

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Szkolenie biblioteczne								Kod przedmiotu		1	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Ogólny				Język wykładowy		polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia		Zaliczenie					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
1	Z1	0					1	Z1	0				
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład				1			Wykład				1		
Razem				1			Razem				1		
ECTS				0			ECTS				0		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Kompetencje społeczne umożliwiające korzystanie z katalogów i baz bibliotecznych													
CEL PRZEDMIOTU													
Organizacją i funkcjonowanie systemu informacyjno-bibliotecznego, zdobycie umiejętności wyszukiwania i selekcji informacji, krytycznej oceny źródeł, opanowanie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi narzędziami informacyjno-komunikacyjnymi.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD		OPIS										EFEKT	
Wiedza													
W1		Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.										K_W10	
W1.1		posiada wiedzę na temat systemu biblioteczno-informacyjnego,											
W2		Zna i rozumie metodykę warsztatu badawczego związanego ze studiowanym kierunkiem.										K_W12	
W2.1		zna serwisy dokumentów elektronicznych oraz platformy ich udostępniania											
Umiejętności													
U1		Potrafi odnaleźć pożądaną informację w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.										K_U01	
U1.1		zna i stosuje różne metody wyszukiwania informacji											
U2		Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.										K_U15	
U2.1		korzysta z zasobów bibliotecznych w obszarze wiedzy wyznaczonej przez kierunek studiów											
Kompetencje													
K1		Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.										K_K06	
K1.1		korzysta ze źródeł informacji tworzonych zgodnie z prawem autorskim i własności intelektualnej											
TREŚCI KSZTAŁCENIA													
TEMAT										1		1	
Wykład										1		1	

1	Organizacja systemu informacyjno-bibliotecznego. Charakterystyka zbiorów. Zasady korzystania z katalogów bibliecznych oraz zbiorów i źródeł informacji. Elektroniczne źródła informacji. Czasopisma elektroniczne. Bazy danych. Biblioteki cyfrowe.			1	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>						
Wykład z wykorzystaniem multimediiów (prezentacja, strony www bibliotek, bazy danych, e-źródła, itp.).						
<b>KRYTERIA OCENY</b>						
<b>Ćwiczenia</b>						
Obecność na szkoleniu bibliotecznym, aktywność podczas zajęć						
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>						
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>				<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach		<b>K_W10</b>	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach		<b>K_W12</b>	
		<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	aktywność na zajęciach		<b>K_U01</b>	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	aktywność na zajęciach		<b>K_U15</b>	
		<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach		<b>K_K06</b>	
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
	Forma aktywności				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem				1	1
	Suma godzin:				1	1
	Punkty ECTS:				0	0
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Zawartość strony www Biblioteki PWSZ w Głogowie, narzędzia edukacyjne serwisów katalogowych, bibliograficznych, pełnotekstowych baz danych, bibliotek cyfrowych					
2	Wewnętrzne dokumenty Biblioteki					

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	Szkolenie BHP			Kod przedmiotu	2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Nowe Media		Specjalność		
Moduł kształcenia	Ogólny		Język wykładowy	polski	
Semestr	I		Forma zaliczenia	Zaliczenie	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
4	Z1	0				4	Z1	0			

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Wykład				Wykład			
Razem		ECTS		Razem		ECTS	
4		0		4		0	
4		0		4		0	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

brak

**CEL PRZEDMIOTU**

Zaznajomienie studentów rozpoczynających naukę w PANS w Głogowie z zasadami i przepisami związanymi z bezpieczeństwem podczas przebywania w obiektach (na terenie uczelni), podstawowymi zasadami w zakresie bezpieczeństwa podczas odbywania nauki (wykłady, ćwiczenia). Postępowanie w przypadku ewakuacji z obiektów należących do Uczelni. Podstawowe zasady udzielania pierwszej pomocy przedmedycznej.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie regulacje dotyczące bezpieczeństwa i higieny pracy, w tym w instytucjach związanych z kulturą, mediami, promocją i reklamą.	K_W14
	W1.1 Student posiada wiedzę na temat zasad związanych z bezpieczeństwem podczas przebywania w obiektach należących do Uczelni (poruszanie się, proces odbywania zajęć). Zdaje sobie sprawę ze swojej odpowiedzialności w tym zakresie.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.	K_U14
	U1.1 Student posiada wiedzę w zakresie elementarnych zasad związanych z bezpieczeństwem w zastosowaniu praktycznym - w kontekście odbywania procesu nauki.	
<b>Kompetencje</b>		
K1	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.	K_K07
	K1.1 Student zna i potrafi stosować zasady związane z bezpieczeństwem w toku odbywania zajęć / przebywania w Uczelni. Zdaje sobie sprawę z możliwych konsekwencji niewłaściwego postępowania w tym zakresie.	

