

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Analiza mediów społecznościowych

Kod modułu: W8-ZN-S2-AMS

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| AMS_1 | Student rozumie podstawowe pojęcia i kategorie związane z analizą i monitoringiem social mediów, posiada wiedzę na temat metod badawczych w ramach których wykorzystuje się monitoring i analizę social mediów, posiada wiedzę na temat polskich i zagranicznych narzędzi analitycznych. | K_W03 | 5 |
| AMS_2 | Student zna ograniczenia analizy i monitoringu social mediów, ma wiedzę o celowości i zakresie badań rynkowych i marketingowych, zna podstawowe narzędzia i metody opisu oraz zna zasady gromadzenia danych na temat rynku i działalności marketingowej przedsiębiorstwa za pośrednictwem Internetu. | K_W04 | 4 |
| AMS_3 | Student potrafi posługiwać się narzędziami analitycznymi i monitorującymi social media, potrafi samodzielnie zaprojektować i przeprowadzić badanie z wykorzystaniem narzędzi analitycznych/monitorujących, potrafi wybrać narzędzia analityczne, które pomogą mu w mierzeniu i ocenie efektów komunikacji biznesowej. | K_U03 | 4 |
| AMS_4 | Student identyfikuje/rozpoznaje szereg mierników opisujących funkcjonowanie rynku oraz działalność marketingową podmiotów gospodarczych, posiada umiejętność oceny sytuacji rynkowej przedsiębiorstwa oraz jest w stanie przedstawić ocenę jego działań marketingowych - jest w stanie samodzielnie wyciągać wnioski, potrafi zaprojektować i przeprowadzić badania Internetu, badania przez Internet i badania o Internecie jako medium. | K_U04 | 5 |
| AMS_5 | Student jest zdolny krytycznie oceniać przedstawiany materiał faktograficzny, posiada zdolności komunikowania się z otoczeniem gospodarczym, potrafi inspirować inne osoby do odkrywania nowych dla nich prawidłowości funkcjonowania zjawisk rynkowych. | K_K01 | 3 |
| AMS_6 | Student potrafi komunikować się z innymi uczestnikami projektu badawczego zakładającego wykorzystanie danych z analityki/monitoringu social mediów, jest przygotowany do współpracy z personelem organizacji i personelem zewnętrznym świadczącym usługi analityczne/monitoringowe, potrafi prawidłowo obserwować, interpretować i wyjaśniać zjawiska z zakresu badań rynkowych i marketingowych. | K_K02 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|---|
| Opis | <p>Celem zajęć jest poznanie podstawowych pojęć i kategorii związanych z analizą i monitoringiem social mediów, zdobycie kompetencji posługiwania się narzędziami analitycznymi i monitorującymi social media, jak również zdobycie umiejętności samodzielnego zaprojektowania i przeprowadzenia badania z wykorzystaniem narzędzi analitycznych. Celem zajęć jest wyposażenie absolwentów w praktyczną wiedzę i umiejętności z zakresu wykorzystania mediów społecznościowych w komunikacji marketingowej, monitoringu social mediów, analizy danych biznesowych oraz potencjału badań mediów społecznościowych w nowoczesnej organizacji. Student nabędzie umiejętności związane z funkcjonowaniem, mediów interaktywnych oraz rynku reklamy internetowej i badań marketingowych w Internecie. Pozna narzędzia monitorowania mediów społecznościowych, zasady budowania strategii w social mediach, budowania i analizowania społeczności internetowych, wykorzystania pozyskiwanych danych z Internetu do rozwoju organizacji, monitorowania zasobów internetowych (informacyjnych, dziennikarskich i społecznościowych), korzystania z narzędzi online do pomiaru stron internetowych, analizy mediów społecznościowych oraz monitoringu mediów, analizy danych biznesowych, prognozowania procesów i zjawisk zachodzących we współczesnym społeczeństwie i gospodarce na podstawie gromadzonych i przetwarzanych danych z Internetu. Będzie miał znajomość i zdolność zastosowania narzędzi badań rynkowych do prowadzenia działań marketingowych w Internecie.</p> <p>Student pozna zasady gromadzenia i przetwarzania informacji oraz danych, jak również przygotowanie sprawozdań i tworzenie raportów.</p> |
| Wymagania wstępne | <p>Student powinien posiadać silnie rozwinięte umiejętności analityczne, umiejętności sprawnego przeszukiwania publicznych baz (np. Internet), wiedzę z zakresu funkcjonowania systemów bazodanowych oraz wyszukiwarek internetowych, bardzo dobrze rozwinięte umiejętności komunikacyjnych, znajomość obsługi programów komputerowych firmy Microsoft. Znajomość języka angielskiego.</p> |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|--|----------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| AMS_w_1 | Sprawdzian | Weryfikacja stopnia osiągnięcia przez studentów założonych efektów kształcenia będzie realizowane przy zastosowaniu egzaminu ustnego oraz końcowej oceny projektu grupowego. | AMS_1, AMS_2 |
| AMS_w_2 | Ocena ciągła | Ocena końcowa modułu stanowi będzie średnią ważoną z poszczególnych sposobów weryfikacji efektów kształcenia. | AMS_3, AMS_4, AMS_5, AMS_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|---|---------------|--|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| AMS_fs_1 | wykład | Wykłady połączone z dyskusją oraz prezentacją multimedialną. Stosowana będzie ponadto metoda przypadków, dyskusja dydaktyczna, metody praktyczne, metoda projektów. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | AMS_w_1 |
| AMS_fs_2 | ćwiczenia | Przygotowanie analizy badań rynkowych produktów z uwzględnieniem wskaźnika CTP. Ćwiczenia – metoda aktywizująca – praca w małych grupach. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | AMS_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Budżetowanie projektu (do wyboru jeden przedmiot: Budżetowanie projektu audiowizualnego lub Budżetowanie wydarzenia)

Kod modułu: W8-ZN-S2-BPM

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| BPM_1 | Student posiada podstawową wiedzę z rachunkowości, a także na temat rodzajów kosztów, stosowanych w przedsięwzięciach medialnych. | K_W06 | 5 |
| BPM_2 | Student potrafi zaplanować koszty przedsięwzięcia medialnego i zna wpływ budżetu na jakość swojego projektu. | K_W07 | 4 |
| BPM_3 | Student posiada umiejętność negocjowania stawek, założenia potencjalnego niedoszacowania w budżecie, profesjonalnego budżetowania swojego projektu. | K_U05 | 4 |
| BPM_4 | Student posiada umiejętność poruszania się w sferze rachunkowości i księgowości, a także pracy z zaplanowanym budżetem. | K_U07 | 5 |
| BPM_5 | Student nabywa świadomości, czym jest pieniądź w projekcie medialnym. Uczy się wydatkowania pieniędzy, na podstawie planowanego kosztorysu. | K_K06 | 3 |
| BPM_6 | Student nabywa odpowiedzialności za swoje plany, decyzje i wykonanie budżetu. | K_K08 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|----------------|--|
| Opis | <p>Przedmiot do wyboru:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Budżetowanie projektu audiowizualnego •Budżetowanie wydarzenia <p>Opis przedmiotu: Budżetowanie projektu audiowizualnego</p> <p>Celem tego przedmiotu jest posiadanie umiejętności, kosztorysowania, tj. planowania kosztów związanych z działalnością twórczą i producencką w branży medialnej. Zagadnienia, które zostaną poruszone w ramach modułu to planowanie, tworzenie, zatwierdzanie i kontrola budżetu. W ramach</p> |

| | |
|--------------------------|---|
| | <p>przedmiotu prezentowane będą podstawy tworzenia kosztorysu, zwyczajowe stawki, rodzaje kosztów i ich wyliczenie. Celem modułu jest pozyskanie przez studenta wiedzy o składowych kosztach przedsięwzięcia czy projektu, dyscyplinie finansowej oraz planowaniu. Student nabędzie wiedzę o sposobach kształtowania przepływów pieniężnych, umiejętność analizy finansowej projektu oraz kompetencje niezbędne do oceny proporcji kosztów i przychodów.</p> <p>Opis przedmiotu: Budżetowanie wydarzenia</p> <p>Celem tego przedmiotu jest posiadanie umiejętności, kosztorysowania, tj. planowania kosztów wydarzeń artystycznych i innych związanych z branżą nowych mediów. Zagadnienia, które zostaną poruszone w ramach modułu to planowanie, tworzenie, zatwierdzanie i kontrola budżetu. W ramach przedmiotu prezentowane będą podstawy tworzenia kosztorysu, zwyczajowe stawki, rodzaje kosztów i ich wyliczenie. Celem modułu jest pozyskanie przez studenta wiedzy o składowych kosztach wydarzenia, dyscyplinie finansowej oraz planowaniu. Student nabędzie wiedzę o sposobach kształtowania przepływów pieniężnych, umiejętność analizy finansowej przedsięwzięcia i monitorowania wykonywanych zadań oraz kompetencje niezbędne do oceny proporcji kosztów i przychodów oraz kontroli kierownictwa niższego szczebla.</p> |
| Wymagania wstępne | Student powinien znać podstawy rachunkowości oraz obsługi MS Excela. Powinien znać podstawy negocjacji oraz umiejętności kontaktów międzyludzkich. Powinien być świadomy potencjalnych zagrożeń, w przypadku złego skalkulowania swojego projektu. |

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
|---------|--------------|--|----------------------------|
| BPM_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiadomości w formie pisemnej lub ustny polegający na weryfikacji następujących kompetencji: umiejętność zaplanowania kosztów przedsięwzięcia, umiejętność wydatkowania i rozliczenia kosztów. | BPM_1, BPM_2 |
| BPM_w_2 | Ocena ciągła | Ocena połowiczna za przygotowanie budżetu planowanego oraz końcowa za przygotowanie budżetu wykonawczego, stosunek oszczędności oraz nieprzekraczalności budżetu wynikowego do planowanego. | BPM_3, BPM_4, BPM_5, BPM_6 |

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|----------|---------------------------|---|---------------|--|---------------|---|
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| BPM_fs_1 | wykład | Interaktywny wykład, w ramach którego wprowadzone zostaną elementy dyskusji, studium przypadku, gry oraz techniki twórczego myślenia. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | BPM_w_1 |
| BPM_fs_2 | ćwiczenia | Dyskusja, objaśnienia i wyjaśnienia, prezentacje multimedialne, metoda aktywizująca lub gra sytuacyjna i dydaktyczna, metoda zadaniowa oraz analiza materiału źródłowego. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | BPM_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Copywriting

Kod modułu: W8-ZN-S2-C

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| C_1 | Student ma podstawową wiedzę z zakresu funkcjonowania języka w przestrzeni medialnej, ma wiedzę dotyczącą technik tworzenia i realizacji kampanii reklamowych. | K_W01 | 5 |
| C_2 | Student zdobywa wiedzę z zakresu ekonomii, psychologii i socjologii pracy, komunikacji i środków przekazu w procesie organizacji skutecznej komunikacji. | K_W04 | 4 |
| C_3 | Student ma umiejętność krytycznej analizy przykładów poszczególnych reklam, nabywa umiejętności stosowania metod badań rynku reklamy w codziennej pracy. | K_U01 | 5 |
| C_4 | Student potrafi stworzyć skuteczne i kreatywne hasło reklamowe lub scenariusz spotu TV. | K_U03 | 4 |
| C_5 | Student posiada umiejętności asertywne i umiejętności komunikacyjne. | K_K01 | 4 |
| C_6 | Student posiada kompetencje do sprawnego kształtowania pozytywnych relacji reprezentowanej organizacji z otoczeniem biznesowym i społecznym, zdaje sobie sprawę z etycznych i prawnych aspektów funkcjonowania w wirtualnej rzeczywistości, w szczególności w komunikacji pomiędzy odbiorcami. | K_K04 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | <p>Celem przedmiotu jest prezentacja podstawowych treści z zakresu opracowywania tekstu i przygotowywania go do poprawnego wyświetlania w Internecie. Kolejnymi celami zajęć jest kształcenie umiejętności prowadzenia własnej witryny internetowej, zapoznanie studentów z mechanizmami pozwalającymi na umieszczenie i rozpropagowanie tekstu w Internecie, omówienie umiejętności i kompetencji webwritera, przedstawienie funkcjonowanie tekstu w mediach społecznościowych np. w Facebook, Twitter, Google+.</p> <p>Kolejnymi zagadnieniami, przedstawionymi na zajęciach, będą: łączenie tekstu z elementami graficznymi i multimedialnymi, pisanie tekstów do publikacji i sloganów reklamowych. Zajęcia odbędą się w grupach projektowych, gdzie każda z osób ma delegowany inny zakres pracy. W ramach zajęć pisane będą teksty wykorzystywane w reklamach prasowych, radiowych, telewizyjnych i wszelkich innych materiałach promocyjnych, takich jak ulotki, broszury,</p> |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|---|
| | katalogi, strony internetowe, itp. Studenci uczestniczą w całym procesie kreacji, zaczynając od ustalenia treści graficznego motywu ogłoszenia czy ulotki, poprzez tworzenie tekstów, pisanie scenariuszy filmów reklamowych, spotów radiowych, wyszukiwanie muzyki do reklam, itp. |
| Wymagania wstępne | Pożądana jest znajomość mechanizmów marketingowych, wyobraźnia i kreatywność, wysokie zdolności komunikacyjne, umiejętność wyszukiwania i weryfikowania informacji, znajomość angielskiego, podstaw psychologii. Niezbędna jest dobra organizacja pracy, systematyczność oraz umiejętność szybkiego pisania na klawiaturze komputera. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| C_w_1 | Sprawdzian | Test z zagadnień teoretycznych, aktywność na zajęciach (udział w dyskusji i rozwiązywaniu zadań/problemów), kolokwium, przygotowanie prezentacji tematycznych. | C_1, C_2 |
| C_w_2 | Ocena ciągła | Aktywność na zajęciach (udział w dyskusji i rozwiązywaniu zadań/problemów), studium przypadku, praca projektowa, prezentacja. | C_3, C_4, C_5, C_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|--|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| C_fs_1 | wykład | Wykłady połączone z dyskusją oraz prezentacją multimedialną. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | C_w_1 |
| C_fs_2 | ćwiczenia | Zajęcia dydaktyczne o charakterze praktycznym prowadzone ze względu na swoją specyfikę w mniejszych grupach, wymagające specjalistycznego oprogramowania dostępnego wyłącznie w pracowniach komputerowych. Ćwiczenia – metoda aktywizująca – praca w małych grupach. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | C_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Dźwięk w filmie i nowych mediach

Kod modułu: W8-ZN-S2-RD

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| RD_1 | Student posiada wiedzę z podstawowych zagadnień związanych z akustyką i elektroakustyką. | K_W12 | 5 |
| RD_2 | Student posiada wiedzę o realizacji dźwięku w programach typu DAW, wiedzę o miksowaniu ścieżek dźwiękowych, wiedzę o strukturze dźwięku w filmie i grach video. | K_W10 | 4 |
| RD_3 | Student posiada umiejętności posługiwania się elementarnymi funkcjami programu do edycji dźwięku. | K_U12 | 4 |
| RD_4 | Student posiada podstawowe umiejętności z zakresu miksowania i zgrywania materiału dźwiękowego. | K_U10 | 5 |
| RD_5 | Student jest świadomy zaawansowanych technik edycji oraz nagrania materiału audio i docenia wartość dobrze zgranego dźwięku w ścieżce filmowej. | K_K11 | 4 |
| RD_6 | Student rozpoznaje sprzęt rejestrujący zjawiska dźwiękowe i rozróżnia poszczególne elementy ścieżki dźwiękowej. | K_K12 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|--------------------------|--|
| Opis | Cele przedmiotu to poznanie wybranych elementów z Akustyki i Elektroakustyki, poznanie terminologii związanej z techniką audio, wprowadzenie do systemów DAW na przykładzie Pro Tools, zapoznanie z elementarnymi funkcjami programu do edycji dźwięku, nabycie wiedzy niezbędnej do tworzenia sesji oraz rejestracji dźwięku, poznanie sprzętu rejestrującego zjawiska dźwiękowe, poznanie struktury dźwięku w filmach i grach video, poznanie narzędzi niezbędnych do importowania oraz zarządzania plikami, zapoznanie z funkcjami związanymi z nagrywaniem oraz edycją MIDI, opanowanie technik umożliwiających dokonywanie montażu dźwięku, nabycie wiedzy z zakresu miksowania oraz zgrywania materiału dźwiękowego, zapoznanie z zaawansowanymi technikami edycji oraz nagrania materiału audio, zapoznanie się z elementami synchronizacji obrazu i dźwięku w filmie zapoznanie się z elementami post-produkcji dźwięku. |
| Wymagania wstępne | Znajomość obsługi komputera systemów Windows i OS X, ogólna wiedza z fizyki na poziomie licealnym, ogólna wiedza z zagadnień dźwięku w obrazie filmowym. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|---|---------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| RD_w_1 | Sprawdzian | Test kontrolny obejmujący zagadnienia omawiane na zajęciach oraz wskazane studentom do opracowania w ramach pracy własnej. | RD_1, RD_2 |
| RD_w_2 | Ocena ciągła | Praca semestralna oceniania jest pod kątem technicznym i merytorycznym. Kryteria oceniania praktycznej pracy semestralnej: wprowadzanie do realizacji kreatywnych metod pracy, większa pomysłowość i wynalazczość przy realizacji zadań, duża samodzielność przy wykonywaniu zadań, realizowanie kilku wariantów danego zagadnienia, własne poszukiwania i inwencja twórcza. Ze względu na szczególną niewymierność oceniania w dziedzinie sztuk pięknych, kryteria te w uzasadnionych przypadkach mogą ulec zmianom. Ocena końcowa jest średnią ważoną z pisemnego testu kontrolnego (waga 3) oraz z praktycznej pracy semestralnej (waga 2). | RD_3, RD_4, RD_5, RD_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|--|---------------|---|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| RD_fs_1 | wykład | Wykład prezentujący teoretyczne i praktyczne zagadnienia z przedmiotu przy pomocy prezentacji multimedialnych. Prezentowane są także fragmenty audio ścieżek dźwiękowych oraz audio-video dzieł filmowych wraz z wglądem w partytury muzyczne i inne przykłady muzyczne. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 45 | RD_w_1 |
| RD_fs_2 | ćwiczenia | Ćwiczenia prowadzone są w pracowni komputerowej z zastosowaniem programu typu DAW (Pro Tools), mikrofonów. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. | 45 | RD_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Film animowany

