zapoznają się z metodami przygotowywania bibliografii oraz przypisów. Kurs obejmuje także naukę używania typowych fraz i środków stylistycznych w różnych częściach tekstu naukowego. Moduł ma charakter wykładu i koncentruje się na teorii oraz praktycznych aspektach pisania akademickiego.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-AW_1	Osoba studiująca ma wiedzę na temat redakcji tekstu naukowego. Potrafi zredagować cudzy tekst, wskazując w nim konieczne poprawki, dotyczące zarówno języka, jak i kwestii formalnych. Wie jak pracuje zespół redakcyjny.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W08 W6-MM-S2-W09 W_OOD	3 2 2 4
S2-AW_2	Osoba studiująca ma wiedzę na temat przebiegu procesu recenzji publikacji naukowych w czasopismach.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W08 W6-MM-S2-W11	3 2 4
S2-AW_3	Osoba studiująca zna i potrafi użyć typowe zwroty językowe, charakterystyczne dla wstępu, przedstawienia tezy, argumentacji, opisu badań i eksperymentów oraz podsumowania.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07 W6-MM-S2-W05	3 5 4
S2-AW_4	Osoba studiująca potrafi ocenić czy dany tekst nadaje się do recenzji od strony formalnego przygotowania oraz poprawności językowej.	U_OOD W6-MM-S2-U06	4 2

		W6-MM-S2-U07	4
		W6-MM-S2-U08	3
S2-AW_5	Osoba studiująca potrafi skonstruować tekst naukowy: wskazać i określić elementy jego struktury, sporządzić listę fraz i zwrotów dla każdej części, sporządzić listę najważniejszych pojęć w języku angielskim.	W6-MM-S2-U06	2
		W6-MM-S2-U07	5
		W6-MM-S2-U08	5
S2-AW_6	Osoba studiująca docenia znaczenie stałego dokształcania się, pogłębiania kompetencji językowych i śledzenia rynku wydawniczego w dziedzinie sztuki, nowych mediów i przemysłów kreatywnych.	KS_OOD	4
		W6-MM-S2-K02	2
		W6-MM-S2-K03	5
		W6-MM-S2-K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy <i>systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji</i>
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_AW	wykład	15	zaliczenie	S2-AW_1, S2-AW_2, S2-AW_3, S2-AW_4, S2-AW_5, S2-AW_6	a01, b02, c07, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak

a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	VR w formach użytkowych
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-VRUF
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "VR w formach użytkowych" ma na celu zapoznanie studentów z różnorodnymi zastosowaniami technologii wirtualnej rzeczywistości w kontekście użytkowym. Uczestnicy zajęć będą analizować, jak VR może być wykorzystywana w różnych dziedzinach, takich jak edukacja, medycyna, przemysł czy projektowanie. Podczas wykładów omawiane będą zarówno techniczne aspekty implementacji VR, jak i jej wpływ na społeczeństwo i użytkowników. Studenci dowiedzą się, jak tworzyć rozwiązania VR, które odpowiadają na konkretne potrzeby użytkowników, oraz jak wykorzystać jej potencjał w praktycznych aplikacjach. Zajęcia będą również dotyczyły analizowania przypadków zastosowania VR w różnych branżach, z uwzględnieniem wyzwań związanych z jej integracją i użytkowaniem. Moduł będzie sprzyjał rozwijaniu umiejętności krytycznego myślenia i kreatywności w projektowaniu oraz wdrażaniu technologii VR.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-VRUF_1	Osoba studiująca zna zastosowanie technologii VR w różnych dziedzinach, takich jak edukacja, opieka zdrowotna, przemysł i projektowanie.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W05	4 2 3
S2-VRUF_2	Osoba studiująca zna techniczne aspekty implementacji VR oraz jej wpływ na społeczeństwo i użytkowników.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	4 3 2
S2-VRUF_3	Osoba studiująca zna wyzwania związane z integracją technologii VR w różnych sektorach i jej przyjęciem przez użytkowników.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	2 3 4
S2-VRUF_4	Osoba studiująca potrafi krytycznie analizować i twórczo podchodzić do projektowania i wdrażania technologii VR, współpracując w zróżnicowanych zespołach.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 5