**TREŚCI KSZTAŁCENIA**

TEMAT		4	4
Wykład		4	4
1	Podstawowe zasady przebywania i poruszania się w obiektach i po terenie Uczelni	1	1
2	Podstawowe zasady w zakresie bezpieczeństwa podczas odbywania zajęć.	1	1

3	Zasady postępowania w przypadku zagrożenia powodującego potrzebę ewakuacji z obiektów należących do Uczelni			1	1	
4	Podstawowe zasady udzielania pierwszej pomocy przedmedycznej			1	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>						
Wykład przy użyciu elementów multimedialnych.						
<b>KRYTERIA OCENY</b>						
<b>Ćwiczenia</b>						
aktywność						
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>						
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>				<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>			
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach		<b>K_W14</b>	
	<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>			
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	aktywność na zajęciach		<b>K_U14</b>	
	<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>			
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach		<b>K_K07</b>	
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
	Forma aktywności				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem				4	4
	Suma godzin:				4	4
	Punkty ECTS:				0	0
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Aktualne akty prawne (w tym Kodeks pracy, rozporządzenia, regulaminy, akty wewnętrzne Uczelni).					
2	Rączkowski B., BHP w praktyce, wydanie XIX, 2022.					

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Wychowanie fizyczne I								Kod przedmiotu		3	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Ogólny				Język wykładowy		polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO1	0					0	ZO1	0		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia				
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>				
		ECTS		0					ECTS				
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Posiadanie predyspozycji w komunikacji interpersonalnej, kreatywna i otwarta postawa uczestnika zajęć. Ogólna sprawność fizyczna													
CEL PRZEDMIOTU													
Wyposażenie studenta w wiedzę dotyczącą kształtowania prawidłowej postawy ciała, nabycie wiedzy z zakresu świadomej aktywności w celu zadbania o ogólny rozwój fizyczny, wypracowanie umiejętności organizacji świadomego wypoczynku													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie metodykę warsztatu badawczego związanego ze studiowanym kierunkiem.												K_W12
	W1.1	Jest świadomy zagrożeń wynikających ze spędzania zbyt wielu godzin przed komputerem - co do problemów ze wzrokiem, skupieniem, prawidłową sylwetką ciała, otyłością, itp. Jest świadomy tego, jak bardzo ważny jest ruch dla zachowania zdrowia fizycznego i umysłowego.											
Umiejętności													
U1	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.												K_U14
	U1.1	Dzięki grom grupowym umie zarządzać swoimi zasobami, a także planować pracę w grupie, oszacować własną rolę w grze.											
U2	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.												K_U15
	U2.1	Potrafi zadbać o odpowiedni tryb życia w ciągu tygodnia, a także stawiać sobie długoterminowe cele związane z dbaniem o sylwetkę.											
Kompetencje													
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.												K_K01
	K1.1	Jest gotowy do tego, aby stale dbać o ruch fizyczny w swoim życiu.											
TREŚCI KSZTAŁCENIA													
TEMAT											30	0	
Ćwiczenia											30	0	
1	Style kierowania grupą. Metody pracy z grupą.										6	0	