Kod modułu: W8-ZN-S2-FA

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| FA_1 | Student ma wiedzę na temat roli i znaczenia technologii internetowych i audiowizualnych w odniesieniu roli i miejsca animacji we współczesnej kulturze. | K_W02 | 5 |
| FA_2 | Student zna właściwe dla nauk humanistycznych i społecznych teorie i koncepcje zmian zachodzących we współczesnej kulturze zwłaszcza w sferze audiowizualności w odniesieniu do animacji. | K_W01 | 4 |
| FA_3 | Student potrafi samodzielnie dokonać krytycznej analizy artefaktów kultury audiowizualnej zwłaszcza animacji w kontekście odpowiednich teorii i koncepcji humanistycznych i społecznych wykorzystując właściwą dla nich terminologię. Potrafi zrealizować samodzielnie projekt audiowizualny z zakresu animacji, posługując się technikami komputerowymi i odpowiednimi narzędziami. | K_U02 | 4 |
| FA_4 | Student rozumie i potrafi scharakteryzować przemiany zachodzące we współczesnym społeczeństwie i kulturze pod wpływem nowoczesnej technologii, zwłaszcza w odniesieniu do roli i znaczenia animacji w dzisiejszym świecie. | K_U01 | 5 |
| FA_5 | Student samodzielnie rozwiązuje zadania teoretyczne i praktyczne związane z krytyczną analizą współczesnej kultury w odniesieniu do roli i znaczenia animacji wspólnie. | K_K01 | 4 |
| FA_6 | Student ma świadomość znaczenia animacji we współczesnej kulturze. | K_K02 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | Celem zajęć jest określenie miejsca filmu animowanego w kulturze przełomu wieków. Poznanie filmu animowanego od strony artystycznej oraz technik animacji. Wskazanie tendencji w obszarze animacji, gdyż współcześnie coraz częściej stosuje się grafikę i animację wspomaganą komputerowo. Animacja stawia przed uczestnikami kursu cele propedeutyczne w obszarze wiedzy z dziedziny historii i teorii filmu animowanego oraz praktycznej znajomości podstawowych technik realizacji filmu animowanego. Pierwsza teoretyczna część stawia zadanie umiejscowienia filmu animowanego w dziejach kina popularnego i artystycznego od pionierskich prób J. Stuarta Blacktona, Winsora McCaya, Emile'a Cohla oraz Władysława Starewicza, przez zawrotne osiągnięcia wielkich producentów amerykańskich (bracia Fleischer, Walt Disney), aż po powojenny triumf konkurujących z amerykańską |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|--|
| | kinematografią europejskich szkół narodowych: szkoły zagrzebskiej (Borivoj Dovniković Bordo, Nadeljko Dragić, Dušan Vukotić), polskiej (Jan Lenica, Walerian Borowczyk), czeskiej (Jiří Trnka) itd. Szczególny nacisk zostanie położony na animację autorską II poł. XX wieku, której idee kontynuowane są przez kolejne pokolenia artystów działających współcześnie oraz perspektywy wykorzystania osiągnięć kina autorskiego dla potrzeb animacji użytkowej. Zajęcia realizowane są w grupach projektowych. |
| Wymagania wstępne | Zalecany jest udział uczestników zajęć w projekcjach filmów animowanych w trakcie festiwalu filmowych. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| FA_w_1 | Sprawdzian | Weryfikacja wiedzy teoretycznej i praktycznej następuje poprzez realizację projektów z obszaru animacji. Sposób weryfikacji pracy własnej studentów: zaliczenie/egzamin końcowy (test prawda-falsz, pytania otwarte). | FA_1, FA_2 |
| FA_w_2 | Ocena ciągła | Weryfikacja wiedzy teoretycznej i praktycznej następuje poprzez realizację projektów z obszaru animacji. Ocena końcowa stanowi sumaryczną ocenę udziału w konwersatoriach (kolokwium 50%) oraz w warsztatach animacji (ocena projektu wykonanego pod kierunkiem prowadzącego zajęcia praktyczne 50%). | FA_3, FA_4, FA_5, FA_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| FA_fs_1 | wykład | Wykłady połączone z dyskusją oraz prezentacją filmów. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | FA_w_1 |
| FA_fs_2 | ćwiczenia | Zajęcia w części warsztatowej poświęcone zostaną prezentacji podstawowych technik filmu animowanego: animacji rysunkowej, przedmiotowej (w tym lalkowej), animacji materiałów plastycznych (zwłaszcza plastelina) oraz sypekich, piksyacji oraz animacji wycinankowej, a także najbardziej dynamicznie w ostatnich latach rozwijającej się animacji 3D. Uczestnicy będą mogli zapoznać się ze sposobami wykorzystania podstawowych technik realizacji filmów animowanych, z kolejnymi etapami ich powstawania zarówno w technikach klasycznych (od pomysłu, przez scenariusz, storyboard, fazę zdjęciową, montaż, udźwiękowanie, aż po finalny efekt), jak i komputerowych. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 30 | FA_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Film Development (rozwój projektu filmowego)

Kod modułu: W8-ZN-S2-FD

1. Liczba punktów ECTS: 4

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| FD_1 | Student ma wiedzę z zakresu planowania i realizacji Film Developmentu. | K_W09 | 5 |
| FD_2 | Student ma wiedzę z zakresu metod i technik stosowanych w trakcie rozwoju projektu filmowego oraz ma wiedzę o istotnych działaniach w fazie developmentu. | K_W11 | 4 |
| FD_3 | Student potrafi zaplanować projekt filmowy, określić jego warunki finansowo-organizacyjne, zdefiniować strukturę organizacyjną projektu filmowego, stworzyć plan wykorzystania zasobów oraz tworzyć wstępne umowy. | K_U09 | 5 |
| FD_4 | Student potrafi wykorzystywać oprogramowanie komputerowe, w tym pracę z aplikacjami w trybie on-line do zarządzania pracami koncepcyjnymi, rozwojem projektu filmowego i opisem tego rozwoju. | K_U11 | 4 |
| FD_5 | Student ma kompetencje do pełnienia roli lidera projektu filmowego przy jednoczesnym weryfikowaniu przyjętych wcześniej założeń oraz postaw intelektualnych i artystycznych. | K_K06 | 3 |
| FD_6 | Student posiada zdolność tworzenia zespołu filmowego, ma świadomość znaczenia współdziałania, rozwijania relacji międzyludzkich i profesjonalnych. | K_K09 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | Celem modułu jest zapoznanie studentów z praktyczną wiedzą związaną z Film Developmentem oraz nabycie niezbędnych umiejętności podczas prac koncepcyjnych i rozwoju projektu filmowego. W szczególności studenci zdobędą umiejętności i kompetencje związane z pracą wstępną prowadzącą do wyprodukowania filmu fabularnego, dokumentalnego i animowanego, przygotowaniem i pisanem scenariusza oraz poprawek scenariuszowych, współpracy ze script doctorem, poszukiwaniem inwestorów i koproducentów, przygotowaniem planów finansowych, tworzeniem dokumentacji scenograficznej. Moduł ten obejmuje następujące zagadnienia: development scenariuszowy, development produkcyjny, tworzenie umów w celu przygotowania produkcji filmowej, skosztorysowania prac wstępnych, przygotowanie finansowo-organizacyjne produkcji filmowej, rodzaje wstępnych umów producenta z reżyserem, charakterystyka i opis rozwoju projektu oraz sposoby rozwoju postaci w scenariuszu. |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|---|
| | Finalnym celem modułu jest zdobycie umiejętności, dzięki której student oceni szanse powodzenia i możliwości realizacji projektu jako kontynuacja procesu produkcji filmowej. |
| Wymagania wstępne | Student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu procesów i etapów tworzenia dzieła filmowego. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|--|---------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| FD_w_1 | Sprawdzian | Weryfikacja stopnia osiągania przez studentów założonych efektów kształcenia będzie realizowane przy zastosowaniu egzaminu ustnego oraz końcowej oceny projektu grupowego. | FD_1, FD_2 |
| FD_w_2 | Ocena ciągła | Ocena prac cząstkowych mających na celu nabycie przez studenta umiejętności związanych z Film Developmentem. | FD_3, FD_4, FD_5, FD_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|--|---------------|---|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| FD_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, wykład aktywizujący, prezentacja multimedialna, dyskusja. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 45 | FD_w_1 |
| FD_fs_2 | ćwiczenia | Studia przypadków, które mają skłonić studentów do samodzielnego zarządzania procesem w ramach Film Developmentu. Ćwiczenia aktywizujące, gra, symulacja biznesowa. Praca w grupach. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdych zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 45 | FD_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Film reklamowy

Kod modułu: W8-ZN-S2-FR

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| FR_1 | Student posiada wiedzę z zakresu ekonomii, psychologii i socjologii pracy, komunikacji i środków przekazu w procesie organizacji reklamy, posiada wiedzę o wykorzystaniu różnych technik w realizacji kampanii reklamowych. | K_W04 | 4 |
| FR_2 | Student ma szczegółową i uporządkowaną wiedzę z zakresu historii reklamy i mediów. Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego i konieczność ich przestrzegania. | K_W01 | 5 |
| FR_3 | Student posiada umiejętności korzystania z różnych źródeł informacji oraz z doradztwa. Specjalistycznego, sytuowania aktów reklamowych w obszarze kultury współczesnej, wykorzystania tekstów poszczególnych reklam w działaniach służących budowaniu wizerunku marki. | K_U04 | 4 |
| FR_4 | Student posiada umiejętność krytycznej analizy przykładów poszczególnych reklam. Ma pogłębioną umiejętność posługiwania się pojęciami i paradygmatami badawczymi w zakresie medioznawstwa oraz umiejętność integrowania wiedzy z różnych obszarów. | K_U01 | 5 |
| FR_5 | Student rozwija świadomość odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania związane z pracą zespołową, potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonych zadań i ująć je w konspekcie, który potrafi zrealizować w praktyce. | K_K03 | 4 |
| FR_6 | Student zdaje sobie sprawę z etycznych i prawnych aspektów funkcjonowania w wirtualnej rzeczywistości, w szczególności w komunikacji pomiędzy odbiorcami, potrafi krytycznie analizować oraz interpretować reklamy, właściwie wykorzystując pojęcia i terminologię. Posiada umiejętność analizowania zjawisk społecznych i formułowania wniosków przyczynowo-skutkowych. | K_K01 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|--|
| Opis | Celem zajęć jest poznanie zasad realizacji komunikatu reklamowego jako formy kreatywnej promocji biznesu, a także technik i reguł obowiązujących w skutecznym komunikacie reklamowym, jak również psychologicznych aspektów odbioru treści reklamowych przez odbiorców. Choć spot reklamowy kojarzy się głównie z telewizją, od kilku lat rynek reklamy internetowej rozwija się w dynamicznym tempie. Yotubizacja rynku reklamy stała się faktem. Tak więc nabycie kompetencji skutecznej komunikacji w sieci jest bardzo istotne. Zajęcia służyć będą poznaniu specyfiki i miejsca reklamy prasowej oraz |
|-------------|--|

| | |
|--------------------------|--|
| | <p>audiowizualnej we współczesnej kulturze i rynku mediów, zapoznaniu się z budową reklam jako komunikatów perswazyjnych, analizie warstwy werbalnej, graficznej i audiowizualnej reklam.</p> <p>Dla realizacji programu powołane zostaną zespoły kreatywne. Z pewnością łącząc kompetencje praktyczne bazujące na zrealizowanych projektach i kampaniach z gruntowną wiedzą w obszarze reklamy możliwe będzie stworzenie reklamy graficznej bez konieczności angażowania profesjonalnego grafika. Odbiorcy najlepiej reagują na treści wizualne, czyli grafiki i wideo. Dlatego dla marketerów obowiązkiem jest dbanie o sferę wizualną przekazu. W trakcie zajęć studenci przekonają się, że najsilniejszy efekt daje wykorzystanie zaufania już istniejących klientów. Mnogość kampanii i strategii, które należy stworzyć, przeanalizować i koordynować, nie pozwala na powielanie schematów. Zajęcia stanowią będą kompilację wiedzy teoretycznej, poznanie mechanizmów stosowanych w przekazach reklamowych, jak również weryfikację tej wiedzy poprzez realizację praktycznych projektów.</p> |
| Wymagania wstępne | Otwarty umysł i chęć nauki nowych rzeczy. Ważne jest silne zainteresowanie tym tematem. Doskonały kontakt z innymi osobami, Twórcy reklam komunikują się z innymi firmami, z klientami. Odbiorca musi wiedzieć, że jest słuchany i otrzymywać zrozumiałe komunikaty, a dodatkowo nie czuć zbyt dużego dystansu. Obsługa narzędzi marketingowych. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| FR_w_1 | Sprawdzian | Zaliczenie przedmiotu na ocenę: ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie obecności na zajęciach, oceny za wykonanie projektu grupowego, oceny ze sprawdzianu praktycznego i odpowiedzi ustnej. | FR_1, FR_2 |
| FR_w_2 | Ocena ciągła | Ocena końcowa modułu stanowi średnią ważoną z poszczególnych sposobów weryfikacji efektów kształcenia. | FR_3, FR_4, FR_5, FR_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| FR_fs_1 | wykład | Wykład problemowy, metody aktywizujące: metoda sytuacyjna, dyskusja dydaktyczna (związana z wykładem). | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | FR_w_1 |
| FR_fs_2 | ćwiczenia | Prezentacja poszczególnych zadań w formie prezentacji. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego z zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 30 | FR_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Kierownictwo post-produkcji

Kod modułu: W8-ZN-S2-KPP

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| KPP_1 | Student ma wiedzę o zarządzaniu procesami i pracy w zespole post-produkcyjnym. | K_W04 K_W11 | 5 5 |
| KPP_2 | Student zna rodzaje kosztów planowanych i ponoszonych w okresie post-produkcyjnym form audiowizualnych. | K_W06 | 4 |
| KPP_3 | Student potrafi kierować zespołem post-produkcyjnym. | K_U04 | 4 |
| KPP_4 | Student potrafi planować działania zespołu post-produkcyjnego i zna specyfikę pracy poszczególnych współpracowników. | K_U09 | 5 |
| KPP_5 | Student posiada kompetencje związane z rozumieniem procesów pracy i kreacji w zespole post-produkcyjnym. | K_K03 | 4 |
| KPP_6 | Student jest zdolny do zarządzania zespołem i etapami procesu post-produkcji. | K_K09 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | Celem modułu jest zgłębianie zagadnień dotyczących pracy w zespole post-produkcyjnym, rozwijanie wiedzy, umiejętności i kompetencji w kluczowych elementach pracy zarządzania procesem post-produkcji. Studenci pogłębią swoją wiedzę z zakresu faz towarzyszących etapowi post-produkcji. Studenci poznają techniki pozwalające prowadzić twórcze dyskusje związane z post-produkcją obrazu i dźwięku tak, aby przynosiły one najlepsze rezultaty. W ramach modułu uzyskają wiedzę na temat różnych problemów towarzyszących post-produkcji filmowej i nowych mediów. Prezentowane studia przypadku będą elementem wzmacniającym kompetencje i pogłębiającym wiedzę przyszłego kierownika post-produkcji czy post supervisor'a. W ramach modułu studenci będą doskonalić umiejętności: prowadzenia spotkań post-produkcyjnych, negocjacji, szacowania czasu spotkań i moderowania dyskusji, komunikowania się z grupą współpracowników, tworzenia planów spotkań post-produkcyjnych i opisu celów kierownictwa post-produkcji. Moduł ten obejmuje takie zagadnienia, jak kwestie organizacyjne, kwestie techniczne i kwestie finansowe związane z post-produkcją filmową i nowych mediów. |
| Wymagania wstępne | Student powinien mieć wiedzę o etapach produkcji filmowej i nowych mediów oraz zarządzaniu zasobami ludzkimi. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|--|----------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| KPP_w_1 | Sprawdzian | Weryfikacja stopnia osiągnięcia przez studentów założonych efektów kształcenia będzie realizowana przez wykonanie pracy pisemnej zawierającej dokumentację związaną z działaniami podejmowanymi przez kierownictwo post-produkcji. | KPP_1, KPP_2 |
| KPP_w_2 | Ocena ciągła | Weryfikacja stopnia osiągnięcia przez studentów założonych efektów kształcenia umiejętności i kompetencji będzie realizowana przy zastosowaniu kolokwium ustnych z tematyki związanej z Kierownictwem post-produkcji. | KPP_3, KPP_4, KPP_5, KPP_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|--|---------------|---|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| KPP_fs_1 | wykład | Metoda problemowa (wykład problemowy i interaktywny). | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | KPP_w_1 |
| KPP_fs_2 | ćwiczenia | Studia przypadków, które mają skłonić studentów do samodzielnego zarządzania procesem w ramach przyszłej pracy kierownictwa post-produkcji. Praca w grupach. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 30 | KPP_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Kierownictwo produkcji

Kod modułu: W8-ZN-S2-KP

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| KP_1 | Student zna techniki pracy kierownictwa produkcji: planowania, organizowania pracy, podejmowania decyzji, prowadzenia zebrania i zarządzania czasem. | K_W11 | 5 |
| KP_2 | Student posiada wiedzę z zakresu technik podejmowania decyzji i uwarunkowań ich podejmowania. Zna mechanizmy popełniania błędów podczas podejmowania decyzji. | K_W10 | 4 |
| KP_3 | Student potrafi zaplanować proces produkcji filmu, audycji telewizyjnej i widowiska stosując wybrane techniki planowania i umiejętnie kieruje zespołem. | K_U04 | 5 |
| KP_4 | Student posiada umiejętności budowania zespołów ludzkich oraz kompetencji wymagane w zarządzaniu wieloosobowymi zespołami ludzi. | K_U09 | 4 |
| KP_5 | Student posiada zdolność twórczego poszukiwania rozwiązań problemów producenckich i weryfikacji przyjętych założeń w trakcie realizacji etapów procesu produkcji. | K_K06 | 4 |
| KP_6 | Student jest zdolny do zarządzania zespołem i etapami procesu produkcji. | K_K09 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|--|
| Opis | Celem modułu jest zgłębianie zagadnień dotyczących pracy w zespole produkcyjnym, rozwijanie wiedzy, umiejętności i kompetencji w kluczowych elementach pracy kierownictwa produkcji. Studenci pogłębią swoją wiedzę z zakresu etapu procesu produkcji. Studenci poznają techniki pozwalające prowadzić twórcze dyskusje tak, aby przynosiły one najlepsze efekty. W ramach modułu uzyskają wiedzę na temat różnych problemów towarzyszących produkcji filmowej i nowych mediów. Prezentowane studia przypadku będą elementem wzmacniającym kompetencje i pogłębiającym wiedzę przyszłego producenta. W ramach modułu studenci będą doskonalić umiejętności: prowadzenia spotkań produkcyjnych, negocjacji, szacowania czasu spotkań i moderowania dyskusji. Moduł ten obejmuje takie zagadnienia, jak: rodzaje umów rynkowych, sposoby komunikowania się, tworzenie planu spotkania, rodzaje celów kierownictwa produkcji, wyodrębnionych w oparciu o różne kryteria, zróżnicowanie celów wyznaczonych w etapach produkcji |
|-------------|--|

| | |
|--------------------------|---|
| | (development, preprodukcja, produkcja i postprodukcja), zasady ustalania celów i tworzenie harmonogramów. |
| Wymagania wstępne | Student powinien mieć podstawową wiedzę o branży filmowej i zarządzaniu zasobami ludzkimi. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| KP_w_1 | Sprawdzian | Weryfikacja stopnia osiągnięcia przez studentów założonych efektów kształcenia będzie realizowana przez wykonanie pracy pisemnej zawierającej dokumentację związaną z działaniami podejmowanymi przez kierownictwo produkcji. | KP_1, KP_2 |
| KP_w_2 | Ocena ciągła | Weryfikacja stopnia osiągnięcia przez studentów założonych efektów kształcenia umiejętności i kompetencji będzie realizowana przy zastosowaniu kolokwium ustnych z tematyki związanej z Kierownictwem produkcji. | KP_3, KP_4, KP_5, KP_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| KP_fs_1 | wykład | Metoda problemowa (wykład problemowy i interaktywny). | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | KP_w_1 |
| KP_fs_2 | ćwiczenia | Studia przypadków, które mają skłonić studentów do samodzielnego zarządzania procesem w ramach przyszłej pracy kierownictwa produkcji. Praca w grupach. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 30 | KP_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Kierunki rozwoju nowych mediów