		W6-MM-S2-K07	4
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_VRUF	wykład	15	egzamin	S2-VRUF_1, S2-VRUF_2, S2-VRUF_3, S2-VRUF_4	a01, b01, b04, b07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie



e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	VR w przemyśle kreatywnym
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-VRCI
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „VR w przemyśle kreatywnym” wprowadza studentów do zagadnienia zastosowań technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w różnych dziedzinach przemysłu kreatywnego. Zajęcia koncentrują się na analizie roli VR w sztuce, filmie, grach komputerowych, projektowaniu przestrzennym oraz innych formach wyrazu artystycznego i komunikacji. Studenci zapoznają się z narzędziami oraz technologiami wykorzystywanymi w VR, a także z wyzwaniem i potencjałem tej technologii w kontekście twórczym. Moduł pozwala na zrozumienie sposobu, w jaki VR wpływa na doświadczenia użytkowników i jak zmienia tradycyjne formy produkcji w przemyśle kreatywnym. Uczestnicy kursu analizują również przykłady wykorzystania VR w różnych branżach, omawiając innowacyjne projekty i case studies. Zajęcia mają na celu rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia o przyszłości technologii VR w kontekście sztuki i mediów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-VRCI_1	Osoba studiująca zna zastosowania technologii VR w różnych sektorach przemysłu kreatywnego, w tym w sztuce, filmie i grach komputerowych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	4 3 3
S2-VRCI_2	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat narzędzi i technologii wykorzystywanych w VR oraz wyzwań związanych z tą technologią.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 3
S2-VRCI_3	Osoba studiująca rozumie wpływ VR na doświadczenia użytkowników oraz transformację tradycyjnych metod produkcji w przemyśle kreatywnym.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W05	5 3 4
S2-VRCI_4	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie, dzieląc się wiedzą na temat VR i podejmując wspólne dyskusje na temat przyszłości tej technologii w sztuce i mediach.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 5

		W6-MM-S2-K07	4
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_VRCI	wykład	15	egzamin	S2-VRCI_1, S2-VRCI_2, S2-VRCI_3, S2-VRCI_4	a01, b01, b04, b07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie
-----	------------------------------------	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Zarządzanie projektami artystycznymi
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-APM
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Zarządzanie projektami artystycznymi” ma na celu wprowadzenie studentów do kluczowych zasad i narzędzi potrzebnych do skutecznego zarządzania projektami w obszarze sztuki cyfrowej. Uczestnicy będą mieli okazję zapoznać się z procesem tworzenia i realizacji projektów artystycznych, a także z technikami planowania, koordynowania i monitorowania postępów w pracy artystycznej. Moduł obejmuje zagadnienia związane z budżetowaniem, komunikacją w zespole oraz zarządzaniem czasem. Studenci nauczą się, jak współpracować z różnymi interesariuszami projektu, w tym artystami, technikami i organizacjami kulturowymi. Kurs zapewnia również wiedzę na temat zarządzania ryzykiem i rozwiązywania problemów w kontekście artystycznym. Zajęcia są prowadzone w formie wykładów, które umożliwiają studentom zdobycie niezbędnych umiejętności w zakresie organizacji projektów artystycznych. Moduł kończy się oceną opartą na indywidualnych zadaniach oraz analizach przypadków.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-APM_1	Osoba studiująca zna kluczowe zasady zarządzania projektami artystycznymi w obszarze sztuki cyfrowej.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W08 W6-MM-S2-W09	4 2 3
S2-APM_2	Osoba studiująca rozumie proces tworzenia i realizacji projektów artystycznych, w tym planowanie, koordynowanie i monitorowanie postępów.	W6-MM-S2-W08 W6-MM-S2-W09 W6-MM-S2-W11	2 3 4
S2-APM_3	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat narzędzi wykorzystywanych w zarządzaniu projektami artystycznymi, w tym budżetowania, komunikacji w zespole oraz zarządzania czasem.	W6-MM-S2-W08 W6-MM-S2-W09 W6-MM-S2-W11	2 3 4
S2-APM_4	Osoba studiująca potrafi zastosować techniki planowania, koordynowania i monitorowania projektów artystycznych w	W6-MM-S2-U02	4

	praktyce.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4
S2-APM_5	Osoba studiująca jest gotowa do współpracy z różnymi interesariuszami projektu, w tym artystami, technikami i organizacjami kulturowymi.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-K06	3 3 4
S2-APM_6	Osoba studiująca jest gotowa do skutecznego zarządzania ryzykiem i rozwiązywania problemów w kontekście projektów artystycznych, zachowując elastyczność i współpracując z zespołem.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	3 4 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_APM	wykład	18	zaliczenie	S2-APM_1, S2-APM_2, S2-APM_3, S2-APM_4, S2-APM_5, S2-APM_6	a01, a03, b04, b07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.