2	Zajęcia ruchowe na sali, siłownia, salka treningowa.			8	0
3	Ruch jako czynnik stymulujący, adaptacyjny, kompensacyjny i korektywny.			2	0
4	Gry zespołowe.			8	0
5	zajęcia na basenie			6	0
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Sala ćwiczeń, basen, hala sportowa, potrzebny sprzęt dopasowany do tematu zajęć.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
aktywność na zajęciach					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>				<b>EFEKT</b>
		<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W12</b>	
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_U14</b>	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_U15</b>	
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K01</b>	
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
Forma aktywności				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem				30	0
Suma godzin:				30	0
Punkty ECTS:				0	0
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Bielski J., Metodyka wychowania fizycznego i zdrowotnego. Podręcznik dla nauczycieli wychowania fizycznego i studentów studiów pedagogicznych, Wydawnictwo Akademii Świętokrzyskiej, Piotrków Trybunalski 2005.				
2	Trening sportowy I, planowanie - kontrola - sterowanie, Oświęcim 2015.				
<b>Uzupelniająca</b>					
1	Wychowanie fizyczne, sport dzieci i młodzieży, Bydgoszcz 2005.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Wychowanie fizyczne II								Kod przedmiotu		4	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny			
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Ogólny				Język wykładowy				polski			
Semestr		II				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną			
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO2	0					0	ZO2	0		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia				
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>				
		ECTS		0					ECTS				
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Posiadanie predyspozycji w komunikacji interpersonalnej, kreatywna i otwarta postawa uczestnika zajęć. Ogólna sprawność fizyczna													
CEL PRZEDMIOTU													
Przygotowanie studenta do korzystania z wybranych form sportowych, tanecznych, ruchowych i gimnastycznych jako środka wspierającego rozwój fizyczny. Promowanie zdrowego stylu życia													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD		OPIS										EFEKT	
Wiedza													
W1		Zna i rozumie metodykę warsztatu badawczego związanego ze studiowanym kierunkiem.										K_W12	
W1.1		Zna i rozumie wartość ruchu fizycznego, w tym szczególnie ruchu rozwijającego koordynację, a także współpracę w grupie.											
Umiejętności													
U1		Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.										K_U14	
U1.1		Potrafi przyjmować różne role podczas wspólnych gier, a także współpracować po to, aby cała grupa osiągnęła określony cel.											
U2		Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.										K_U15	
U2.1		Potrafi samodzielnie tworzyć plan swoich sportowych zajęć, odpowiednich do możliwości. Potrafi planować przebieg samych zajęć.											
Kompetencje													
K1		Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.										K_K01	
K1.1		Jest gotowy do tego, aby rozwijać swoje umiejętności sportowe i dbać o zdrowie fizyczne, aby organizować swój czas wolny w oparciu o poznane rodzaje aktywności ruchowej, jak taniec, aerobik, kręgle, nordic walking, itp.											
TREŚCI KSZTAŁCENIA													
TEMAT										30		0	
Ćwiczenia										30		0	
1	Gry sportowe na świeżym powietrzu									6		0	
2	Tańce integracyjne, ćwiczenia fitness, zabawy ruchowe. Aerobik									10		0	

3	Zajęcia na siłowni, na salce sportowej PWSZ oraz na basenie			8	0	
4	Kręgle, Nordic walking			4	0	
5	Zajęcia na Hali Sportowej Chrobry Głogów			2	0	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>						
Sala ćwiczeń, hala sportowa, basen, kręgielnia, odpowiedni sprzęt, zależnie od tematu zajęć (kijki, piłki, kręgle, rower, itp.)						
<b>KRYTERIA OCENY</b>						
<b>Ćwiczenia</b>						
aktywność na zajęciach						
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>						
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>				<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W12</b>		
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_U14</b>		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_U15</b>		
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K01</b>		
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
Forma aktywności				Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności		
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem				30	0	
Suma godzin:				30	0	
Punkty ECTS:				0	0	
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Bielski J., Metodyka wychowania fizycznego i zdrowotnego. Podręcznik dla nauczycieli wychowania fizycznego i studentów studiów pedagogicznych, Wydawnictwo Akademii Świętokrzyskiej, Piotrków Trybunalski 2005.					
<b>Uzupełniająca</b>						
1	Trening sportowy II, planowanie-kontrola-sterowanie. Oświęcim 2016.					



PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Ochrona własności intelektualnej</b>			Kod przedmiotu	<b>5</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot				<b>Instytut Humanistyczny</b>	
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność		
Moduł kształcenia	<b>Ogólny</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>I</b>		Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		15	ZO1	1				9	ZO1	1				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>15</b>		<b>Razem</b>	<b>9</b>	
Praca własna studenta	15		Praca własna studenta	21	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>30</b>	
<b>ECTS</b>	<b>1</b>		<b>ECTS</b>	<b>1</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Wiedza ogólna z zakresu WoS szkoła średnia

**CEL PRZEDMIOTU**

Zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami związanymi z ochroną prawną myśli twórczej.  
Zapoznanie studentów zasadami korzystania z dostępnej wiedzy zgodnie z zasadami etyki

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna i rozumie istniejące uregulowania prawne dotyczące funkcjonowania mediów oraz instytucji społecznych, jak również form rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości, w tym rolę etyki w pracy zawodowej.	<b>K_W13</b>
	<b>W1.1</b> Ma wiedzę o obowiązujących w RP ustawach regulujących kwestie związane z ochroną własności intelektualnej (Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej, Ustawa z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji)	
	<b>W1.2</b> Ma wiedzę z zakresu ogólnej historii (1) prawa autorskiego, (2) prawa własności przemysłowej i (3) zwalczania nieuczciwej konkurencji: wie w jakich epokach i wiekach pojawiły się rozwiązania prawne z tych trzech zakresów	
	<b>W1.3</b> Wie co są autorskie prawa osobiste i autorskie prawa majątkowe	
	<b>W1.4</b> Wymienia i charakteryzuje przedmioty własności przemysłowej: wynalazki, wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe, oznaczenia geograficzne, topografie układów scalonych	
	<b>W1.5</b> Ma wiedzę o ogólnych zasadach udzielenia ochrony prawnej, czasie trwania ochrony prawnej oraz związanych z tym opłatach, dla poszczególnych przedmiotów prawa autorskiego oraz własności przemysłowej	
	<b>W1.6</b> Ma wiedzę o ogólnych zasadach redagowania umów w obrocie handlowym autorskimi prawami majątkowymi	

	<b>W1.7</b>	Ma wiedzę o ogólnych zasadach rejestracji znaków towarowych (logotypów): wie co to jest klasyfikacja nicejska i jakie są podstawowe zasady badania znaków towarowych zgłoszonych do rejestracji	
<b>W2</b>	Zna i rozumie zasady i regulacje dotyczące bezpieczeństwa danych, prawa prasowego oraz własności intelektualnej.		<b>K_W15</b>
	<b>W2.1</b>	Ma wiedzę o obowiązujących w RP ustawach regulujących kwestie związane z ochroną własności intelektualnej (Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej, Ustawa z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji)	
	<b>W2.2</b>	Ma wiedzę z zakresu ogólnej historii (1) prawa autorskiego, (2) prawa własności przemysłowej i (3) zwalczania nieuczciwej konkurencji: wie w jakich epokach i wiekach pojawiły się rozwiązania prawne z tych trzech zakresów	
	<b>W2.3</b>	Wie co są autorskie prawa osobiste i autorskie prawa majątkowe	
	<b>W2.4</b>	Wymienia i charakteryzuje przedmioty własności przemysłowej: wynalazki, wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe, oznaczenia geograficzne, topografie układów scalonych	
	<b>W2.5</b>	Ma wiedzę o ogólnych zasadach udzielenia ochrony prawnej, czasie trwania ochrony prawnej oraz związanych z tym opłatach, dla poszczególnych przedmiotów prawa autorskiego oraz własności przemysłowej	
	<b>W2.6</b>	Ma wiedzę o ogólnych zasadach redagowania umów w obrocie handlowym autorskimi prawami majątkowymi	
	<b>W2.7</b>	Ma wiedzę o ogólnych zasadach rejestracji znaków towarowych (logotypów): wie co to jest klasyfikacja nicejska i jakie są podstawowe zasady badania znaków towarowych zgłoszonych do rejestracji	
<b>Umiejętności</b>			
<b>U1</b>	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.		<b>K_U01</b>
	<b>U1.1</b>	Potrafi rozpoznać przedmioty prawa autorskiego (utwór / dzieło z zakresu sztuki lub nauki) oraz przedmioty prawa własności przemysłowej (wynalazki, wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe, oznaczenia geograficzne, topografie układów scalonych)	
	<b>U1.2</b>	Potrafi zredagować umowę z zakresu przekazania autorskich praw majątkowych przestrzegając podstawowych zasad prawa autorskiego	
<b>U2</b>	Potrafi stosować przepisy prawa i normy etyczne odnoszące się do instytucji związanych z wybraną sferą działalności społecznej i medialnej, w szczególności prawa prasowego, i związane z zarządzaniem własnością intelektualną.		<b>K_U05</b>
	<b>U2.1</b>	Potrafi rozpoznać przedmioty prawa autorskiego (utwór / dzieło z zakresu sztuki lub nauki) oraz przedmioty prawa własności przemysłowej (wynalazki, wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe, oznaczenia geograficzne, topografie układów scalonych)	
	<b>U2.2</b>	Potrafi zredagować umowę z zakresu przekazania autorskich praw majątkowych przestrzegając podstawowych zasad prawa autorskiego	
<b>U3</b>	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		<b>K_U09</b>
	<b>U3.1</b>	Potrafi rozpoznać przedmioty prawa autorskiego (utwór / dzieło z zakresu sztuki lub nauki) oraz przedmioty prawa własności przemysłowej (wynalazki, wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe, oznaczenia geograficzne, topografie układów scalonych)	
	<b>U3.2</b>	Potrafi zredagować umowę z zakresu przekazania autorskich praw majątkowych przestrzegając podstawowych zasad prawa autorskiego	
<b>Kompetencje</b>			
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>