Kod modułu: W8-ZN-S2-KRNM

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| KRNM_1 | Student zna zależności, jakie zachodzą pomiędzy ideami i teoriami zmiany społecznej pod wpływem nowych technologii komunikacyjnych i medialnych, a tworzeniem się nowego typu społeczeństwa i przemian dokonujących się współcześnie w komunikacji i biznesie, ma wiedzę na temat nowych technologii komunikacyjnych i możliwości ich wykorzystania w przygotowywaniu i prezentowaniu analiz zjawisk, procesów i przemian zachodzących współcześnie. | K_W01 | 5 |
| KRNM_2 | Student ma wiedzę na temat przemian zachodzących we współczesnym społeczeństwie pod wpływem nowych technologii medialnych, ma pogłębioną wiedzę na temat organizacji i funkcjonowania mediów w aspekcie zmian technologicznych, które wpływają na ich funkcje i znaczenie we współczesnym świecie. | K_W04 | 4 |
| KRNM_3 | Student potrafi samodzielnie dokonać analizy zasad funkcjonowania nowych mediów współcześnie i ich przemian pod wpływem nowych technologii, ma umiejętność samodzielnego projektowania i przeprowadzania projektów badawczych z zakresu nauk społecznych z wykorzystaniem zaawansowanych technologicznie technik badawczych. | K_U01 | 5 |
| KRNM_4 | Student potrafi samodzielnie wykonać prezentację multimedialną wykorzystując interdyscyplinarne źródła, aby przedstawić przemiany zachodzące we współczesnym świecie pod wpływem nowych technologii medialnych oraz w obrębie samych mediów. | K_U03 | 4 |
| KRNM_5 | Student jest gotowy do współpracy w grupie przy realizacji projektów i przyjmowania w nich różnych ról, uczestniczy w sposób świadomy i odpowiedzialny w rzeczywistości wirtualnej. | K_K01 | 4 |
| KRNM_6 | Student samodzielnie przygotowuje prezentację, dobierając problem do analizy i jest otwarty na krytyczną dyskusję wokół prezentowanych tematów oraz aktywny w niej udział. | K_K04 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | Celem zajęć jest ponadto poznanie podstawowych pojęć i kategorii związanych z rozwojem nowych technologii. W ramach zajęć analizie zostaną podane najpopularniejsze oraz najbardziej efektywne i efektywne kampanie w mediach społecznościowych, jak również zbadany wpływ social mediów na kształtowanie się relacji i stosunków międzyludzkich w teorii i praktyce. Studenci poznają najistotniejsze cechy charakterystyczne nowych mediów: |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|---|
| | indywidualizację – dotarcie ze spersonalizowaną informacją do konkretnej grupy odbiorców, dostosowanie komunikatu do potrzeb informacyjnych indywidualnego odbiorcy (personalizacja urzędowania, zawartości komunikatu oraz formy), interaktywność - możliwość wygenerowania sprzężenia zwrotnego (tzw. feedbacku) w czasie rzeczywistym, gromadzenie informacji przez nadawcę o reakcjach na przesłany komunikat do odbiorcy, przenośność (wielofunkcyjność) – wielość platform korzystania z treści cyfrowej, komputer, tablet, telefon) i łatwość w kopiowaniu zawartości komunikatu bez utraty jakości informacji, trwałość komunikatu - cykl życia informacji jest bardzo długi, dostępność - korzystanie z informacji w czasie i miejscu, (mobilność) dogodna dla odbiorcy, brak ograniczeń czasowych i przestrzennych w konsumpcji informacji przez odbiorcę. Charakter zajęć będzie połączeniem wiedzy teoretycznej z praktycznymi działaniami zespołów kreatywnych powołanych dla potrzeb realizacji programu. |
| Wymagania wstępne | Student winien mieć wiedzę na temat tzw. nowych mediów i ich roli w tworzeniu, transmisji i reprodukowaniu współczesnej komunikacji. Ten aspekt koresponduje w dużym stopniu z kompetencjami technologicznymi. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| KRNM_w_1 | Sprawdzian | Sposób weryfikacji pracy własnej studentów: egzamin końcowy (test, pytania otwarte - w formie pisemnej lub ustnej), studium przypadku. | KRNM_1, KRNM_2 |
| KRNM_w_2 | Ocena ciągła | Podstawowym wymogiem umożliwiającym zaliczenie przedmiotu jest obecność i aktywność podczas zajęć praktycznych. Kolejnym wymogiem będzie praca w zespołach polegająca na opracowaniu projektu na temat wskazany przez prowadzącego. Oceniane będzie kompleksowe podejście do tematu oraz kreatywność. Sposób weryfikacji pracy własnej studentów: aktywność na zajęciach (udział w dyskusji i rozwiązywaniu zadań/problemów), referat, studium przypadku, raport, budowanie i analiza modeli prognostycznych. | KRNM_3, KRNM_4, KRNM_5, KRNM_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|--|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| KRNM_fs_1 | wykład | Wykłady połączone z dyskusją oraz prezentacją multimedialną. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | KRNM_w_1 |
| KRNM_fs_2 | ćwiczenia | Podczas ćwiczeń studenci będą mieli okazję zdobyć solidne podstawy dotyczące skutecznych i efektywnych form komunikacji we współczesnej gospodarce elektronicznej oraz nowoczesnych narzędzi do współdzielenia i udostępniania danych przez użytkowników. Nabędą praktyczną wiedzę i umiejętności z zakresu zastosowania poczty elektronicznej, systemów wideokonferencyjnych, chatbootów oraz szeroko pojętych zasobów Internetu w zarządzaniu relacjami z klientami. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | KRNM_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Marketing w mediach społecznościowych

Kod modułu: W8-ZN-S2-MWMS

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| MWMS_1 | Student zna zasady planowania i realizacji kampanii marketingowo sprzedażowych z wykorzystaniem social media, ma pogłębioną wiedzę z zakresu funkcjonowania mediów społecznościowych i determinant mających wpływ na ekonomiczne aspekty zarządzania firmą. | K_W04 | 5 |
| MWMS_2 | Student potrafi dobierać i efektywnie wykorzystywać poszczególne narzędzia informatyczne w rozwiązywaniu konkretnych problemów, z jakimi można się spotkać w działaniach dotyczących obszaru marketingu. Swobodnie porusza się w ramach nauk o nowych mediach i potrafi je wykorzystać w różnych wymiarach życia społecznego: potrafi prowadzić badania w tym zakresie, opracować je i przedstawić. | K_W03 | 4 |
| MWMS_3 | Student realizuje zadania w sposób zapewniający bezpieczeństwo, zdaje sobie sprawę z konsekwencji wykorzystywania nielegalnego oprogramowania, a także akceptuje i stosuje się do reguł panujących w czasie komunikowania się w sieci. | K_U02 | 4 |
| MWMS_4 | Słuchacz ma umiejętność wykorzystania zasobów internetowych w działaniach marketingowych organizacji, rozwija świadomość odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania związane z pracą zespołową. | K_U03 | 5 |
| MWMS_5 | Student potrafi poddać krytycznej analizie informacje pochodzące z różnych źródeł oraz formułować na ich podstawie samodzielne wnioski. | K_K01 | 4 |
| MWMS_6 | Student posiada umiejętność analizy procesów zachodzących w środowisku cyfrowym. | K_K02 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | Celem zajęć jest nabycie przez studentów poznanie metod zarządczych służących skutecznej komunikacji, aktualizacja i rozwinięcie wiedzy oraz umiejętności słuchaczy niezbędnych do efektywnego stosowania nowoczesnych technologii z uwzględnieniem aktualnych warunków ekonomicznych oraz konkurencyjnego otoczenia. Zajęcia służyć będą zdefiniowaniu procesu sieciowej komunikacji i nakreśleniu najważniejszych elementów dialogu klient-firma oraz sposobom |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|---|
| | <p>budowania zaufania i lojalności klienta wobec firmy za pomocą wymiany informacji. Przedmiot realizowany będzie w małych grupach projektowych i służyć będzie praktycznej ocenie skutecznej komunikacji w cyfrowym środowisku z wykorzystaniem technik stosowanych w marketingu sieciowym. Studenci poznają nowoczesne techniki sieciowej komunikacji ze wskazaniem różnic komunikacyjnych oraz narzędzi w zależności od zdefiniowanych grup docelowych. Nabędą kompetencje w tworzeniu komunikatów z obszaru content marketingu, marketingu partyzanckiego, memów oraz marketingu w czasie rzeczywistym. Poznają narzędzia komunikacji z klientem w Internecie z wyszczególnieniem: poczty elektronicznej (e-mail), grup dyskusyjnych, komunikacji bezpośredniej - chat, kartek wirtualnych z życzeniami, sposobów współtworzenia strony www, gier i gadżetów elektronicznych, wideokonferencji.</p> |
| Wymagania wstępne | <p>Student powinien dysponować podstawową wiedzą na temat funkcjonowania cyfrowej komunikacji. Wykazywać się kreatywnością myślenia znać podstawowe narzędzia wykorzystywane w komunikacji: język, obraz, znać język angielski.</p> |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| MWMS_w_1 | Sprawdzian | Egzamin ustny - dyskusja otwarta, w trakcie której analizowane są poszczególne projekty przygotowane przez studentów. Po zakończeniu dyskusji na dany temat prowadzący dokonuje krótkiego podsumowania obejmującego ocenę wypowiedzi dyskutantów oraz ocenia projekty przygotowane przez zespoły powołane przez studentów. | MWMS_1, MWMS_2 |
| MWMS_w_2 | Ocena ciągła | Ocena końcowa modułu stanowi średnią ważoną z poszczególnych sposobów weryfikacji efektów kształcenia. | MWMS_3, MWMS_4, MWMS_5, MWMS_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| MWMS_fs_1 | wykład | <p>Wykład problemowy, metody aktywizujące: metoda sytuacyjna, dyskusja dydaktyczna (związana z wykładem, panelowa) metody praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe. Zajęcia prowadzone są w formie konwersatoryjnej. W trakcie zajęć prowadzący przedstawia studentom problem. Studenci powołują grupy do realizacji konkretnych zadań. Przygotowują prezentacje, które są oceniane na kolejnych zajęciach. Analizowane są możliwe warianty rozwiązania problemu.</p> | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | MWMS_w_1 |
| MWMS_fs_2 | ćwiczenia | Prezentacja poszczególnych zadań w formie prezentacji. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego z zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie indywidualnych projektów. | 15 | MWMS_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Montaż filmu (do wyboru jeden przedmiot: Montaż filmu fabularnego lub Montaż filmu dokumentalnego)

Kod modułu: W8-ZN-S2-MF

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| MF_1 | Student zna zasady wpływu montażu na rodzaj opowieści, a także techniki łączenia obrazu z muzyką. | K_W07 | 5 |
| MF_2 | Student ma wiedzę, jak opowiedzieć daną historię montażem, zna podstawy techniczne pracy montażysty. | K_W05 | 4 |
| MF_3 | Student posiada umiejętność w warunkach domowych montażu swojego krótkiego materiału audiowizualnego. | K_W06 | 5 |
| MF_4 | Student posiada umiejętność opowiedzenia montażem historii, np. poprzez cięcia montażowe, przenikania itp., a także wykorzystania utworu muzycznego w montażu, jako dodatkowego łącznika w filmie. | K_W07 | 4 |
| MF_5 | Student nabędzie świadomość, w jaki sposób montażem można wpłynąć na zmianę gatunku materiału filmowego. | K_K05 | 4 |
| MF_6 | Student poprzez odpowiedni montaż będzie mógł wypróbować zrealizowany materiał w kilku wariantach montażowych, mających różny charakter i wydźwięk społeczny. | K_K06 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | <p>Przedmiot do wyboru:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Montaż filmu fabularnego •Montaż filmu dokumentalnego <p>Opis przedmiotu: Montaż filmu fabularnego</p> <p>Celem modułu jest wykształcenie umiejętności wyboru zrealizowanego materiału do filmu fabularnego i scalenia go w jedną całość, przekazywanie wiedzy dotyczącej montażu oraz technik przetwarzania obrazu, kształcenie umiejętności i wzmacnianie kompetencji w łączeniu obrazu z dźwiękiem, w tym z muzyką. Wśród elementów praktycznej nauki sztuki montażu będą planowanie kosztów, planowanie realizacja materiału audiowizualnego. Moduł montaż filmu fabularnego będzie okazją do poznania przez studentów technik montaż, dzięki którym kreowana narracja może nabrać cech różnych</p> |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|--|
| | <p>gatunków filmowych. Ważnym elementem będzie tworzenie spójnej kompozycji dzięki przekazanym technicznym tajemnicom pracy nad obrazem, dźwiękiem i muzyką. Student pozna rodzaje realizacji ujęć, rodzaje planów (bliski, amerykański), zbliżenie, półzbliżenie i inne. W ramach modułu pozna on międzynarodową nomenklaturę, dzięki której łatwiej będzie się mu komunikować z zespołem podczas realizacji scen, jak i podczas samego montażu.</p> <p>Opis przedmiotu: Montaż filmu dokumentalnego</p> <p>Celem modułu jest wykształcenie umiejętności wyboru zrealizowanego materiału do filmu dokumentalnego i scalenia go w jedną całość, przekazywanie wiedzy dotyczącej montażu oraz technik przetwarzania obrazu, kształcenie umiejętności i wzmacnianie kompetencji w łączeniu obrazu z dźwiękiem, w tym z muzyką. Wśród elementów praktycznej nauki sztuki montażu będą planowanie kosztów, planowanie realizacja materiału audiowizualnego. Ważnym elementem będzie tworzenie spójnej kompozycji dzięki przekazanym technicznym tajemnicom pracy nad obrazem, dźwiękiem i muzyką. Student pozna rodzaje realizacji ujęć, rodzaje planów (bliski, amerykański), zbliżenie, półzbliżenie i inne. W ramach modułu pozna on międzynarodową nomenklaturę, dzięki której łatwiej będzie się mu komunikować z zespołem podczas realizacji scen, jak i podczas samego montażu.</p> |
| Wymagania wstępne | <p>Student powinien znać podstawy łączenia technik realizacji. Powinien znać podstawy komunikacji, typu jaki rodzaj planu chce teraz wykorzystać. Powinien posiadać wrażliwość oraz wiedzę na temat filmu i telewizji.</p> <p>Student powinien mieć podstawy, podać konkretne przykłady filmów i programów telewizyjnych, które mają podobne style montażowe.</p> |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| MF_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian praktyczny polegający na weryfikacji następujących kompetencji: rozpoznawanie wybranych kadrów z filmu jako część historii i umiejętne posługiwanie się nimi. | MF_1, MF_2 |
| MF_w_2 | Ocena ciągła | Ocenianie poszczególnych etapów montażu, w tym podstawowa obsługa techniczna sprzętu. | MF_3, MF_4, MF_5, MF_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| MF_fs_1 | wykład | Wykłady połączone z dyskusją, prezentacją multimedialną i pokazem filmów. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | MF_w_1 |
| MF_fs_2 | ćwiczenia | Zajęcia poświęcone zostaną praktycznej prezentacji podstawowych technik montażu filmu. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego z zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. | 30 | MF_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Muzyka w sztuce audiowizualnej (do wyboru jeden przedmiot: Muzyka w filmie fabularnym lub Muzyka w filmie dokumentalnym)

Kod modułu: W8-ZN-S2-MWF

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| MWF_1 | Student ma uporządkowaną wiedzę o muzyce filmowej, jej historii i związków z technologią filmową. | K_W11 | 4 |
| MWF_2 | Student zna głównych twórców muzyki filmowej i ich twórczość. | K_W12 | 5 |
| MWF_3 | Student identyfikuje elementy ścieżki dźwiękowej oraz identyfikuje elementy dzieła muzycznego funkcjonującego z obrazem ruchomym. | K_U10 | 5 |
| MWF_4 | Student rozumie podstawowe elementy i etapy produkcji dźwięku w filmie. | K_U12 | 4 |
| MWF_5 | Student wskazuje zależności pomiędzy twórcami muzyki filmowej z twórcami obrazu ruchomego. | K_K12 | 3 |
| MWF_6 | Student docenia rolę muzyki w różnych gatunkach i podgatunkach filmowych. | K_K11 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|----------------|---|
| Opis | <p>Przedmiot do wyboru:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Muzyka w filmie fabularnym •Muzyka w grze wideo <p>Opis przedmiotu: Muzyka w filmie fabularnym</p> <p>Celem przedmiotu jest prezentacja podstawowych informacji z zakresu muzyki filmowej, rozwoju technologii wpływającej na kompozytorów oraz sylwetek twórców i ich dzieł muzycznych w korelacji z reżyserami i konkretnymi filmami. Główną osią kształcenia jest poznanie funkcji muzyki opartych na różnych teoriach muzyki filmowej, nabywanie umiejętności analizy muzyki filmowej pod kątem prezentowanych teorii. Celem jest także kształcenie umiejętności identyfikacji elementów ścieżki dźwiękowej, stylów muzycznych i technik kompozytorskich.</p> |

| | |
|--------------------------|---|
| | <p>Opis przedmiotu: Muzyka w grze wideo</p> <p>Celem przedmiotu jest kształcenie kompetencji w dostrzeganiu roli muzyki w grze wideo, w szczególności kształcenie umiejętności rozpoznawania cech muzyki (wyróżnik czasu akcji, wyróżnik tematyczny). Głównymi tematami prezentowanymi podczas prowadzonego modułu będą: różnice pomiędzy technikami Layering i Splicing, ścieżki typu transition, problem lokacji a stylu, kształtowanie emocjonalności ze względu na prowadzoną narrację, logikę i mechanikę gry wideo, nielinearność rozgrywki i jej tło muzyczne, specyfika ścieżki dźwiękowej i jej epizodyczna nieewolucyjność.</p> |
| Wymagania wstępne | Ogólna znajomość dzieł filmowych i gier wideo. |

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
|---------|--------------|--|----------------------------|
| MWF_w_1 | Sprawdzian | Student rozwiązuje test obejmujący zagadnienia omawiane na wykładach oraz wskazane zagadnienia do przygotowania jako praca własna. | MWF_1, MWF_2 |
| MWF_w_2 | Ocena ciągła | Student przygotowuje pracę semestralną na wskazany temat. Praca semestralna oceniana jest pod kątem merytorycznym, zawartej i zastosowanej w niej bibliografii (również cytowanych fragmentów tekstów źródłowych). | MWF_3, MWF_4, MWF_5, MWF_6 |

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|----------|---------------------------|---|---------------|---|---------------|---|
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| MFw_fs_2 | ćwiczenia | Metoda ćwiczeniowa wsparta nagraniami audio oraz video. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. | 45 | MWF_w_1 |
| MWF_fs_1 | wykład | Metoda wykładowa wsparta nagraniami audio oraz video. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 45 | MWF_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Ochrona własności intelektualnej

Kod modułu: W8-ZN-S2-OWI

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| OWI_1 | Student posiada wiedzę na temat celu stosowania ochrony własności intelektualnej. | K_W08 | 5 |
| OWI_2 | Student zna przepisy prawa w zakresie ochrony własności intelektualnej w nowych mediach. | K_W05 | 4 |
| OWI_3 | Student posiada umiejętność określania swoich praw i obowiązków w Internecie. | K_U08 | 5 |
| OWI_4 | Student posiada umiejętność świadomego poruszania się w przestrzeni Internetu. | K_U05 | 4 |
| OWI_5 | Student zna ograniczenia związane z poruszaniem się w sieci i publikowaniem materiałów audiowizualnych. | K_K07 | 4 |
| OWI_6 | Student posiada świadomość praw innych osób w sieci. | K_K05 | 3 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|---|
| Opis | Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat przepisów regulujących ochronę własności intelektualnej, a także praktycznych wskazówek, w jaki sposób ochrona taka przysługuje twórcom dzieł literackich, publicystycznych, naukowych, kartograficznych, programów komputerowych, utworów plastycznych, fotograficznych, wzornictwa przemysłowego, autorom witryn internetowych, zamieszczanych w Internecie zdjęć, filmów, blogów, utworów muzycznych czy oprogramowania. |
| Wymagania wstępne | Podstawowa wiedza z zakresu prawa gospodarczego. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| OWI_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiedzy w formie pisemnej polegający na weryfikacji następujących kompetencji: rozpoznawanie niebezpieczeństw z zakresu ochrony własności intelektualnej oraz | OWI_1, OWI_2 |

| | | | |
|---------|--------------|--|----------------------------|
| | | umiejętność rozwiązań w przypadku takich naruszeń. | |
| OWI_w_2 | Ocena ciągła | Praca ze studentami na w ramach prowadzonych ćwiczeń i ocena ich przygotowania do zajęć. | OWI_3, OWI_4, OWI_5, OWI_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|---|---------------|--|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| OWI_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, prezentacja multimedialna, praca na konkretnych przykładach. | 15 | Praca własna studenta polegać będzie na wykorzystaniu zapisów prawnych w swoim dziele | 15 | OWI_w_1 |
| OWI_fs_2 | ćwiczenia | Omawianie poszczególnych rodzajów utworów multimedialnych i sposobów ochrony prawa ich własności. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdych zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów. | 15 | OWI_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Pitching (publiczna prezentacja projektu filmu)

Kod modułu: W8-ZN-S2-P

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| P_1 | Student posiada wiedzę z zakresu kryteriów branżowych i sposobów publicznej prezentacji pomysłu filmowego lub innej formy audiowizualnej. | K_W09 | 5 |
| P_2 | Student zna zasady i metody prezentowania projektu dla publiczności. | K_W10 | 4 |
| P_3 | Student posiada umiejętność realizacji publicznej prezentacji pomysłu filmowego lub innej formy audiowizualnej. | K_U01 | 5 |
| P_4 | Student potrafi wykorzystywać podstawowe zasady wpływu społecznego dzięki zdobytym umiejętnościom prezentacji własnego doświadczenia zawodowego. | K_U12 | 4 |
| P_5 | Student wykazuje kompetencje społeczne związane z występami publicznymi podczas sesji pitchingowej. | K_K05 | 4 |
| P_6 | Student posiada kompetencje w nawiązywaniu relacji handlowych z odbiorcami sesji pitchingowej. | K_K10 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|--------------------------|---|
| Opis | Celem modułu jest zapoznanie studentów z wiedzą o pitchingu oraz kształcenie umiejętności i kompetencji związanych z prezentacją pomysłu filmowego, telewizyjnego, animacji czy teleturnieju. Studenci poznają istotne kryteria związane z potencjałem komercyjnym, dystrybucyjnym, festiwalowym i edukacyjnym filmu. Moduł ten obejmuje naukę metod publicznego opisu: pomysłu filmowego, historii filmowej i charakterystyki postaci. Wśród ważnych elementów przekazywanej wiedzy i kształtowanych umiejętności są sposoby kreowania zwiastuna filmowego, tworzenie ripomaticu i niezbędnej dokumentacji (m.in. one pager i mood board, logline i synopsis). Studenci zapoznają się podstawami researchu branżowego oraz dwoma głównymi formami pitchingu: standard pitching i elevator pitching. W szczególności studenci zdobędą umiejętności i kompetencje związane ze sposobami prezentacji pomysłu filmowego oraz sposobami prezentacji własnego doświadczenia zawodowego i odniesionymi sukcesami. |
| Wymagania wstępne | Student ma wiedzę o etapach produkcji filmowej. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|---|---------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| P_w_1 | Sprawdzian | Egzamin ustny w formie przeprowadzonej sesji pitchingowej projektu filmowego. | P_1, P_2, P_3 |
| P_w_2 | Ocena ciągła | Przygotowanie do zajęć, aktywność w dyskusji, wykazane umiejętności praktyczne przy sporządzaniu dokumentacji specjalistycznej. Praca praktyczna. | P_3, P_4, P_5, P_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|--|---------------|---|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| P_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, wykład aktywizujący, prezentacja multimedialna, dyskusja. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | P_w_1 |
| P_fs_2 | ćwiczenia | Studia przypadków, które mają skłonić studentów do samodzielnego analizowania pętli rozgrywek, a przede wszystkim zrozumienia logiki i mechaniki gry wideo. Ćwiczenia aktywizujące. Praca w grupach. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego z zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 30 | P_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Podstawy reżyserii

Kod modułu: W8-ZN-S2-PR

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PR_1 | Student posiada wiedzę z podstawowych technik reżyserii. | K_W07 | 5 |
| PR_2 | Student potrafi stworzyć i zrealizować działania zmierzające do realizacji scenariusza filmu. | K_W06 | 4 |
| PR_3 | Student posiada umiejętność przekazywania w prosty sposób swojej wiedzy innym współpracownikom w zespole produkcyjnym, opowiadania danej historii w sposób ciekawy i ważny. | K_U07 | 5 |
| PR_4 | Student posiada umiejętność komunikacji międzyludzkiej, podejmowania szybkich decyzji w trudnych sytuacjach na planie filmowym. | K_U05 | 4 |
| PR_5 | Student posiada większą wrażliwość na zdarzenia w swoim otoczeniu, potrafi wykorzystać swoje doświadczenia lub przeżycia w sposobie realizacji dzieła. | K_K05 | 4 |
| PR_6 | Student potrafi jednoczyć ludzi w celu powstania wspólnego dzieła, a także potrafi zdobyć szacunek do swojej osoby poprzez swoją pracę na planie filmowym. | K_K06 | 3 |

| 3. Opis modułu | |
|-----------------------|---|
| Opis | <p>Celem przedmiotu będzie umiejętne posługiwanie się wcześniej wymyślonym i spisany pomysłem. Ponieważ sztuka reżyserii to sztuka wykorzystywania przypadków i jest to umiejętność obserwacji, zbierania i wykorzystania swoich doświadczeń, uczuć, reżyser musi posiadać dużą wrażliwość, ale musi też być w stosunku do niej asertywny. Powinien z każdego tematu wyciągnąć sprawy najważniejsze, wokół nich stworzyć wątki i z nich rozbudować historię. Dlatego student poprzez kontakt z profesjonalnymi reżyserami zdobędzie wiedzę na temat pracy reżysera, w tym pracy podczas analizy scenariusza, wydobywania najlepszych cech ze scenariusza, opowiadania historii w taki sposób, aby przyciągnąć, oczarować i zatrzymać widza.</p> <p>Uczestnik zapozna się z podstawowymi wartościami reżysera, pozna profesjonalną aparaturę pojęciową, będzie analizował przedstawiane mu dzieła filmowe jak i gatunki telewizyjne.</p> |

| | |
|--------------------------|---|
| | Student nauczy się, jak się komunikować, aby być zrozumiany, jak przekazywać swoim współpracownikom treść pomysłów kreatywnych, pracować montażowo. |
| Wymagania wstępne | Powinien posiadać umiejętności komunikacji, powinien w łatwy sposób potrafić przekazywać swoje pomysły. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| PR_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiedzy, w formie pisemnej, poprzez propozycje zmian scenariuszowych, tak aby ostatecznie doprowadziły one do ostatecznego spójnego pomysłu na realizację Dzieła. Student ma za zadanie wykazać się wiedzą na temat kina europejskiego i przygotować się pod kątem tej wiedzy. | PR_1, PR_2 |
| PR_w_2 | Ocena ciągła | Oceniana będzie wrażliwość studenta, sposób komunikacji międzyludzkiej, wiedza ogólna studenta, umiejętność panowania nad daną sytuacją i koordynacja wszystkich twórczych elementów jako podstawa do powstania utworu audiowizualnego. | PR_3, PR_4, PR_5, PR_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PR_fs_1 | wykład | Wykład informacyjny, poparty projekcjami kilku filmów. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 45 | PR_w_1 |
| PR_fs_2 | ćwiczenia | Analiza filmowa na przykładzie twórczości wybranych polskich i światowych reżyserów. Sprawdzana będzie wiadomość studenta z zakresu sposobów realizacji utworów audiowizualnych do umieszczenia w sieci. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego z zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. | 45 | PR_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Podstawy sztuki operatorskiej

Kod modułu: W8-ZN-S2-PSO

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PSO_1 | Student posiada wiedzę na temat podstawowych technik filmowych, pracy z kamerą i pracy ze światłem. | K_U05 | 4 |
| PSO_2 | Student zna podstawy komunikowania się w kwestii kadrów i ujęć filmowych. | K_W07 | 5 |
| PSO_3 | Student posiada umiejętność uchwycenia danej sytuacji w sposób audiowizualny, posiada umiejętność opowiadania obrazem. | K_U07 | 5 |
| PSO_4 | Student posiada umiejętność wykorzystania zastanego światła w danym momencie, a także zmiany nastroju realizowanego materiału poprzez użycie innego kadru lub też światła. | K_U06 | 4 |
| PSO_5 | Student posiada świadomość znaczenia przekazu pewnych wartości za pomocą obrazu. | K_K05 | 4 |
| PSO_6 | Student potrafi połączyć sztukę operatorską z innymi dziedzinami sztuki, wykorzystując scenariusz, muzykę i pracę aktora. | K_K06 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | Celem tych zajęć, będzie umiejętne posługiwanie się przez studenta kamera, umiejętne wykorzystanie kamery do zrealizowania swojego zaplanowanego projektu. Student będzie miał zajęcia z profesjonalnymi operatorami filmowymi oraz telewizyjnymi. Ważna będzie nauka od podstaw, takich jak umiejętne oświetlenie planu. Jak należy skorzystać z zastanego światła, lub w przypadku realizacji zdjęć w plenerze, przy dużym słońcu, jak uniknąć prześwietlenia, niedoświetlenia. Ważną lekcją będzie praca z kamerą, poznanie zasad, rodzajów planów i perspektyw, poznanie pojęć: kadr, ujęcie, a także w jaki sposób za pomocą obrazu opowiedzieć daną opowieść, lub jak sfilmować rozmówcę aby materiał wydawał się jeszcze ciekawszy. Student za pomocą kadrów filmowych będzie mógł ten sam materiał opowiedzieć na wiele sposobów, w ciasnym kadrze dobrze opowiada się historie kameralne, intymne. Te zajęcia to również analiza ruchu kamery i poszczególnych kadrów na przykładach kilku filmów i innych realizacji. Podczas tych zajęć studenci będą omawiali również podstawy fotografii filmowej, co przybliży ich do bycia wrażliwym na piękno. |
| Wymagania wstępne | Student powinien wymienić kilka przykładów filmowych lub telewizyjnych, opowiadanych obrazem, powinien znać podstawowe pojęcia operatorskie, powinien być wrażliwy na obraz. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|--|----------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| PSO_w_1 | Sprawdzian | Studenci realizują małe projekty realizacyjne, na podstawie których jest przeprowadzany egzamin ustny i pisemny. | PSO_1, PSO_2 |
| PSO_w_2 | Ocena ciągła | Ocenianie fragmentów przygotowywanego przez studenta materiału filmowego. | PSO_3, PSO_4, PSO_5, PSO_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|--|---------------|---|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PSO_fs_1 | wykład | Wykład tematyczny, przykłady dobrego i złego wykorzystania światła w filmie, wykład dotyczący sposobu wykonywania zdjęć do dzieła, wpływ pracy operatora na jakość dzieła. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 45 | PSO_w_1 |
| PSO_fs_2 | ćwiczenia | Praca na sprzęcie i natychmiastowa analiza wykonanych zdjęć. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. | 45 | PSO_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Post-produkcja

Kod modułu: W8-ZN-S2-PPA

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PPA_1 | Student posiada wiedzę dotyczącą kreacji obrazu i dźwięku na etapie post-produkcji. | K_W02 | 5 |
| PPA_2 | Student ma wiedzę na temat terminologii związane z procesami post-produkcyjnymi. | K_W07 | 5 |
| PPA_3 | Student potrafi rozróżnić sprzęt i oprogramowanie służące edycji obrazu i dźwięku podczas post-produkcji formy audiowizualnej. | K_U06 | 4 |
| PPA_4 | Student potrafi komunikować się w języku angielskim stosując terminologię specjalistyczną związaną z post-produkcją. | K_U13 | 4 |
| PPA_5 | Student posiada kompetencje związane z rozumieniem konstrukcji kosztów związanych z postprodukcją filmu i serialu. | K_K09 | 4 |
| PPA_6 | Student rozumie czym jest współczesny workflow postprodukcji dla seriali i filmów fabularnych. | K_K03 | 5 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | W ramach przedmiotu studenci zdobędą podstawową wiedzę na temat współczesnej postprodukcji. Zajęcia będą podzielone na części, na który wprowadzane będą kolejne zagadnienia: taśma filmowa i jej procesy, współczesne kamery filmowe, obsługa planu zdjęciowego pod kątem danych - role DIT i DW, współczesne workflow postprodukcji dla seriali i filmów fabularnych, korekcja kolorów i obecne możliwości narzędzi w postprodukcji, efekty wizualne, mastering, dystrybucja i archiwizacja a także konstrukcja kosztów związanych z postprodukcją filmu/serialu. W ramach zajęć poruszane będą zagadnienia techniczne, organizacyjne oraz finansowe, które pozwolą studentom sprawnie poruszać się po meandrach postprodukcji. Wiedza zdobyta podczas zajęć przygotowuje do pracy w studiach postprodukcyjnych w charakterze post supervisor'a czy kierownika postprodukcji z ramienia produkcji filmu. |
| Wymagania wstępne | Student posiada wiedzę z zakresu toku produkcji filmowej oraz umiejętności komunikacji. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|---|----------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| PPA_w_1 | Sprawdzian | Weryfikacja stopnia osiągnięcia przez studentów założonych efektów kształcenia będzie realizowana przez napisanie egzaminu pisemnego w formie testu wyboru lub egzamin ustny. | PPA_1, PPA_2 |
| PPA_w_2 | Ocena ciągła | Ocena prac cząstkowych mających na celu nabycie przez studenta umiejętności i kompetencji związanych z Post-produkcją. | PPA_3, PPA_4, PPA_5, PPA_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|---|---------------|---|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PPA_fs_1 | wykład | Wykłady połączone z dyskusją, prezentacją multimedialną i pokazem filmów. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | PPA_w_1 |
| PPA_fs_2 | ćwiczenia | Zajęcia poświęcone zostaną praktycznej prezentacji podstawowych zagadnień związanych z post-produkcją filmową, telewizyjną i nowych mediów. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego z zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. | 30 | PPA_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Pozyskiwanie środków finansowych i sponsoring

Kod modułu: W8-ZN-S2-PSFIS

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PSFIS_1 | Student posiada wiedzę z zasad autoprezentacji, w tym swobodnie porusza się w zakresie komunikacji z klientem i negocjacji biznesowych. | K_W05 | 4 |
| PSFIS_2 | Student posiada wiedzę z analizy biznesowej. | K_W06 | 5 |
| PSFIS_3 | Student posiada umiejętności komunikacji, odważnie podejmuje decyzji, potrafi ponosić konsekwencje dokonanych transakcji. | K_U07 | 5 |
| PSFIS_4 | Student posiada umiejętności negocjacyjne, posiada umiejętność zdobywania funduszy, posiada umiejętność swobodnego poruszania się w wypełnianiu podstawowych formularzy. | K_U08 | 4 |
| PSFIS_5 | Student wykazuje postawę współodpowiedzialności za wypracowane wspólnie wyniki. | K_K05 | 3 |
| PSFIS_6 | Student ma świadomość potencjalnych konsekwencji swoich decyzji finansowych. | K_K08 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|--------------------------|---|
| Opis | Celem tych zajęć jest przekazanie wiedzy na temat źródeł pozyskiwania środków finansowych z podziałem na środki unijne, publiczne, źródła prywatne i komercyjne. Student pozna też zasady współpracy product placement i city placement. Student pozna pojęcie sponsoringu jako formę promocji. Celem będzie przekazanie wiedzy, w jaki sposób i jakie pieniądze pozyskać, jak je odpowiednio wydatkować i w jaki sposób rozliczyć wzajemne świadczenia z podmiotami finansującymi. |
| Wymagania wstępne | Student powinien posiadać wiedzę na temat rynku, być przedsiębiorczym i asertywnym. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|---|------------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| PSFIS_w_1 | Sprawdzian | Egzamin pisemny w zakresie przedstawienia konkretnych przykładów źródeł finansowania produkcji multimedialnych. | PSFIS_1, PSFIS_2 |
| PSFIS_w_2 | Ocena ciągła | Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta, będąca średnią ocen z zadań realizowanych w trakcie ćwiczeń zgodny z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie. Student będzie poddany testowi na konkretnym przykładzie. Student dobierze dowolną osobę z grupy i w formie ustnej zaprezentuje swoją wiedzę na temat negocjacji pozyskania danego źródła finansowego. Student przedstawi w formie prezentacji multimedialnej swoją ofertę sponsoringu. | PSFIS_3, PSFIS_4, PSFIS_5, PSFIS_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|--|---------------|--|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PSFIS_fs_1 | wykład | Wykład, prezentacja multimedialna, dyskusja, praca na przykładach. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | PSFIS_w_1 |
| PSFIS_fs_2 | ćwiczenia | Praca w grupach w zakresie prowadzenia negocjacji i na przykładach pakietów sponsoringowych. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | PSFIS_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Prawo autorskie

Kod modułu: W8-ZN-S2-PA

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PA_1 | Student zna podstawy prawna, ułatwiające poruszanie się w nowych mediach, np. jak chronić swoje dzieło i szanować powstałe do tej pory dzieła. | K_W07 | 4 |
| PA_2 | Student posiada wiedzę z zakresu, jak korzystać z cudzego utworu i jak nadać mu nowe życie w swoim dziele audiowizualnym. | K_W08 | 5 |
| PA_3 | Student posiada umiejętność poruszania się w przestrzeni prawa autorskiego oraz odpowiedniego wykorzystania obcego dzieła w swoim materiale audiowizualnym. | K_U07 | 4 |
| PA_4 | Student posiada umiejętność podejmowania decyzji, kiedy i w jaki sposób warto z konkretnego dzieła skorzystać. | K_U08 | 5 |
| PA_5 | Student ma świadomość zachowań zgodnych z prawem autorskim. | K_K05 | 3 |
| PA_6 | Student ma zdolność unikania niebezpiecznych i przykrych obciążeń prawnych wytoczonych mu przez potencjalnych poszkodowanych. | K_K08 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | <p>Na zajęciach studenci poznają tajniki i podstawy zagadnień dotyczących prawa autorskiego w zakresie: autorskiego prawa majątkowego, autorskiego prawa osobistego, praw zależnych, praw pokrewnych.</p> <p>Student uczy się wybranych zagadnień z podstaw autorskich praw osobistych i majątkowych, dowiaduje się, jak zadbać o swoje prawa i jak korzystać z praw innych. Aby móc pełnoprawnie skorzystać z wybranego przez studenta utworu/obrazu, nazwiska itp., dany student musi posiadać bazową wiedzę na temat, jakie prawa są ile ważne, jak wygląda sprawa ze spadkobiercami, czy warto korzystać z istniejących materiałów itp.</p> <p>Wiedza, którą student nabędzie pozwala na umiejętne poruszanie się w sferze nowych mediów oraz pozwala uchronić się przed wykorzystaniem przez inne osoby autorskiego dzieła.</p> |
| Wymagania wstępne | |

Podstawy z zakresu prawa, umiejętność wykorzystania gotowego dzieła w swojej pracy. Student powinien wykazać się chęcią zdobywania informacji na temat źródła pochodzenia danego utworu, potencjalnego do wykorzystania w swoim dziele. Absolutna prawość wszystkich swoich działań, zgoda na legalność pozyskiwanych materiałów.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
|--------|--------------|--|---------------------------|
| PA_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiadomości w formie pisemnej w następującym zakresie: wiedza w zakresie prawa autorskiego, znajomość rodzajów autorskich praw, w tym praw pokrewnych. Student zapoznaje się na z wymaganymi pozycjami książkowymi, w tym temacie, jako uzupełnienie do wiedzy z wykładów. | PA_1, PA_2 |
| PA_w_2 | Ocena ciągła | Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta. Student przygotowuje analizę chronionych prawem dzieł, które planuje wykorzystać w swoim projekcie. | PA_3, PA_4, PA_5, PA_6 |

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|---------|---------------------------|--|---------------|--|---------------|---|
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PA_fs_1 | wykład | Metoda podająca (wykład informacyjny) i metoda problemowa (wykład problemowy i interaktywny). | 15 | Praca własna studenta polegać będzie na wykorzystaniu zapisów prawnych w produkcji swojego dzieła multimedialnego. | 15 | PA_w_1 |
| PA_fs_2 | ćwiczenia | Objaśnienia i wyjaśnienia, w tym praca studenta zadającego pytania na konkretnych przykładach zagadnień prawnych. Dyskusja, pytania i odpowiedzi na konkretnych przykładach. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdych zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów. | 15 | PA_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Problemy sztuki współczesnej