<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	Ma świadomość doniosłości regulacji prawnych z zakresu ochrony własności intelektualnej oraz konsekwencji prawnych grożących za ich złamanie	<b>K_K01</b>
<b>K2</b>	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.		<b>K_K06</b>
	<b>K2.1</b>	Ma świadomość doniosłości regulacji prawnych z zakresu ochrony własności intelektualnej oraz konsekwencji prawnych grożących za ich złamanie	
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		<b>K_K07</b>
	<b>K3.1</b>	Ma świadomość doniosłości regulacji prawnych z zakresu ochrony własności intelektualnej oraz konsekwencji prawnych grożących za ich złamanie	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>9</b>
1	Pojęcie własności intelektualnej.		2
2	Definicje głównych rodzajów praw własności intelektualnej.		2
3	Akty prawne regulujące prawo własności intelektualnej.		2
4	Prawo autorskie.		3
5	Ochrona wizerunku.		2
6	Dozwolony użytek własny i prawo cytatu.		2
7	Wybrane zagadnienia z zakresu ochrony patentowej i zapobiegania nieuczciwej konkurencji.		2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
Wykład multimedialny Prezentacje z wykładu Akty prawne z zakresu prawa autorskiego, patentowego i zapobiegania nieuczciwej konkurencji			
<b>KRYTERIA OCENY</b>			
<b>Ćwiczenia</b>			
Test jednokrotnego wyboru ABCD, 50-100 pytań z zakresu prawa autorskiego, patentowego i zapobiegania nieuczciwej konkurencji 50% poprawnych odpowiedzi na ocenę dostateczną 70% poprawnych odpowiedzi na ocenę dobrą 90% poprawnych odpowiedzi na ocenę bardzo dobrą			
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>			
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>
	<b>Wiedza</b>   <b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte	<b>K_W13</b>
		2 aktywność na zajęciach	
	<b>W1.2</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2 aktywność na zajęciach	
	<b>W1.3</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2 aktywność na zajęciach	
	<b>W1.4</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2 aktywność na zajęciach	
	<b>W1.5</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2 aktywność na zajęciach	
	<b>W1.6</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2 aktywność na zajęciach	
	<b>W1.7</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2 aktywność na zajęciach	
<b>W2.1</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte		
	2 aktywność na zajęciach		
<b>W2.2</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte		
	2 aktywność na zajęciach		
<b>W2.3</b>	1 kolokwium pisemne pytania zamknięte		
	2 aktywność na zajęciach		

W2	W2.4	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_W15
		2	aktywność na zajęciach	
	W2.5	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2	aktywność na zajęciach	
	W2.6	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2	aktywność na zajęciach	
	W2.7	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2	aktywność na zajęciach	