Kod modułu: W8-ZN-S2-PSW

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PSW_1 | Student rozróżnia kierunki sztuki drugiej połowy XX wieku i początku XXI wieku. | K_W05 | 5 |
| PSW_2 | Student wskazuje i tłumaczy różnorodność zjawisk w sztuce współczesnej takie, jak event, videoart, sztuka nowych mediów, happening, performance i inne. | K_W01 | 4 |
| PSW_3 | Student rozpoznaje dzieła najważniejszych reprezentantów sztuki współczesnej w Polsce i na świecie. | K_U05 | 5 |
| PSW_4 | Student potrafi zinterpretować i ocenić dzieła sztuki współczesnej w kontekście historii sztuki i kultury współczesnej. | K_U03 | 3 |
| PSW_5 | Student prezentuje postawę aktywnego uczestnictwa we współczesnej kulturze wizualnej. | K_K06 | 4 |
| PSW_6 | Student posiada zdolność do krytycznego myślenia i wskazania relacji pomiędzy formami wypowiedzi artystycznej, kontekstem historycznym i współczesną kulturą. | K_K01 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|--------------------------|---|
| Opis | Celem modułu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami obecnymi w sztuce współczesnej, które osadzają się nie tylko na problemie intermedialności, ale przede wszystkim dialogu z zastaną tradycją wizualną. Studenci zdobędą wiedzę na temat kategorii i pojęć właściwych dla filozofii kultury i sztuki, które uległy redefinicji lub rozszerzeniu takich jak: dzieło sztuki (przedmiot artystyczny, przedmiot estetyczny) – antysztuka; stosunek sztuki do rzeczywistości; przeżycie estetyczne; wartość artystyczna – wartość estetyczna (piękno i inne wartości estetyczne); koncepcje twórczości; definiowanie roli artysty; kulturowe uwarunkowania sztuki i doświadczenia estetycznego. Ponadto studenci zapoznają się z wiodącymi kierunkami w zakresie sztuk wizualnych na przestrzeni XX i XXI wieku, z dziełami i twórczością najbardziej reprezentatywnych artystów oraz poznają opiniotwórcze ośrodki, galerie oraz muzea. |
| Wymagania wstępne | Student ma wiedzę o gatunkach, formach i stylach filmowych, fotograficznych oraz nowych mediów. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|---|----------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| PSW_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiadomości w formie ustnej lub pisemnej, zgodny z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie weryfikujący kompetencje wiedzę studenta. | PSW_1, PSW_2 |
| PSW_w_2 | Ocena ciągła | Bieżąca ocena indywidualna pracy studenta. Student przygotowuje analizę współczesnego dzieła sztuki oraz wykonuje własny cykl fotograficzny inspirowany problemem estetycznym lub określoną teorią twórczą. | PSW_3, PSW_4, PSW_5, PSW_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|--|---------------|--|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PSW_fs_1 | wykład | Wykład oraz analiza stylów, gatunków i form współczesnej sztuki. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | PSW_w_1 |
| PSW_fs_2 | ćwiczenia | Zajęcia konwersatoryjne w oparciu o analizę stylów, gatunków i form współczesnej sztuki. Dyskusja. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego z zajęć, usystematyzowanie materiały przedstawionego na zajęciach. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | PSW_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Produkcja gier video

Kod modułu: W8-ZN-S2-PGV

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PGV_1 | Student ma wiedzę z zakresu planowania i realizacji produkcji gry wideo. | K_W11 | 5 |
| PGV_2 | Student ma wiedzę z zakresu stosowanych metod i technik zarządzania projektem gry wideo. | K_W09 | 4 |
| PGV_3 | Student potrafi zaplanować proces produkcji gry wideo, określić warunki jego zakończenia, zdefiniować strukturę organizacyjną, stworzyć plan wykorzystania zasobów, harmonogram produkcji, zidentyfikować ryzyko realizacji produkcji, zaplanować budżet gry wideo oraz ocenić całość procesu produkcji gry wideo. | K_U09 K_U13 | 5 4 |
| PGV_4 | Student identyfikuje procesy związane z produkcją gier wideo, dzięki którym można tworzyć funkcjonalności i zawartość gier wideo. | K_U01 | 4 |
| PGV_5 | Student jest zdolny krytycznie oceniać przedstawiany przedmiot pracy podczas produkcji gry wideo, dzięki znajomości ról pracowników studia tworzącego grę wideo posiada kompetencje związane z kreatywną pracą zespołu. | K_K03 | 4 |
| PGV_6 | Student posiada kompetencje w obszarze zarządzania zespołem produkcji gier wideo. | K_K09 | 3 |

| 3. Opis modułu | |
|----------------|--|
| Opis | <p>W ramach przedmiotu studenci poznają proces tworzenia gier video od konceptu, przez produkcję i publikację, aż do wsparcia i premiery. Zapoznają się z poszczególnymi etapami pre-produkcji, produkcji i publikacji gier, takimi, jak Vertical Slice, Alpha czy Beta. Otrzymują wiedzę o tym, co jest istotne w danych etapach i jakie są kluczowe zadania w poszczególnych etapach. Poznają typowe role pracowników studia tworzącego gry wideo. Studenci zaznajamiają się z przykładowymi procesami, które pozwalają skutecznie tworzyć funkcjonalności (features) i zawartość (content) gier wideo. Poznają metody pomagające szacować czas pracy wymagany do stworzenia gry i tworzyć wysoko- i niskopoziomowe plany produkcyjne. Nauczą się w podstawowym zakresie obsługiwać popularne w gamedevie oprogramowanie Jira i Confluence oraz poznają podstawy systemów kontroli wersji. Studenci poznają elementy standardowej współpracy między twórcą gry, a wydawnictwem, oraz dowiedzą się jakie role pełnią producent w studiu developerskim i producent wydawniczy. Poznają jak przebiega proces wydawania gry na PC i konsolach.</p> |

| | |
|--------------------------|--|
| Wymagania wstępne | Student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu procesów i etapów tworzenia gry wideo. Podstawowa znajomość metodyk zwinnych (Agile). Podstawowa znajomość gier video. |
|--------------------------|--|

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| PGV_w_1 | Sprawdzian | Weryfikacja stopnia osiągnięcia przez studentów założonych efektów uczenia będzie realizowanego przy zastosowaniu testu z zagadnień omawianych na zajęciach. | PGV_1, PGV_2 |
| PGV_w_2 | Ocena ciągła | Aktywność na zajęciach (udział w dyskusji i rozwiązywaniu zadań/problemów), studium przypadku, praca projektowa. | PGV_3, PGV_4, PGV_5, PGV_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|--|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PGV_fs_1 | wykład | Wykład połączony z dyskusją i prezentacją konkretnego studium przypadku. | 15 | Analiza literatury przedmiotu i studiów przypadku, analiza treści wykładów, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | PGV_w_1 |
| PGV_fs_2 | ćwiczenia | Zajęcia dydaktyczne o charakterze praktycznym prowadzone metoda aktywizującą - praca w małych grupach. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | PGV_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Projektowanie gier wideo - logika i mechanika gier

Kod modułu: W8-ZN-S2-PGW

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PGW_1 | Student ma wiedzę z zakresu projektowania gier wideo zwłaszcza ich logikę i mechanikę. | K_W02 | 5 |
| PGW_2 | Student posiada wiedzę na temat sposobów określania fundamentalnych założeń gry oraz projektowania pętli rozgrywki. | K_W01 | 4 |
| PGW_3 | Student potrafi tworzyć kluczowe dokumenty związane z projektowaniem gier wideo (Game Design Document i Pitch Deck). | K_U03 K_U06 | 4 5 |
| PGW_4 | Student ma umiejętność analizy pętli rozgrywki w różnych perspektywach czasowych. | K_U01 | 4 |
| PGW_5 | Student posiada kompetencje w obszarach gameplay design, game systems design, AI, level design i UI. | K_K02 | 3 |
| PGW_6 | Student posiada kompetencje w obszarze podstaw prototypowania gier wykorzystując wizualne języki programowania. | K_K03 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|---|
| Opis | W ramach zajęć studenci zapoznają się z pojęciami związanymi z projektowaniem gier wideo, jak również podstawowymi zasadami projektowania gier w obszarach takich, jak gameplay design, game systems design, AI, level design, czy UI. Poznają główne założenia popularnych gatunków gier. Nauczą się zauważać, analizować i projektować pętle rozgrywki (Game Loops) w różnych perspektywach czasowych. Studenci nauczą się określać fundamentalne założenia gry (Game Pillars) oraz tworzyć kluczowe dokumenty takie, jak Game Design Document. Dowiedzą się jak stworzyć Pitch Deck - prezentację opisującą podstawowe założenia gry. Studenci poznają podstawy prototypowania gier wykorzystując wizualne języki programowania. |
| Wymagania wstępne | Znajomość gier wideo i popularnych gatunków gier wideo. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|---|----------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| PGW_w_1 | Sprawdzian | Egzamin pisemny z zagadnień teoretycznych. | PGW_1, PGW_2 |
| PGW_w_2 | Ocena ciągła | Przygotowanie do zajęć, aktywność w dyskusji, wykazane umiejętności praktyczne przy sporządzaniu dokumentacji specjalistycznej. | PGW_3, PGW_4, PGW_5, PGW_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|--|---------------|---|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PGW_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, wykład aktywizujący, prezentacja multimedialna, dyskusja. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | PGW_w_1 |
| PGW_fs_2 | ćwiczenia | Studia przypadków, które mają skłonić studentów do samodzielnego analizowania pętli rozgrywek, a przede wszystkim zrozumienia logiki i mechaniki gry wideo. Ćwiczenia aktywizujące, gra, symulacja. Praca w grupach. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 30 | PGW_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Prowadzenie negocjacji (do wyboru jeden przedmiot: Prowadzenie negocjacji biznesowych lub Prowadzenie negocjacji pracowniczych)

Kod modułu: W8-ZN-S2-PN

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PN_1 | Student ma podstawową wiedzę z zakresu organizowania i kształtowania relacji z partnerami w procesie negocjacyjnym, ma wiedzę dotyczącą strategii i technik oddziaływania na strony negocjacji. | K_W10 | 5 |
| PN_2 | Student zdobywa wiedzę z zakresu ekonomii, psychologii i komunikacji swoich interesów w procesie negocjacyjnym. | K_W09 | 4 |
| PN_3 | Student ma umiejętność krytycznej analizy przykładów sytuacji negocjacyjnych, nabywa umiejętności stosowania technik i zasad tworzenia optymalnej oferty w codziennej pracy. | K_U11 | 4 |
| PN_4 | Student potrafi stworzyć ofertę, kontrakt czy skuteczne komunikat umożliwiające dotarcie do odpowiednich klientów. | K_U12 | 5 |
| PN_5 | Student posiada umiejętności asertywne i umiejętności komunikacyjne, również w zespole. | K_K10 | 3 |
| PN_6 | Student posiada kompetencje do sprawnego kształtowania pozytywnych relacji w organizacji, jak i jej otoczeniu, zdaje sobie sprawę z etycznych kwestii w procesie negocjacyjnym oraz prawnych aspektów kooperowania z innymi podmiotami. | K_K12 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | <p>Przedmiot do wyboru:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Prowadzenie negocjacji biznesowych •Prowadzenie negocjacji pracowniczych <p>Opis przedmiotu: Prowadzenie negocjacji biznesowych</p> <p>Celem przedmiotu jest prezentacja wiedzy z zakresu prowadzenia negocjacji biznesowych, kształcenie umiejętności opracowywania i prowadzenia negocjacji biznesowych, zapoznanie studentów z mechanizmami pozwalającymi na właściwą interpretację komunikacji ofert oraz kształtowania</p> |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|--|
| | <p>zachowań i oczekiwań stron. Celem jest również nabycie przez studentów umiejętności i kompetencji negocjatora na styku artysty z rynkiem mediów, odbiorców komercyjnych, non-profit czy instytucji publicznych. W ramach zajęć opracowywane będą teksty w celach pozyskiwania ofert i partnerów (podwykonawców) do projektów artystycznych a także odgrywane będą role w ramach symulacji sytuacji problemowych. Studenci uczestniczą w całym procesie negocjacyjnym dążąc do osiągnięcia najkorzystniejszej opcji i rozwiązań.</p> <p>W ramach zajęć studenci uczestniczą w procesie kreacji strategii i wykorzystania całego szeregu technik negocjacyjnych celem najlepszego zaprezentowania swojej oferty oraz silnych stron potencjalnemu kontrahentowi.</p> <p>Opis przedmiotu: Prowadzenie negocjacji pracowniczych</p> <p>Część teoretyczna przedmiotu służy poznaniu zasad komunikacji werbalnej i niewerbalnej jako podstaw negocjacji, zdobycia wiedzy o różnorodnych zachowaniach w procesie negocjacyjnym, manipulacjach i technikach wywierania wpływu, również wobec kontrahentów z innych kultur. Charakter zajęć to połączenie wiedzy teoretycznej z praktyczną i zweryfikowanie jej poprzez realizację realnych projektów i sytuacji wymagających użycia pozyskanych umiejętności.</p> <p>W ramach przedmiotu zostaną poruszone następujące zagadnienia: identyfikowanie potrzeb pracowników zatrudnionych w danej firmie, identyfikowanie potrzeb potencjalnych pracowników, identyfikowanie zmian, ich tempa, kierunków oraz przyczyn w rozpoznanych potrzebach, segmentację pracowników aktualnych oraz potencjalnych, stworzenie produktów mających na celu zaspokojenie określonych potrzeb, pozycjonowanie oferowanych produktów personalnych, zaspokajanie potrzeb w najlepszy z dostępnych sposobów, dalsze badania dotyczące stopnia zaspokojenia potrzeb.</p> |
| Wymagania wstępne | <p>Pożądana jest znajomość zasad komunikacji i wywierania wpływu na ludzi. Niezbędne są też podstawy prawa i psychologii. Znajomość angielskiego. Dodatkowym atutem będzie umiejętność pracy w zespole i otwarta postawa do uczestnictwa w grach i symulacjach negocjacyjnych. Przydatna będzie znajomość tworzenia prezentacji multimedialnych.</p> |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------|---|---------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| PN_w_1 | Sprawdzian | Zaliczanie poprzez zaliczenie testu z sytuacjami problemowymi oraz przygotowanie udział w pracach i prezentacjach rozwiązujących konkretne problemy negocjacyjne. | PN_1, PN_2 |
| PN_w_2 | Ocena ciągła | Ocena końcowa stanowi średnią ważoną z poszczególnych prac cząstkowych studentów. | PN_3, PN_4, PN_5, PN_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|---------------------------|--|---------------|--|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PN_fs_1 | wykład | Wykłady połączone z dyskusją oraz prezentacją multimedialną i symulacją. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 45 | PN_w_1 |
| PN_fs_2 | ćwiczenia | Ćwiczenia – metoda aktywizująca – praca w małych grupach, odgrywanie ról, rozwiązywanie studiów przypadku. Zajęcia odbywają się w grupach projektowych, gdzie osoby wspólnie będą rozwiązywać postawione problemy. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 45 | PN_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Psychologia społeczna i kognitywna

Kod modułu: W8-ZN-S2-PP

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PP_1 | Student definiuje podstawowe pojęcia takie, jak: poznanie społeczne, dysonans społeczny, komunikacja interpersonalna, atrakcyjność interpersonalna, konformizm, normatywny wpływ społeczny, informacyjny wpływ społeczny, wpływ autorytetu, uprzedzenie, stereotyp, dyskryminacja, zachowanie prospołeczne, atrybucja, syndrom myślenia grupowego, władza, przywództwo i inne objęte zakresem tematycznym zajęć. | K_W10 | 5 |
| PP_2 | Student wyjaśnia znaczenie psychologii społecznej i poznawczej jako nauki w interpretowaniu określonych zjawisk w życiu gospodarczym i w Internecie. | K_W11 | 4 |
| PP_3 | Student klasyfikuje zjawiska psychologiczne oraz potrafi ocenić ich pozytywny i negatywny wymiar. | K_U09 | 4 |
| PP_4 | Student identyfikuje przyczyny zachowań ludzi w grupie, proponuje rozwiązania problemów w obszarze psychologii społecznej i poznawczej. | K_U12 | 5 |
| PP_5 | Student doskonali umiejętność pracy w grupie. | K_K09 | 4 |
| PP_6 | Student utożsamia się z ideą uczenia się przez całe życie. | K_K12 | 3 |

| 3. Opis modułu | |
|----------------|--|
| Opis | Celem zajęć w ramach modułu Psychologia społeczna i kognitywna jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy z tych obszarów psychologii w zakresie umożliwiającym zrozumienie procesów zarządzania współczesnymi organizacjami oraz problematyką poznawania przez człowieka otoczenia i wyjaśniania ludzkich zachowań. Wiodącymi zagadnieniami omawianymi na zajęciach będą podstawowe mechanizmy zachowań ludzi w zbiorowościach społecznych takich, jak zespoły, organizacje czy społeczeństwo. Tematami kolejnych zajęć będą: wyjaśnienie istoty nauki, jaką jest psychologia społeczna oraz psychologia kognitywna, zachowania ludzi w wymiarze indywidualnymi i grupowym oraz ich determinanty, poznania społecznego, zjawisko konformizmu, efekt próżniactwa społecznego i inne negatywne efekty pracy grupowej, stereotypy i uprzedzenia, wpływ społeczny (w tym manipulacja, władza i przywództwo), inteligencja społeczna i inne kompetencje społeczne. Uczestnictwo w zajęciach umożliwi trening podstawowych |

| | |
|--------------------------|--|
| | umiejętności z obszaru komunikacji interpersonalnej oraz rozwiązywania problemów związanych z funkcjonowaniem ludzi w otoczeniu społecznym. Istotnym obszarem prowadzonych zajęć będzie nawiązanie do kontekstu organizacji oraz zarządzania nimi. |
| Wymagania wstępne | Podstawowa wiedza z zakresu nauk społecznych. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| PP_w_1 | Sprawdzian | Weryfikacja znajomości podstawowych pojęć oraz sposobów rozwiązywania konkretnych problemów, umiejętności pracy w grupie, znajomości technik twórczego myślenia oraz umiejętności prezentowania wypracowanych rozwiązań. | PP_1, PP_2 |
| PP_w_2 | Ocena ciągła | Weryfikacja umiejętności pracy w grupie nad wybranym problemem oraz prezentacji jego rozwiązania. | PP_3, PP_4, PP_5, PP_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|--|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| PP_fs_1 | wykład | Zajęcia będą prowadzone w formie interaktywnego wykładu, w ramach którego wprowadzone zostaną elementy dyskusji, studium przypadku, gry oraz techniki twórczego myślenia. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | PP_w_1 |
| PP_fs_2 | ćwiczenia | Metoda podająca (pogadanka, objaśnienia i wyjaśnienia, prezentacje multimedialne) i metoda problemowa (metoda aktywizująca lub gra sytuacyjna i dydaktyczna) lub metoda zadaniowa oraz analiza materiału źródłowego. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 30 | PP_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Seminarium magisterskie 1

Kod modułu: W8-ZN-S2-SM1

1. Liczba punktów ECTS: 5

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| SM1_1 | Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej. Ma pogłębioną wiedzę na temat specyfiki terminologii związanej z zagadnieniem współczesnego społeczeństwa cyfrowego oraz potrafi samodzielnie zdefiniować terminy związane z tematyką omawianą na seminarium. | K_W01 | 5 |
| SM1_2 | Student ma wiedzę na temat metodyki pisania pracy dyplomowej, zna metody i techniki niezbędne w realizacji zadania wyznaczonego tematem pracy. | K_W04 | 4 |
| SM1_3 | Potrafi dokonać krytycznej oceny danych potrzebnych do napisania pracy, umie w oparciu o merytoryczne argumenty dobrać metody badawcze i sposób analizy do konkretnych problemów związanych z pisaną pracą oraz potrafi samodzielnie stawiać hipotezy badawcze podejmuje próby ich falsyfikacji, krytycznie odnosząc się do otrzymanych wniosków. | K_U02 | 4 |
| SM1_4 | Posiada rozszerzone umiejętności merytorycznego argumentowania i formułowania wniosków z wykorzystaniem poglądów różnych autorów podczas referowania swojej pracy oraz jednocześnie potrafi w sposób twórczy i krytyczny odnosić się do metod i technik badawczych, stosując je do uzyskania odpowiedzi na postawiony problem badawczy. | K_U03 | 5 |
| SM1_5 | Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z rzetelnym napisaniem pracy dyplomowej. | K_K01 | 4 |
| SM1_6 | Student potrafi krytycznie wykorzystywać źródła wiedzy, jednocześnie potrafiąc zaplanować w czasie czynności badawcze. | K_K03 | 3 |

| 3. Opis modułu | |
|----------------|--|
| Opis | Celem zajęć jest zaprezentowanie studentom zasad opracowania, budowy i pisania pracy naukowej, mających prowadzić do przygotowania i napisania przez każdego uczestnika seminarium pracy dyplomowej. Seminarium ma na celu w początkowej fazie (1. semestr) zapoznać studenta z podstawami komunikacji w Web 2.0, przygotować do pisania prac naukowych oraz realizacji projektów zaliczeniowych. Pomóc w sformułowaniu tematu pracy i w wyborze odpowiedniej dla niego bibliografii. W tym czasie studenci zapoznają się z podstawową literaturą dotyczącą komunikacji w Internecie i funkcjonowaniem mediów społecznościowych. Seminarium dyplomowe ma charakter zajęć konsultacyjnych polegający głównie na doradzeniu oraz |

| | |
|--------------------------|--|
| | krytyce sposobu prowadzenia przez studentów prac naukowych. Ponadto celem zajęć seminaryjnych będzie przygotowanie przez studenta raportu z badań oraz projektu, prezentacji zagadnień będących przedmiotem pracy. |
| Wymagania wstępne | Pozytywny wynik wstępnej rozmowy kwalifikacyjnej na seminarium z potencjalnym promotorem pracy. Przedstawienie wstępnego konspektu i tematu pracy. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| SM1_w_1 | Sprawdzian | Przygotowanie oraz wygłaszanie referatów z postępów pisania pracy. Terminowe przedstawianie koncepcji pracy i jej rozdziałów. | SM1_1, SM1_2 |
| SM1_w_2 | Ocena ciągła | Zaliczenie przedmiotu na podstawie prezentacji przygotowywanych przez studentów na temat kolejnych części pracy dyplomowej. Dodatkowo już po pierwszym semestrze trwania seminarium student przedstawia prowadzącemu wstępną wersję pracy oraz projekt związany z pracą. Jest to konieczne do zaliczenia pierwszego semestru trwania seminarium. | SM1_3, SM1_4, SM1_5, SM1_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| SM1_fs_1 | seminarium | Prezentacje prowadzącego, dyskusje prowadzącego ze studentami, prezentacje studentów, konsultacje prac wykonywanych przez studentów. | 30 | Przygotowanie koncepcji pracy magisterskiej, powiązanej z przygotowywanym projektem multimedialnym, planu pracy, spisu treści, pierwszych rozdziałów teoretycznych pracy. | 180 | SM1_w_1, SM1_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Seminarium magisterskie 2

Kod modułu: W8-ZN-S2-SM2

1. Liczba punktów ECTS: 6

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| SM2_1 | Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej. Ma pogłębioną wiedzę na temat specyfiki terminologii związanej z zagadnieniem współczesnego społeczeństwa cyfrowego oraz potrafi samodzielnie zdefiniować terminy związane z tematyką omawianą na seminarium. | K_W04 | 5 |
| SM2_2 | Student ma wiedzę na temat metodyki pisania pracy dyplomowej, zna metody i techniki niezbędne w realizacji zadania wyznaczonego tematem pracy. | K_W03 | 4 |
| SM2_3 | Posiada umiejętność pracy na różnych źródłach powstałych w różnych językach | K_U03 | 5 |
| SM2_4 | Posiada umiejętność argumentowania i formułowania własnych wniosków w oparciu o prace innych autorów, potrafi formułować opinie krytyczne, potrafi tworzyć syntetyczne podsumowania. Potrafi formułować opinie krytyczne, tworzyć syntezy. | K_U04 | 4 |
| SM2_5 | Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z rzetelnym napisaniem pracy dyplomowej. | K_K03 | 3 |
| SM2_6 | Student potrafi krytycznie wykorzystywać źródła wiedzy, jednocześnie potrafiąc zaplanować w czasie czynności badawcze. | K_K02 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | Celem zajęć jest ukończenie pracy dyplomowej seminarium pracy dyplomowej. Studenci zapoznają się z podstawową literaturą dotyczącą komunikacji w Internecie i funkcjonowaniem mediów społecznościowych. Seminarium dyplomowe ma charakter zajęć konsultacyjnych polegający głównie na doradzeniu oraz krytyce sposobu prowadzenia przez studentów prac naukowych. Ponadto celem zajęć seminaryjnych będzie przygotowanie przez studenta raportu z badań oraz projektu, prezentacji zagadnień będących przedmiotem pracy. |
| Wymagania wstępne | Pozytywna ocena z Seminarium magisterskiego 1. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|--|----------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| SM2_w_1 | Sprawdzian | Terminowe przedstawienie gotowej pracy dyplomowej. Warunkiem koniecznym zaliczenia końcowego jest przyjęcie pracy przez promotora (do recenzji). Promotor przyjmuje pracę, gdy uzna, że w wyniku napisania pracy i wykonania projektu związanego z pracą, student w wystarczającym stopniu osiągnął zamierzone efekty (ocena binarna na podstawie obserwacji aktywności studenta i efektywności jego pracy). | SM2_1, SM2_2 |
| SM2_w_2 | Ocena ciągła | Zaliczenie przedmiotu po przedłożeniu przez studenta i zaakceptowanej przez prowadzącego seminarium pracy dyplomowej. | SM2_3, SM2_4, SM2_5, SM2_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|---|---------------|---|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| SM2_fs_1 | seminarium | Zajęcia przygotowują do techniki i redakcji pisania pracy magisterskiej, jej ustrukturyzowania, poprawności językowej, wykładu własnej koncepcji itp. W trakcie seminarium prowadzone są dyskusje studentów i prowadzącego na tematy dotyczące tematyki seminaryjnej, omówienia niektórych prac z tego zakresu, polemik. Na seminarium każdy student zobowiązany jest do zreferowania jednego tematu niezbędnego, do poprawnej realizacji celu seminarium magisterskiego, w nawiązaniu do swojej pracy magisterskiej. Studenci referują kolejne etapy przygotowywania pracy magisterskiej. Jeśli student wywiąże się z wyżej wymienionych zadań, ukończy on seminarium z zaliczeniem. | 30 | Przygotowanie końcowych rozdziałów pracy magisterskiej, redakcja tekstu, sporządzenie spisu bibliografii, spisu tabel i rysunków. | 180 | SM2_w_1, SM2_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Techniki autopromocji w mediach społecznościowych

Kod modułu: W8-ZN-S2-TAWMS

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| TAWMS_1 | Student zna podstawową terminologię z zakresu promocji, ma wiedzę o realizacji różnych technik w realizacji kampanii reklamowych i PR on-line. | K_W03 | 4 |
| TAWMS_2 | Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej (utworami literackimi i artystycznymi, symbolami, nazwami, grafiką i wzorami). | K_W04 | 5 |
| TAWMS_3 | Student potrafi określić potrzeby kariery zawodowej wraz z ewentualnym wyborem kierunków dalszego kształcenia i doskonalenia zawodowego, potrafi kierować zespołami ludzkim stawiając cele, wybierając metody i narzędzia ich realizacji. | K_U04 | 5 |
| TAWMS_4 | Student znacząco podwyższa swoje umiejętności miękkie. Potrafi zadać konstruktywne pytania, dyskutować, wyciągać wnioski, posiada umiejętność planowania użytecznego i wyróżniającego się serwisu internetowego z aktualną i łatwo dostępną treścią oraz wykorzystania w praktyce różnych form publikacji treści w Internecie. | K_U03 | 4 |
| TAWMS_5 | Student posiada umiejętność wykorzystania wiedzy o charakterze naukowym do identyfikowania i rozwiązywania problemów, a także formułowania wniosków opartych na obserwacjach empirycznych dotyczących komunikacji on-line. | K_K04 | 3 |
| TAWMS_6 | Student posiada umiejętność rozpoznawania własnych potrzeb oraz uczenia się; umiejętność pracy zespołowej, ma zdolność komunikowania się z otoczeniem gospodarczym. | K_K02 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | Celem zajęć jest prezentacja możliwości kreowania własnego wizerunku w mediach społecznościowych i wskazanie różnych aspektów funkcjonowania w Internecie. W trakcie zajęć student przechodzi przez kolejne etapy stawiania fundamentów tożsamości, gromadzenia materiałów cyfrowych, promocji, optymalizacji profilu, przyciągania odbiorców oraz efektywnej integracji mediów społecznościowych. Zdobywa wiedzę, jak kształtować te umiejętności. Celem przedmiotu jest nauczenie studentów tworzenia profesjonalnych tekstów oraz opracowanie własnej strategii przekazywania treści w Internecie. Przy określaniu potrzeb informacyjnych i tworzeniu prototypów swoich profili. Studenci korzystać będą z metody Design Thinking. |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|---|
| Wymagania wstępne | Umiejętności komunikacyjne, budowanie relacji z dziennikarzami oraz obsługa kont w mediach społecznościowych. |
|--------------------------|---|

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|------------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| TAWMS_w_1 | Sprawdzian | Egzamin końcowy, dodatkowo aktywność na zajęciach, udział w dodatkowych zadaniach aktywizujących wyznaczonych przez prowadzącego. | TAWMS_1, TAWMS_2 |
| TAWMS_w_2 | Ocena ciągła | Sposób weryfikacji pracy własnej studentów: aktywność na zajęciach, prace kontrolne (np. przygotowanie strategii autopromocji). | TAWMS_3, TAWMS_4, TAWMS_5, TAWMS_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| TAWMS_fs_1 | wykład | Wykłady połączone z dyskusją oraz prezentacją multimedialną. Metody podające: prezentacja multimedialna, objaśnianie, metody problemowe, wykład konwersatoryjny, metody aktywizujące, metoda przypadków, dyskusja dydaktyczna, metody praktyczne, metoda projektów. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | TAWMS_w_1 |
| TAWMS_fs_2 | ćwiczenia | Aktywność w grupach, współpraca, Design Thinking, projekty grupowe, gry dydaktyczne. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdych zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie indywidualnych projektów. | 15 | TAWMS_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Techniki pisania scenariusza

Kod modułu: W8-ZN-S2-TPS

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| TPS_1 | Student zdobywa wiedzę techniczną, jak i merytoryczną z zakresu przygotowania scenariusza. | K_W05 | 4 |
| TPS_2 | Student posiada wiedzę z zakresu oceny atrakcyjności pomysłu i umiejętności zdobywania ciekawych tematów lub ich wymyślania w celu wykorzystania w projektach w nowych mediach. | K_W06 | 5 |
| TPS_3 | Student uczy się mieć otwarty umysł i być nastawionym na otaczający świat, a także umiejętność słuchania innych i bycie otwartym na krytykę. | K_U05 | 4 |
| TPS_4 | Student ma umiejętność znalezienia niszy, aby wykorzystać nowe media w zakresie realizacji swoich pomysłów. | K_U07 | 5 |
| TPS_5 | Student uczy się bycia ocenianym przez pryzmat swojego pomysłu, a także poznawania świata przez pryzmat swojego otoczenia i umiejętności przekazania tego w swoim scenariuszu. | K_K05 | 4 |
| TPS_6 | Student uczy się też pewnej wrażliwości na tematy bliskie jemu i jego otoczeniu, uczy się podziału społecznego, co do odczytywania tych samych tematów w różny sposób przez różne osoby. | K_K06 | 3 |

| 3. Opis modułu | |
|----------------|--|
| Opis | <p>Celem zajęć jest poznanie zasad i przyjętych norm pisania scenariusza, wykorzystanie języka, formatowanie, budowanie scen, sekwencji itp. Duże znaczenie ma tutaj umiejętność doboru pomysłu oraz sposobu jego opowiedzenia w sposób poprawnie formalnie, ale i merytorycznie. Każda forma audiowizualna, krótka czy długa, fabularna, dokumentalna czy animacyjna lub pod względem rodzaju; serialowa, reportażowa czy też reklamowa i społeczna wymaga zawsze podstawy scenariuszowej. I tak jak w każdej wymienionej wyżej formie, ten scenariusz może się różnić i zawierać w sobie detale lub tylko ogólne stwierdzenia. Każda realizacja audiowizualna wymaga przygotowania scenariuszowego. Zajęcia są połączeniem wiedzy teoretycznej i praktycznej na temat scenariusza, na podstawie różnych form będzie pokazywany i omawiany przykład takiego scenariusza. Student będzie musiał odpowiedzieć sobie na pytanie, jaki temat chce poruszyć, kto jest lub będzie odbiorcą jego realizacji, w jaki sposób dotrzeć do swoich odbiorców, czy wybrany temat jest wart tej realizacji i w końcu czy ten materiał przyniesie oczekiwane rezultaty finansowe. Student zapozna się z</p> |

| | |
|--------------------------|---|
| | nomenklaturą scenariopisarstwa oraz podlegać będzie analizie filmów w kwestii czy dany scenariusz został dobrze napisany wg ogólnych zasad. |
| Wymagania wstępne | Umiejętność łatwego opowiedzenia danej historii, umiejętność przełożenia na papier swojego pomysłu, swojej idei. Student powinien potrafić potencjalnie modyfikować te pomysły pod kątem atrakcyjności materiału, jak i techniki opisanie danej historii. Powinien w łatwy i dostępny sposób dotrzeć swoją opowieścią do drugiego człowieka, powinien zainteresować swoich potencjalnych odbiorców. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| TPS_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiadomości w formie pisemnej lub ustnej, polegający na weryfikacji następujących kompetencji: zasady pisania scenariusza, w tym formatowanie oraz zasady kompozycji historii, z zastosowaniem wiedzy na ten temat. Znajomość przekazu informacji za pomocą obrazów i przy użyciu jak najmniejszej liczby słów. | TPS_1, TPS_2 |
| TPS_w_2 | Ocena ciągła | Ocena końcowa stanowi średnią z poszczególnych prac, w tym krótki opis swojego pomysłu, recenzja oraz sam scenariusz. | TPS_3, TPS_4, TPS_5, TPS_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| TPS_fs_1 | wykład | Wykład tematyczny, z elementami porównawczymi, wspólna dyskusja i praca wszystkich uczestników nad danym jednym scenariuszem. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | TPS_w_1 |
| TPS_fs_2 | ćwiczenia | Pitching/prezentacja swojego pomysłu przed grupą uczestników. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 30 | TPS_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Techniki sprzedaży dzieła multimedialnego

Kod modułu: W8-ZN-S2-TSDM

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| TSDM_1 | Student posiada wiedzę na temat technik sprzedaży, analizy wyników sprzedażowych, kanałów sprzedaży i dystrybucji. | K_W08 | 4 |
| TSDM_2 | Student ma wiedzę o sposobach dotarcia do potencjalnych odbiorców swoich dzieł audiowizualnych. | K_W05 | 5 |
| TSDM_3 | Student posiada umiejętności dobrej prezentacji projektu, skupiania na sobie uwagi oraz przekonywania innych. | K_U07 | 5 |
| TSDM_4 | Student ma umiejętność odpowiedniego przedstawienia własnego projektu multimedialnego, uwzględniając to, co w nim najważniejsze. | K_U08 | 4 |
| TSDM_5 | Student posiada świadomość samoprezentacji oraz istoty dialogu z klientem. | K_K05 | 4 |
| TSDM_6 | Student rozumie znaczenie wzajemnego szacunku i zaufania w biznesie, a także znaczenie szczerze i profesjonalnej współpracy z klientem. | K_K07 | 3 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|---|
| Opis | Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do sprzedaży swoich dzieł multimedialnych. Zagadnienia, które będą omawiane, to: przygotowanie się do rozmowy z klientem, ustalenie celu rozmowy, budowanie dobrego, niebanalnego kontaktu z klientem, budowanie długofalowej, obustronnie korzystnej relacji handlowej, rozpoznawanie i uwzględnianie w negocjacjach typu osobowości klienta. Dalszej części zajęć student nauczy się rozpoznawać potrzeby klienta, uzyskiwać informacje niezbędnych do przygotowania argumentacji, radzić sobie z niechęcią do współpracy, zastrzeżeniami, radzić sobie z krytyką, presją i manipulacją, zamykać sprzedaż, negocjować warunków transakcji w sposób dający jak największą satysfakcję obydwu stronom. |
| Wymagania wstępne | Umiejętność podejmowania ryzyka. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|--------------|--|--------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| TSDM_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiedzy w formie pisemnej lub ustnej, weryfikujący kompetencje studenta w następującym zakresie: wiedza ogólna dotycząca sprzedaży dzieła w sieci, umiejętności prowadzenia biznesu, znajomość podstaw sprzedaży dzieła na przykładzie własnego biznesu. Student powinien być po analizie sprzedażowej swojego dzieła. | TSDM_1, TSDM_2 |
| TSDM_w_2 | Ocena ciągła | Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta z zakresu jego własnych działań dążących do sprzedaży dzieła w sieci. Obserwacja studenta pod względem znajomości wartości swojego dzieła. Student przygotowuje się na egzamin z wiedzy teoretycznej oraz przygotowuje w sposób graficzny plan sprzedaży swojego dzieła. | TSDM_3, TSDM_4, TSDM_5, TSDM_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|-------------------------------|---------------------------|---|---------------|--|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| TSDM_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, dyskusja na temat odpowiednich form sprzedaży dzieła. Student pozna etapy sprzedaży dzieła, jego korzyści i niebezpieczeństwa jak i konsekwencje złej sprzedaży dzieła. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | TSDM_w_1 |
| TSDM_fs_2 | ćwiczenia | Metoda aktywizująca, praca w grupach i analiza z zakresu sprzedaży między swoich dzieł pomiędzy sobą, każdy będzie mógł zadawać pytania innym, jak i będzie podlegał ich ocenie. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | TSDM_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Techniki twórczego myślenia (do wyboru jeden przedmiot: Techniki twórczego myślenia – indywidualne lub Techniki twórczego myślenia – grupowe)

Kod modułu: W8-ZN-S2-TTM

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| TTM_1 | Student zna zasady stosowania technik twórczego myślenia, ich klasyfikację, przebieg i uwarunkowania wykorzystania w czasie produkcji multimedialnej. | K_W11 | 5 |
| TTM_2 | Student posiada zakres wiedzy na temat funkcjonowania ludzkiego umysłu, rozróżnia myślenie lateralne od myślenia linearnego. | K_W10 | 4 |
| TTM_3 | Student potrafi stosować techniki twórczego myślenia w celu rozwiązywania problemów w trakcie tworzenia scenariusza, na planie filmowym, przy montażu materiału multimedialnego. | K_U09 | 5 |
| TTM_4 | Student potrafi wykorzystać swój potencjał do rozwiązywania problemów organizatorskich i artystycznych, a także sięga po potencjał swojego zespołu producenckiego. | K_U12 | 4 |
| TTM_5 | Student ma kompetencje do pełnienia roli lidera w procesie twórczym i podczas rozwiązywania problemów organizatorskich. | K_K09 | 4 |
| TTM_6 | Student posiada zdolność twórczego kreowania rzeczywistości z poszanowaniem praw i godności swoich współpracowników. | K_K12 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | <p>Przedmiot do wyboru:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Techniki twórczego myślenia – indywidualne •Techniki twórczego myślenia – grupowe <p>Opis przedmiotu: Techniki twórczego myślenia – indywidualne</p> <p>Celem przedmiotu jest rozwój indywidualnej kreatywności i myślenia lateralnego studenta. Zagadnienia przedstawione w ramach zajęć to: różnice pomiędzy myśleniem lateralnym a linearnym, analiza własnego potencjału twórczego, intuicja jako źródło rozwiązań problemów i pomysłów</p> |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|--|
| | <p>artystycznych, praca mózgu i dostosowanie faz pracy twórczej do faz rytmu dnia. Student w czasie zajęć rozwinie umiejętność myślenia dywergencyjnego, abstrahowania, posługiwania się twórczą metaforą i analogiami, będzie ćwiczył stosowanie map myśli i metody odległych skojarzeń.</p> <p>Opis przedmiotu: Techniki twórczego myślenia – grupowe</p> <p>Celem przedmiotu jest rozwój kompetencji korzystania z twórczego potencjału zespołu produkcyjnego, w tym grupowego rozwiązywania problemów w pracy nad dziełem multimedialnym. Zagadnienia: klasyfikacja grupowych technik twórczego myślenia, techniki oparte na skojarzeniach swobodnych, takie jak burza mózgów, technika 635, Philips 66, technika delficka, synektyka, algorytm poszukiwania wynalazków. Student poznaje zasady stosowania technik twórczego myślenia w zespole produkcyjnym, uwarunkowania grupowych technik rozwiązywania problemów, a także techniki diagnozowania kreatywności członków zespołu produkcyjnego.</p> |
| Wymagania wstępne | Student powinien mieć podstawową wiedzę z zakresy zarządzania zespołem produkcyjnym w branży medialnej. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| TTM_w_1 | Sprawdzian | Egzamin w formie pisemnej – test wiedzy na temat technik twórczego myślenia i funkcjonowania umysłu. | TTM_1, TTM_2 |
| TTM_w_2 | Ocena ciągła | Obserwacja studenta podczas zajęć, ocena prac cząstkowych wymagających wykorzystania technik twórczego myślenia, aktywność na zajęciach. | TTM_3, TTM_4, TTM_5, TTM_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| TTM_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, wykład aktywizujący, prezentacja multimedialna, dyskusja. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 45 | TTM_w_1 |
| TTM_fs_2 | ćwiczenia | Studia przypadków, które mają skłonić studentów do samodzielnego rozwiązywania postawionych problemów. Ćwiczenia aktywizujące, gra, symulacja biznesowa. Praca w grupach. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 45 | TTM_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Technologia mediów społecznościowych