### Umiejętności | Ćwiczenia

U1	U1.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_U01
		2	aktywność na zajęciach	
	U1.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_U05
		2	aktywność na zajęciach	
	U2.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2	aktywność na zajęciach	
U3	U3.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_U09
		2	aktywność na zajęciach	
	U3.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2	aktywność na zajęciach	

### Kompetencje | Ćwiczenia

K1	K1.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_K01
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_K06
		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_K07
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		15	9
PW	1	Czytanie wskazanej literatury		10	10
	2	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		5	11
		Suma godzin:		30	30
		Punkty ECTS:		1	1

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Golat R., Prawo autorskie i prawa pokrewne, C.H. Beck, Warszawa 2008.
2	Kuleszyński Z., Własność intelektualna źródłem kapitału przedsiębiorcy: kompendium wiedzy, KOPIPOL, Kielce 2010.

3	Rojewski M., Ochrona własności intelektualnej, podręcznik dla studentów kierunków humanistycznych i ekonomicznych, PWSZ, Skierniewice 2012.
<b>Uzupełniająca</b>	
1	Tomeczyk S., Artyści wykonawcy - prawa i ich ochrona, Warszawa 2008.
2	Załucki M. (red.), Prawo własności intelektualnej. Repetytorium, Warszawa 2010.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Technologie informacyjne</b>			Kod przedmiotu	<b>6</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot				<b>Instytut Humanistyczny</b>	
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność		
Moduł kształcenia	<b>Ogólny</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>II</b>		Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
		30	ZO2	3				18	ZO2	3	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Ćwiczenia		30		Ćwiczenia		18	
<b>Razem</b>		<b>30</b>		<b>Razem</b>		<b>18</b>	
Praca własna studenta		45		Praca własna studenta		57	
<b>Razem</b>		<b>75</b>		<b>Razem</b>		<b>75</b>	
ECTS		3		ECTS		3	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Brak wymagań

**CEL PRZEDMIOTU**

Głównym celem zajęć jest zapoznanie studentów ze sprzętem i oprogramowaniem dotyczącym tworzenia, przesyłania, prezentowania i zabezpieczania informacji. Dodatkowym celem zajęć jest wypracowanie umiejętności doboru odpowiednich narzędzi informatycznych do realizacji własnych zadań.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.	<b>K_W10</b>
	<b>W1.1</b> zna i rozumie zagadnienia związane z publikowaniem treści w Internecie oraz rozróżnia pojęcia związane z technologią informacyjną	
<b>Umiejętności</b>		
<b>U1</b>	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	<b>K_U03</b>
	<b>U1.1</b> potrafi wykorzystać narzędzia technologii informacyjnej do tworzenia publikacji elektronicznych	
<b>Kompetencje</b>		
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.	<b>K_K01</b>
	<b>K1.1</b> rozumie potrzebę samokształcenia w kontekście postępu w zakresie technologii informacyjnej oraz publikacji internetowych	

**TREŚCI KSZTAŁCENIA**

TEMAT	30	18
Ćwiczenia	30	18

1	Podstawy obsługi systemu komputerowego i wykorzystania Internetu. Wprowadzenie do użytkowania uczelnianej platformy e-learningowej.			4	2	
2	Tworzenie dokumentacji elektronicznej za pomocą edytora tekstów.			8	4	
3	Narzędzia technologii informacyjnej wspierające prezentowanie danych w formie multimedialnej.			6	4	
4	Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego jako narzędzia wspierającego analizę danych i wizualizację wyników.			6	4	
5	Podstawy publikacji treści w sieci Internet za pomocą narzędzi technologii informacyjnej.			6	4	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>						
Materiały dydaktyczne w postaci instrukcji i pomocy udostępnianych za pomocą platformy e-learningowej.						
<b>KRYTERIA OCENY</b>						
<b>Ćwiczenia</b>						
Ćwiczenia wykonywane na zajęciach. Publikacje w wersji elektronicznej.						
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>						
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>				<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	<b>K_W10</b>		
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U03</b>		
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K01</b>		
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
		Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			30	18
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć			5	2
	2	Czytanie wskazanej literatury			10	5
	3	Przygotowanie pracy semestralnej			30	50
		Suma godzin:			75	75
		Punkty ECTS:			3	3
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Kaliszewska M., Piecukiewicz T., Sobczak A., Stencel K., Technologie internetowe, Warszawa 2007.					
2	Wróblewski P., MS Office 2007 PL w biurze, Warszawa 2007.					
<b>Uzupełniająca</b>						
1	Mendrala D., Szeliga M., ABC systemu Windows XP PL, Warszawa 2006.					