Kod modułu: W8-ZN-S2-TMS

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| TMS_1 | Student ma podstawową wiedzę z zakresu technologii informatycznych w mediach społecznościowych. | K_W10 | 5 |
| TMS_2 | Student zdobywa wiedzę na temat technicznych aspektów publikowania i przeglądania treści. | K_W12 | 4 |
| TMS_3 | Student ma umiejętność swobodnego użycia technologii informatycznych w zakresie mediów społecznościowych. | K_U12 | 4 |
| TMS_4 | Student potrafi stworzyć pliki i formaty niezbędne do umieszczenia w Internecie. | K_U10 | 5 |
| TMS_5 | Student posiada umiejętności komunikacyjne. | K_K09 | 3 |
| TMS_6 | Student posiada kompetencje do świadomego wykorzystania kontaktów i relacji w celu publikowania treści w Internecie. | K_K12 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | <p>Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy z zakresu technologii sieciowych, z uwzględnieniem charakterystyki Internetu jako globalnej sieci komputerowej, adresów IP i dns. Zostaną omówione porty, usługi takie jak tcp/ip, ssl, budowa sieci lokalnych, przewodowych i bezprzewodowych. Studenci poznają również rodzaje i role serwerów www, ftp, mail, protokoły wykorzystywane do przesyłania treści (http, https, mail), a także zagadnienia z zakresu bezpieczeństwa sieci komputerowych.</p> <p>W dalszej części zajęć przedstawione zostaną uwarunkowania publikowania treści multimedialne – obrazu, muzyki, video, a także formaty plików multimedialnych audio/video, narzędzia do konwersji, zmian formatów, rodzajów multimediów.</p> <p>Student pozna urządzenia do tworzenia treści i przeglądania treści, z podziałem na dostęp przez przeglądarkę lub aplikacje. Pozna również podstawowych technologii, takich jak HTML, CSS, JS / jquery / JSON / AJAX, Php, SQL / mysql/ postgresQL.</p> <p>W ramach zajęć zostaną przedstawione najpopularniejsze media społecznościowe (przykłady dobrych/złych praktyk, użyteczność, skuteczność, bezpieczeństwo): Facebook, Whatsapp, tumblr, Instagram, Twitter, snapchat, Youtube / vimeo, LinkedIn, Flickr.</p> |
| Wymagania wstępne | Umiejętność obsługi podstawowych programów do tworzenia treści i mediów społecznościowych. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| TMS_w_1 | Sprawdzian | Egzamin pisemny w formie testu z pytaniami zamkniętymi. | TMS_1, TMS_2 |
| TMS_w_2 | Ocena ciągła | Ocena końcowa modułu stanowi średnią ważoną z poszczególnych sposobów weryfikacji efektów kształcenia. | TMS_3, TMS_4, TMS_5, TMS_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|--|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| TMS_fs_1 | wykład | Wykłady połączone z dyskusją oraz prezentacją multimedialną. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | TMS_w_1 |
| TMS_fs_2 | ćwiczenia | Ćwiczenia – metoda aktywizująca – praca w małych grupach. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | TMS_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Technologie rozszerzonej rzeczywistości

Kod modułu: W8-ZN-S2-TRR

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| TRR_1 | Student posiada wiedzę na temat technologii rozszerzonej rzeczywistości. | K_W01 | 5 |
| TRR_2 | Student posiada wiedzę dotyczącą sposobów zapisu obrazu AR, VR i MR. | K_W02 | 4 |
| TRR_3 | Student potrafi rozpoznać formy audiowizualne wytworzone dzięki nowoczesnej technologii rozszerzonej rzeczywistości (AR), wirtualnej rzeczywistości (VR) i mieszanej rzeczywistości (MR). | K_U05 | 5 |
| TRR_4 | Student posiada umiejętność kreowania wypowiedzi artystycznej z użyciem narzędzi tożsamyh z rozszerzoną rzeczywistością. | K_U03 | 3 |
| TRR_5 | Student posiada kompetencje w zakresie rozumienia audiowizualnego dzieła sztuki stworzonego przy udziale technologii rozszerzonej rzeczywistości i rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się ze względu na dynamiczne procesy wpływające na zmiany w technologii rejestracji obrazu i dźwięku. | K_K02 | 4 |
| TRR_6 | Student rozumie mechanizmy procesu twórczego w trakcie produkcji form audiowizualnych z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości. | K_K03 | 5 |

| 3. Opis modułu | |
|-----------------------|---|
| Opis | W ramach przedmiotu studenci poznają zastosowanie technologii rozszerzonej rzeczywistości oraz proces powstawania materiału audiowizualnego poczynając od konceptu, przez produkcję, a skończywszy na post-produkcji. Zapoznają się z poszczególnymi etapami pre-produkcji, produkcji i sposobami emisji obrazu. Studenci otrzymają wiedzę o tym, co jest istotne w danych etapach produkcyjnych, występujących problemach związanych z realizacją okresu zdjęciowego i kluczowych zadaniach w związku z produkcją obrazu z rozszerzoną rzeczywistością. Studenci poznają elementy definiujące rozszerzoną rzeczywistością (AR), wirtualną rzeczywistością (VR) i mieszaną rzeczywistością (MR). Zapoznają się ze sprzętem i oprogramowaniem służącym do produkcji tego typu obrazu. Poznają typowe role pracowników tworzącego content VR, AR i MR. Studenci zaznajomią się z przykładowymi procesami, które pozwalają skutecznie analizować różnice pomiędzy rozszerzoną rzeczywistością, wirtualną rzeczywistością i |

| | |
|--------------------------|---|
| | mieszaną rzeczywistością. Poznają jak przebiega proces łączenia różnych modeli narracji obrazu, krzyżowania się tych technik w ramach nowych mediów oraz zacierania się granic pomiędzy narracją w grze wideo i filmie. |
| Wymagania wstępne | Student powinien posiadać wiedzę z zakresu kinematografii i audiowizualnych form nowych mediów wykorzystujących nowoczesne technologie. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| TRR_w_1 | Sprawdzian | Weryfikacja stopnia osiągania przez studentów założonych efektów kształcenia będzie realizowane przy zastosowaniu egzaminu pisemnego. | TRR_1, TRR_2 |
| TRR_w_2 | Ocena ciągła | Ocena prac cząstkowych mających na celu nabycie przez studenta umiejętności i kompetencji związanych z technologiami rozszerzonej rzeczywistości. | TRR_3, TRR_4, TRR_5, TRR_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| TRR_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, wykład aktywizujący, prezentacja multimedialna, dyskusja. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 30 | TRR_w_1 |
| TRR_fs_2 | ćwiczenia | Studia przypadków, które ukierunkowane są na poznanie technologii rozszerzonej rzeczywistości i zasad jej zastosowania. Ćwiczenia aktywizujące. Praca w grupach. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdych zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 30 | TRR_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Warsztat 1 (do wyboru jeden przedmiot: Warsztat pitchingu 1 lub Warsztat producencki 1)

Kod modułu: W8-ZN-S2-W1

1. Liczba punktów ECTS: 5

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| W1_1 | Student posiada wiedzę na temat technik opisanego swojego pomysłu na dzieło multimedialne w formie scenariusza i planu działań, posiada wiedzę z zakresu oceny atrakcyjności pomysłu i umiejętności konfrontowania go z innymi projektami. | K_W07 | 4 |
| W1_2 | Student ma wiedzę na temat możliwości wykorzystania swojego dzieła w przestrzeni nowych mediów pod względem merytorycznym i prawnym. | K_W08 | 5 |
| W1_3 | Student ma umiejętność słuchania i wyciągania wniosków z krytycznych uwag innych osób, potrafi przenieść na papier poszczególne elementy swojego pomysłu. | K_U07 | 4 |
| W1_4 | Student posiada umiejętności rozpoznania rodzajów realizacji dzieła, w tym animacji i teledysku, a także ma podstawowe umiejętności umożliwiające rozpoczęcie realizacji własnego projektu. | K_U05 | 5 |
| W1_5 | Student ma kompetencje w zakresie rozumienia specyfiki prowadzenia biznesu oraz specyfiki procesu produkcji utworu audiowizualnego. | K_K05 | 4 |
| W1_6 | Student ma kompetencje w zakresie swobodnego poruszania się w procesie twórczym oraz pracy w zespole, wykazuje inicjatywę i przedsiębiorczość w zakresie działań artystycznych, podejmowanych w ramach wspólnych z innymi studentami. | K_K06 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|--|
| Opis | Przedmiot do wyboru: •Warsztat pitchingu 1 •Warsztat producencki 1 Opis przedmiotu: Warsztat pitchingu 1 Celem zajęć jest podsumowanie wiedzy teoretycznej i połączenie ją ze zdobytą wiedzą praktyczną z zakresu pitchingu. |
|-------------|--|

| | |
|--------------------------|---|
| | <p>Podsumowanie zajęć semestralnych będzie dotyczyć tworzenia materiałów do publicznej prezentacji projektu filmowego stworzonych na podstawie przeanalizowanego i skonsultowanego z wykładowcami pomysłu własnego studenta. Warsztat ten nauczy studenta swobodnego poruszania się w sytuacjach sesji pitchingowej, wskaże nowe sposoby prezentacji projektu. W ramach zajęć analizie podlegać będzie głównie pomysł studenta na projekt w zakresie pitchingu, jak i tworzenie dokumentacji takiej, jak one pager, mood board, logline i synopsis. Zajęcia te pozwolą dokonać ostatecznego wyboru studentowi, jakiemu gatunkowi i rodzajowi dzieła chce on się poświęcić tak, aby w kolejnym semestrze mógł kontynuować swoje prace w tym zakresie.</p> <p>Opis przedmiotu: Warsztat producencki 1</p> <p>Celem zajęć jest połączenie wiedzy teoretycznej i praktycznej w zakresie produkcji dzieła multimedialnego. Zajęcia będą odbywały się w grupach, gdzie każdemu studentowi przypadnie inny zakres pracy w projekcie multimedialnym, tak aby ostatecznie student mógł skonfrontować swoją wiedzę i umiejętności.</p> <p>Student doświadczy różnych sytuacji związanych z produkcją filmowo-telewizyjną i będzie mógł ocenić swoje predyspozycje do pełnienia poszczególnych ról w zespole produkcyjnym. Zajęcia pozwolą studentowi rozwój swoich kompetencji i zaplanować pracę nad projektem multimedialnym kontynuowanym w następnym semestrze.</p> |
| Wymagania wstępne | Wymagana jest ogólna wiedza o funkcjonowaniu nowych mediów, umiejętność wyboru pomysłu na biznes i jego analiza, z także wysokie zdolności komunikacyjne. |

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
|--------|--------------|---|---------------------------|
| W1_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiedzy w formie ustnej w zakresie umiejętności doboru tematu do pracy i planu na jego rozwój. Student sam proponuje i poddaje ocenie swój wypracowany plan firmy. | W1_1, W1_2 |
| W1_w_2 | Ocena ciągła | Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta w oparciu o wszystkie zajęcia z danego semestru. Student przygotowuje pierwsze wersje profilu swojego biznesu i poddaje go analizie i ocenie wykładowcy. | W1_3, W1_4, W1_5, W1_6 |

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|---------|---------------------------|--|---------------|---|---------------|---|
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| W1_fs_1 | wykład | Wykład tematyczny z elementami porównawczymi, wspólna dyskusja i praca wszystkich uczestników nad swoim scenariuszem. Utrwalenie wiadomości z zakresu pisania scenariusza. | 15 | Opracowanie treści wykładu, analiza literatury i przykładów dzieł multimedialnych, filmów i innych materiałów audio-wizualnych. | 45 | W1_w_1 |
| W1_fs_2 | warsztat | Pitching/prezentacja swojego pomysłu przed grupą uczestników. | 15 | Przygotowanie opisu swojego pomysłu na projekt multimedialnych w social media w obszarach wskazanych przez wykładowcę. | 45 | W1_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Warsztat 2 (do wyboru jeden przedmiot: Warsztat pitchingu 2 lub Warsztat producencki 2)

Kod modułu: W8-ZN-S2-W2

1. Liczba punktów ECTS: 5

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| W2_1 | Student ma wiedzę na temat historii sztuki, teatru i dramatu; zna i rozumie problematykę współczesnego dzieła multimedialnego, ma wiedzę na temat umiejętnego i świadomego doboru narzędzi i materiałów niezbędnych do montażu. | K_W05 | 5 |
| W2_2 | Student zna kategorie oraz zasady funkcjonowania gospodarki rynkowej, w tym zna podstawy ekonomiki kultury i funkcjonowania sektora audiowizualnego. | K_W08 | 4 |
| W2_3 | Umiejętność analizy i oceny dzieła filmowego i pozostałych form audiowizualnych, ocena możliwości i skutków zastosowania nowych mediów w produkcji audiowizualnej. | K_U05 | 5 |
| W2_4 | Potrafi zrozumieć i odróżnić wzajemne relacje zachodzące pomiędzy formą obrazu multimedialnego a niesionym przez nie przesłaniem, posiada umiejętności językowe, w szczególności w zakresie sztuki filmowej i telewizji oraz dyscyplin artystycznych. | K_U07 | 4 |
| W2_5 | Student wykazuje kompetencje społeczne związane z występami publicznymi i prezentacją własnych dokonań twórczych, współpracuje i jest odpowiedzialny za swoją pracę. | K_K05 | 4 |
| W2_6 | Student jest nastawiony na ciągły rozwój i samodoskonalenie oraz inspirowanie i organizowanie procesu uczenia innych, a także ma poczucie odpowiedzialności, wykazuje odporność na stresy wynikające ze specyfiki produkcji telewizyjno-filmowej. | K_K06 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | Przedmiot do wyboru: •Warsztat pitchingu 2 •Warsztat producencki 2 Opis przedmiotu: pitchingu 2 Celem zajęć jest podsumowanie wiedzy teoretycznej w ramach dotychczasowego przebiegu studiów. W trakcie warsztatów student nauczy się |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|--|
| | <p>sposobów konstruowania przekazu audiowizualnego, rozpoznawania głównych technik narracji filmowej, co pozwala na bardziej świadomy kontakt z publicznością podczas sesji pitchingowej. Umiejętność wskazania podstawowych środków stylistyki filmowej pozwala na precyzyjne przygotowanie się do tej sesji. Przedmiotem zajęć są podstawowe zagadnienia związane z realizacją obrazu filmowego, reżyserii, montażu i scenopisarstwa ukierunkowane na stworzenie materiałów do publicznej prezentacji projektu filmowego.</p> <p>Opis przedmiotu: Warsztat producencki 2</p> <p>Celem zajęć jest praktyczne wdrożenie w praktykę tworzenia dzieł multimedialnych wiedzy i umiejętności z pozostałych przedmiotów semestru 2. Student zapozna się z uwarunkowaniami dotyczącymi kształtowania relacji z innymi osobami z zespołu produkcyjnego, prowadzenia negocjacji biznesowych ze sponsorami, sporządzania planu działania w zakresie produkcji i promocji dzieła multimedialnego w nowych mediach.</p> |
| Wymagania wstępne | Wymagana jest ogólna wiedza o kinematografii, umiejętność połączenia wiedzy z zakresu reżyserii, obrazu filmowego i budżetowania projektu. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|---------------|---|---------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| W2_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiedzy w formie ustnej. Student sam proponuje i poddaje ocenie swój wypracowany proces produkcji. | W2_1, W2_2 |
| W2_w_2 | Ocena ciąguła | Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta, w oparciu o dotychczasowe zajęcia z danego semestru. Student przygotowuje pierwsze wersje profilu swojego biznesu, poddaje go analizie i ocenie wykładowcy. | W2_3, W2_4, W2_5, W2_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|---------------------------|---|---------------|---|---------------|---|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| W2_fs_1 | wykład | Wykład tematyczny z elementami projekcji filmowej. Student zapoznaje się z podstawowymi pojęciami z zakresu konstrukcji dzieła filmowego. | 15 | Opracowanie treści wykładu, analiza literatury i przykładów dzieł multimedialnych, filmów i innych materiałów audio-wizualnych. | 45 | W2_w_1 |
| W2_fs_2 | warsztat | Kompleksowa analiza warsztatowa sekwencji filmów fabularnych, etud studenckich, polskich i zagranicznych szkół filmowych oraz filmów dokumentalnych. W trakcie zajęć student realizuje fakultatywne proste ćwiczenia narracyjne (praca z kamerą, inscenizacja). | 15 | Przygotowanie wybranych części projektu multimedialnego w social media w obszarach wskazanych przez wykładowcę. | 75 | W2_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Warsztat 3 (do wyboru jeden przedmiot: Warsztat operatorski 1 lub Warsztat reżyserski 1)

Kod modułu: W8-ZN-S2-W3

1. Liczba punktów ECTS: 5

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| W3_1 | Student zna i rozumie podstawowe pojęcia dotyczące ochrony własności intelektualnej, charakteryzuje prawa osobiste i majątkowe. Identyfikuje zasady prawa autorskiego w powiązaniu z obowiązującym w tym zakresie prawem Wspólnoty Europejskiej, ma wiedzę dotyczącą podstawowych regulacji prawnych, dotyczących ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego. | K_W08 | 5 |
| W3_2 | Student zna ogólne zasady tworzenia i wykorzystania grafiki w komunikacji reklamowej, znaczenie, odbiór i dobór kolorów i kształtów przy projektowaniu grafiki. | K_W05 | 4 |
| W3_3 | Student potrafi zaplanować proces powstawania grafiki użytkowej – od określenia celu przez projekt po weryfikację gotowego projektu z oczekiwaniami. | K_U07 | 5 |
| W3_4 | Student wykrywa zależności między procesami społecznymi, cywilizacyjnymi i kulturowymi i wie jak przedstawić je w projekcie mającym na celu pozyskanie funduszy, ma umiejętność ochrony danych, nadąża za szybkim rozwojem technologii związanej z bezpieczeństwem w sieci. | K_U05 | 4 |
| W3_5 | Student zachowuje otwartość na różne koncepcje rozwiązań problemów postawionych do analizy w trakcie ćwiczeń oraz troszczy się o osiągnięcie przyjętych celów. | K_K05 | 3 |
| W3_6 | Student posiada gotowość i otwartość do ustawicznego doksztalcania się w zakresie procedur bezpieczeństwa w sieci, a na podstawie analizy nowych sytuacji i problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązania. | K_K06 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|------|---|
| Opis | Przedmiot do wyboru: •Warsztat operatorski 1 •Warsztat reżyserski 1 |
|------|---|

| | |
|--------------------------|--|
| | <p>Opis przedmiotu: Warsztat operatorski 1</p> <p>Celem zajęć jest podsumowanie wiedzy teoretycznej i połączenie ją ze zdobytymi umiejętnościami z zakresu sztuki operatorskiej. Podsumowanie zajęć semestralnych będzie dotyczyć posługiwania się kamerą filmową zgodnie ze zasadami sztuki operatorskiej. Warsztat ten nauczy studenta aranżacji oświetlenia planu filmowego oraz budowania narracji filmowej dzięki światłu naturalnemu, zastanemu. Podczas warsztatu prezentowane będą i ćwiczone rodzaje planów i perspektyw.</p> <p>Opis przedmiotu: Warsztat reżyserski 1</p> <p>Celem zajęć jest połączenie wiedzy teoretycznej i praktycznej w zakresie reżyserii filmowej i telewizyjnej. Podczas warsztatu student będzie konfrontował stworzony scenariusz z możliwościami jego reżyserskiej realizacji. Zajęcia będą odbywały się w grupach, gdzie każdemu studentowi przypadnie inny zakres pracy w projekcie audiowizualnym, tak aby ostatecznie student mógł skonfrontować swoją wiedzę i umiejętności. Student doświadczy różnych sytuacji związanych z pracą reżyserską i będzie mógł ocenić swoje predyspozycje do pełnienia poszczególnych ról w zespole produkcyjnym. Zajęcia pozwolą studentowi rozwój kompetencji poprzez poznanie podstawowych cech pracy reżysera i wartości jakimi się on kieruje.</p> |
| Wymagania wstępne | Wymagana jest ogólna wiedza o kinematografii, umiejętność korzystania z narzędzi social media. |

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
|--------|--------------|---|---------------------------|
| W3_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiedzy w formie pisemnej lub ustnej weryfikujący kompetencje studenta w następującym zakresie: wiedza ogólna dotycząca sprzedaży dzieła w sieci, umiejętności prowadzenia biznesu, znajomość podstaw sprzedaży dzieła na przykładzie własnego biznesu. Student powinien być po analizie sprzedażowej swojego dzieła. | W3_1, W3_2 |
| W3_w_2 | Ocena ciągła | Bieżąca ocena indywidualna pracy studenta z zakresu jego własnych działań dążących do sprzedaży dzieła w sieci. Obserwacja studenta pod względem znajomości wartości swojego dzieła. Student przygotowuje się na egzamin z wiedzy teoretycznej oraz przygotowuje w sposób graficzny plan sprzedaży swojego dzieła. | W3_3, W3_4, W3_5, W3_6 |

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|---------|---------------------------|--|---------------|---|---------------|---|
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| W3_fs_1 | wykład | Wykład interaktywny, w tym dyskusja na temat odpowiednich form tworzenia, produkcji i sprzedaży dzieła. | 15 | Opracowanie treści wykładu, analiza literatury i przykładów dzieł multimedialnych, filmów i innych materiałów audio-wizualnych. | 45 | W3_w_1 |
| W3_fs_2 | warsztat | Metoda aktywizująca, praca w grupach i analiza z zakresu sprzedaży dzieł multimedialnych w social media. | 15 | Przygotowanie wybranych części projektu multimedialnego w social media w obszarach wskazanych przez wykładowcę. | 75 | W3_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Warsztat 4 (do wyboru jeden przedmiot: Warsztat operatorski 2 lub Warsztat reżyserski 2)

Kod modułu: W8-ZN-S2-W4

1. Liczba punktów ECTS: 5

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| W4_1 | Student rozpoznaje oraz wymienia fundusze i programy UE wspierające działalność medialną. | K_W08 | 4 |
| W4_2 | Student identyfikuje działania niezbędne w cyklu życia projektu i wskazuje główne problemy związane z realizacją i oceną projektów. | K_W06 | 5 |
| W4_3 | Student potrafi sporządzić raport zgodnie z wytycznymi UE i dobrać właściwe metody oceny. | K_U07 | 4 |
| W4_4 | Student potrafi poruszać się w obszarze nowych mediów oraz wykorzystywać nowoczesne technologie do tworzenia nowych form medialnych i okołomedialnych. | K_U08 | 5 |
| W4_5 | Student pracuje w zespole analizującym różne problemy oceny realizacji projektów, pracując w grupie jest otwarty na uczestniczenie w przygotowywaniu projektów, związanych z rozwojem usług. | K_K07 | 3 |
| W4_6 | Student ma świadomość praktycznego zastosowania nowych mediów oraz etycznego zachowania w prowadzeniu działalności publicznej. | K_K06 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|----------------|--|
| Opis | <p>Przedmiot do wyboru:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Warsztat operatorski 2 •Warsztat reżyserski 2 <p>Opis przedmiotu: Warsztat operatorski 2</p> <p>Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności i kompetencji związanych ze sztuką operatorską. Podczas warsztatu będą prezentowane różne problemy związane z realizacją obrazu filmowego i telewizyjnego takie, jak na przykład prześwietlenie i niedoświetlenie. Ważnymi zadaniami stawianymi</p> |

| | |
|--------------------------|---|
| | <p>studentowi będą sposoby tworzenia narracji za pomocą obrazu, kreowanie zdynamizowanego przekazu medialnego, rozróżnienie sposobów kadrowania w zależności od kontekstu sceny, analiza ruchu kamery i poszczególnych kadrów.</p> <p>Opis przedmiotu: Warsztat reżyserski 2</p> <p>Celem zajęć jest rozwijanie umiejętności i kompetencji związanych ze sztuką reżyserską. Podczas warsztatu prezentowane będą zagadnienia związane z umiejętnością obserwacji, zbieraniem i wykorzystaniem doświadczeń, uczuć i kształtowanie wrażliwości oraz asertywności. Ważnymi zadaniami stawianymi studentowi będą tworzenie wątków filmowych i rozbudowywanie z nich spójnej historii oraz tworzenie kreatywnego materiału wizualnego użytecznego w dalszej pracy montażowej.</p> |
| Wymagania wstępne | Student ma przygotowany projekt filmowy lub projekt innej formy audiowizualnej. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| W4_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiedzy w formie pisemnej lub ustnej. | W4_1, W4_2 |
| W4_w_2 | Ocena ciągła | Ocena wypowiedzi studenta podczas zajęć. Student na zakończenie IV semestru musi zrealizowany własny projekt oraz mieć zaplanowaną sprzedaż w Internecie. | W4_3, W4_4, W4_5, W4_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| W4_fs_1 | wykład | Wykład interaktywny, dyskusja, warsztat moderowany, prezentacja multimedialna. | 15 | Opracowanie treści wykładu, analiza literatury i przykładów dzieł multimedialnych, filmów i innych materiałów audio-wizualnych. | 45 | W4_w_1 |
| W4_fs_2 | warsztat | Praca w grupie, dyskusja, analiza tekstów i materiałów źródłowych. | 15 | Przygotowanie całości projektu multimedialnego w social media. | 75 | W4_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Współpraca reżysera z producentem

Kod modułu: W8-ZN-S2-WRZP

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| WRZP_1 | Student rozpoznaje zależności między teorią a praktyką występujące podczas współpracy reżysera z producentem. | K_W07 | 5 |
| WRZP_2 | Student posiada wiedzę o dzieła filmowym, nad którym pracuje w kontekście ewolucji kinematografii, zna problematykę współczesnego dzieła audiowizualnego. | K_W05 | 4 |
| WRZP_3 | Student praktycznie wprowadza teorię w swoją pracę, proponuje alternatywne rozwiązania, potrafi analizować proces twórczy. | K_U14 | 5 |
| WRZP_4 | Student posiada umiejętność posługiwania się argumentami służącymi osiągnięciu artystycznego celu i artystycznej jednomyślności. | K_U05 | 5 |
| WRZP_5 | Student zachowuje otwartość na innych, współpracuje i jest odpowiedzialny za swoją pracę, jest w stanie dokonać konstruktywnej, werbalnej krytyki dokonań swoich oraz innych osób. | K_K05 | 4 |
| WRZP_6 | Student posiada poczucie odpowiedzialności za końcowy rezultat prac artystyczno-organizacyjnych zarówno w perspektywie zbiorowej, jak i indywidualnej. | K_K06 | 5 |

| 3. Opis modułu | |
|----------------|---|
| Opis | <p>Student zdobędzie wiedzę na temat współpracy reżysera z producentem i komunikacji wśród twórców nowych mediów. Student zapozna się z podstawowymi cechami pracy reżysera i producenta, wadami i zaletami współpracy z punktu widzenia jej uczestników. Główną tematyką przekazywaną podczas prowadzonego modułu będą: poznawanie zasad współdziałania, kształtowanie umiejętności i kompetencji związanych z działalnością pre-produkcyjną, produkcyjną i post-produkcyjną, metody analizy potrzeb oraz wymagań reżysera i producenta, planowanie działań będących rezultatem kooperacji producenta z reżyserem. Student pozna poszczególne etapy w fazach pre-produkcji, produkcji i post-produkcji filmowej, z wyszczególnieniem tych etapów podczas, których współpraca reżysera z producentem jest kluczowa dla ostatecznego sukcesu i najbardziej intensywna. Student otrzyma wiedzę zwaną z sposobami zapewnienia środków materialnych niezbędnych do kształtowania budżetu i wymagań określonych przez reżysera i ekipę filmową. Ponadto będzie zapoznawał się z różnymi aspektami pracy producenta takimi, jak pozyskiwanie środków finansowych i - ustaloną wcześniej z</p> |

| | |
|--------------------------|--|
| | reżyserem - pracą twórczą producenta nad filmem. |
| Wymagania wstępne | Student powinien posiadać ogólną wiedzę o fazach pre-produkcji, produkcji i post-produkcji filmowej. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| WRZP_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiedzy w formie ustnej z zakresu: ogólnej wiedzy o współpracy reżysera z producentem, wiedzy o łączeniu specyfiki pracy reżysera i producenta, różnic wynikających z innego podejścia do dzieła filmowego tych dwóch twórców filmu. | WRZP_1, WRZP_2 |
| WRZP_w_2 | Ocena ciągła | Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta, będąca średnią ocen z zadań realizowanych w trakcie ćwiczeń. Student przygotowuje przykłady współpracy producenta z reżyserem na konkretnych przykładach. | WRZP_3, WRZP_4, WRZP_5, WRZP_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|--|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| WRZP_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, pokaz filmów, prezentacja multimedialna, dyskusja. Student samodzielnie dokonuje analizy przykładów dobrej współpracy reżysera z producentem. | 15 | Analiza literatury przedmiotu i studiów przypadku, analiza treści wykładów, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | WRZP_w_1 |
| WRZP_fs_2 | ćwiczenia | Zajęcia dydaktyczne o charakterze praktycznym prowadzone metoda aktywizującą - praca w małych grupach. Student samodzielnie przygotowuje się do współpracy z reżyserem lub producentem na podstawie przygotowanych przez siebie materiałów. | 15 | Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | 15 | WRZP_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Współpraca z aktorem

Kod modułu: W8-ZN-S2-WZA

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| WZA_1 | Student rozpoznaje zależności między teorią a praktyką współpracy z aktorem. Student ma wiedzę jak skutecznie się komunikować. | K_W07 | 5 |
| WZA_2 | Student posiada zdolność kreatywnego myślenia o utworze, nad którym pracuje, umie rozpoznać i zrozumieć jego myśl przewodnią. | K_W05 | 4 |
| WZA_3 | Student praktycznie wdraża teorię w swoją pracę, proponuje alternatywne zadania aktorskie i muzyczne, analizuje proces twórczy, który zachodzi w trakcie pracy nad tekstem. Student ma świadomość ścisłego związku i zależności ekspresji i gatunków utworów. | K_U07 | 4 |
| WZA_4 | Student ma umiejętność zapamiętania i odtworzenia stanów emocjonalnych, posiada umiejętność świadomego posługiwania się aparatem mowy, barwą głosu, ekspresją ciała, w celu uzyskania odpowiedniej formy prezentacji dzieła. | K_U05 | 5 |
| WZA_5 | Student zachowuje otwartość na innych, kieruje się wyobraźnią i intuicją, współpracuje i jest odpowiedzialny za swoją pracę, jest w stanie dokonać konstruktywnej, werbalnej krytyki dokonań swoich oraz innych osób. | K_K05 | 3 |
| WZA_6 | Student posiada poczucie odpowiedzialności za końcowy efekt artystyczny zarówno w perspektywie indywidualnej, jak i zbiorowej. | K_K06 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|--|
| Opis | <p>Student zdobędzie wiedzę na temat współpracy międzyludzkiej i ogólnej komunikacji społecznej. Student zapozna się z podstawowymi atutami aktora. Aktor to osoba twórcza, która ma w sobie ogromną wrażliwość, ogromne predyspozycje twórcze takie jak śpiew, taniec, wcielanie się w różne prawdziwe i fikcyjne postaci. Jest to osoba gotowa na ukierunkowanie, na poprowadzenie swoim talentem i umiejętnościami, na wydobycie jeszcze większej wrażliwości, w celu osiągnięcia założonego celu.</p> <p>Największym partnerem do pracy z aktorem jest reżyser, to na tej relacji będą oparte te zajęcia. Student pozna cały proces produkcji, z</p> |
|-------------|--|

| | |
|--------------------------|---|
| | wyszczególnieniem etapów, podczas których praca z aktorem jest najważniejsza. Współpraca z aktorem, zaczyna się już od pracy nad scenariuszem, student zdobędzie wiedzę, jak rozmawiać z aktorem o roli, jak poprzez pracę aktora uzyskać wymagany cel. |
| Wymagania wstępne | Podstawa wiedzy na temat zawodu aktora. Podstawowa kultura literacka i czytanie. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|----------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| WZA_w_1 | Sprawdzian | Sprawdzian wiedzy w formie ustnej, weryfikujący kompetencje studenta z zakresu: wiedza ogólna o pracy z aktorem, umiejętność łączenia specyfiki pracy reżysera z aktorem. Student na wybranym przez siebie przykładzie utworu, będzie potrafił ocenić wpływ reżysera w relacji z aktorem. | WZA_1, WZA_2 |
| WZA_w_2 | Ocena ciągła | Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta, będąca średnią ocen z zadań realizowanych w trakcie ćwiczeń. Student będzie miał za zadanie przedstawić multimedialnie dobre przykłady pracy reżysera z aktorem, na konkretnych powstałych już dziełach. | WZA_3, WZA_4, WZA_5, WZA_6 |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć | | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|----------------------|---|----------------------|--|
| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| WZA_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, pokaz filmów, prezentacja multimedialna, dyskusja. Student samodzielnie dokona analizy przykładów dobrej współpracy reżysera z aktorem. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 45 | WZA_w_1 |
| WZA_fs_2 | ćwiczenia | Metoda pokazu. Podczas zajęć studenci będą poddawani grupowym i indywidualnym ćwiczeniom pracy z profesjonalnym aktorem. Student samodzielnie przygotowuje się do współpracy z danym aktorem na podstawie swojego tekstu. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego z zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. | 45 | WZA_w_2 |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | Creative management in new media |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Zarządzanie zespołem (do wyboru jeden przedmiot: Zarządzanie zespołem multimedialnym lub Zarządzanie zespołem produkcyjnym)

Kod modułu: W8-ZN-S2-ZPM

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| ZPM_1 | Student ma podstawową wiedzę z zakresu planowania i realizacji projektu medialnego. | K_W11 | 5 |
| ZPM_2 | Student ma wiedzę z zakresu stosowanych metod i technik zarządzania projektem lub pakietem projektów medialnych. | K_W09 | 4 |
| ZPM_3 | Student potrafi zaplanować projekt, określić warunki jego zakończenia, zdefiniować strukturę organizacyjną projektu, stworzyć plan wykorzystania zasobów, harmonogram projektu, zidentyfikować ryzyko realizacji projektu, zbudować wykres Gantta, zaplanować budżet projektu oraz ocenić projekt. | K_U09 K_U13 | 5 4 |
| ZPM_4 | Student potrafi wykorzystać program MS Project do zarządzania wybranym przedsięwzięciem medialnym. | K_U11 K_U13 | 4 4 |
| ZPM_5 | Student ma kompetencje do pełnienia roli lidera projektu multimedialnego i potrafi współdziałać w zespole. | K_K10 | 3 |
| ZPM_6 | Student posiada zdolność tworzenia zespołu projektowego, ma świadomość znaczenia współdziałania, rozwijania relacji międzyludzkich i profesjonalnych. | K_K09 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|--|
| Opis | Przedmiot do wyboru: •Zarządzanie projektem medialnym •Production Team Management Opis przedmiotu: Zarządzanie projektem medialnym Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z praktyczną wiedzą związaną z kwestią osiągnięcia sukcesu przy realizacji projektu sukcesu. |
|-------------|--|

| | |
|--------------------------|---|
| | <p>Zagadnienia: planowanie, wdrażanie i rozliczanie projektów multimedialnych, metodyki zarządzania projektami, cykl życia projektu i charakterystyka poszczególnych faz, struktura zespołów projektowych, zarządzanie ryzykiem w projektach multimedialnych, techniki planowania pracy własnej i członków zespołu projektowego multimedialnego, budowanie harmonogramu realizacji projektu.</p> <p>Opis przedmiotu: Zarządzanie zespołem produkcyjnym W ramach modułu studenci dowiedzą się, jak wykorzystać pomysły swoich pracowników. Poznają techniki pozwalające prowadzić twórcze dyskusje szybciej i z lepszymi efektami. Aby wybrać pomysły do wykorzystania w praktyce biznesowej, studenci poznają sposoby zapisu wariantów decyzyjnych oraz metodę oceny punktowej, zwiększającą prawdopodobieństwo trafności decyzji. W ramach prowadzonego warsztatu nabiorą pewności podczas dokonywania wyborów. Kolejną umiejętnością, którą będą doskonalić studenci, jest prowadzenie spotkań. Nauczą się dzielić treść, którą chcą przekazać uczestnicy spotkania, na odpowiednie części. Sprawdzą, jak realnie szacować czas spotkania oraz jak moderować dyskusję. Zdobędą umiejętność wyciągania konstruktywnych wniosków dotyczących działań po spotkaniu. Aby je podjąć, dowiedzą się, jak poprawnie ustalić cel i plan działań, a także co robić, gdy pojawią się nieprzewidziane trudności. Będą rozwijać umiejętność elastycznego podejścia do harmonogramów.</p> <p>Zagadnienia w ramach zajęć: poszukiwanie pomysłów w zespole pracowniczym, rodzaje decyzji podejmowanych w przedsiębiorstwie, oddzielenie twórczego tworzenia wariantów decyzyjnych od podejmowania racjonalnych wyborów, metoda morfologiczna – zapis wariantów decyzyjnych, metoda punktowa w podejmowaniu decyzji, etapy procesu komunikowania się, zasady precyzyjnego formułowania komunikatów dla podwładnym, tworzenie planu spotkania i koordynowanie obrad, rodzaje celów przedsiębiorstwa, wyodrębnionych w oparciu o różne kryteria, zróżnicowanie celów w różnych komórkach organizacyjnych firmy, zasady ustalania celów, planowanie działań technikami Gantt'a, tworzenie harmonogramów.</p> |
| Wymagania wstępne | Student powinien mieć podstawową wiedzę z zakresy zarządzania zespołem produkcyjnym w branży medialnej. Student powinien mieć podstawową wiedzę z nauk o zarządzaniu, prowadzenia biznesu oraz podstaw marketingu. |

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
|---------|--------------|---|----------------------------|
| ZPM_w_1 | Sprawdzian | Egzamin w formie pisemnej – test wiedzy na temat technik zarządzania zespołem produkcyjnym w branży medialnej. | ZPM_1, ZPM_2 |
| ZPM_w_2 | Ocena ciągła | Ocena prac cząstkowych mających na celu nabycie przez studenta umiejętności planowania i realizacji projektów medialnych. | ZPM_3, ZPM_4, ZPM_5, ZPM_6 |

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|----------|---------------------------|---|---------------|---|---------------|---|
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| ZPM_fs_1 | wykład | Wykład teoretyczny, wykład aktywizujący, prezentacja multimedialna, dyskusja. | 15 | Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu. | 15 | ZPM_w_1 |
| ZPM_fs_2 | ćwiczenia | Studia przypadków, które mają skłonić studentów do samodzielnego zarządzania projektami multimedialnymi. Ćwiczenia aktywizujące, gra, symulacja biznesowa. Praca w grupach. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych | 15 | ZPM_w_2 |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|
| | | | | przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć. | | |
|--|--|--|--|---|--|--|