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	Savoir-vivre			Kod przedmiotu	7
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Nowe Media		Specjalność		
Moduł kształcenia	Ogólny		Język wykładowy	polski	
Semestr	I		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		30	ZO1	3				18	ZO1	3				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
<b>Razem</b>	<b>75</b>		<b>Razem</b>	<b>75</b>	
<b>ECTS</b>	<b>3</b>		<b>ECTS</b>	<b>3</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Znajomość podstawowych zasad grzeczności. Umiejętność współpracy z różnymi podmiotami, zwłaszcza sektora publicznego.

**CEL PRZEDMIOTU**

Celem zajęć jest przybliżenie jego uczestnikom zasad i zwyczajów obowiązujących w kontaktach zawodowych oraz towarzyskich, w tym dostarczenie wiedzy praktycznej na temat zachowania się w różnych sytuacjach zawodowych/towarzyskich.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W1.1 Rozpoznaje systemy komunikacyjne i rozumie istotę mediów oraz ich rolę we współczesności.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.	K_U09
	U1.1 Umie formułować wnioski na podstawie obserwacji, doświadczenia i źródeł.	
U2	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.	K_U14
	U2.1 Umie współpracować z innymi ludźmi, potrafi wykonywać powierzone zadania.	
<b>Kompetencje</b>		
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.	K_K01
	K1.1 Jest przygotowany do samodoskonalenia wiedzy zarówno praktycznej, jak i teoretycznej.	
K2	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.	K_K09



	<b>K2.1</b>	Ma świadomość konieczności dbania o kulturę i etykę słowa zarówno w przestrzeni rzeczywistej, jak i wirtualnej.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Co znaczy savoir-vivre? Etymologia i znaczenie.		1	1
2	Rola savoir-vivre w życiu towarzyskim i zawodowym.		1	1
3	Pierwszy kontakt i jego rola. Efekt pierwszego wrażenia w kontaktach towarzyskich i zawodowych.		4	3
4	Wygląd zewnętrzny. Kształtowanie estetyki i smaku.		2	1
5	Zasady dotyczące witania się, żegnania, przedstawiania i przechodzenia na „ty”, obowiązujące zarówno na gruncie służbowym, jak i prywatnym.		2	1
6	Kultura słowa i gestu (mowa werbalna i niewerbalna).		2	1
7	Sztuka prowadzenia konwersacji.		4	3
8	Savoir-vivre w mediach tradycyjnych i społecznościowych. Netykieta w sieci.		4	2
9	Spotkania biznesowe, seminarium, konferencje (również prasowe).		2	1
10	Korespondencja tradycyjna i elektroniczna.		2	1
11	Podróże i wyjazdy służbowe, w tym delegacje. Elementy międzynarodowego savoir-vivre.		2	1
12	Kwiaty, upominki, prezenty w kontaktach zawodowych.		2	1
13	Faux pas - jak wybrnąć z trudnej sytuacji?		2	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Kamera, dyktafon cyfrowy, aparat fotograficzny, fotografie, prezentacje multimedialne, audio/wideo.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Prezentacja multimedialna z wykorzystaniem: audio/wideo/fotografia + omówienie przez studentów.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W07</b>
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U09</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U14</b>
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K09</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>				
	Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności

		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	10	22
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	25	25
		Suma godzin:	75	75
		Punkty ECTS:	3	3
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1		Sabath A. M., Savoir-vivre w biznesie: nowoczesne rady na miarę XXI wieku, przekł. M. Strzelec M., L.Z. Żołędziowski, Amber, Warszawa 2004.		
2		Sawicka E., Savoir-vivre: podręcznik dobrych manier, PWN, Warszawa 2009.		
<b>Uzupełniająca</b>				
1		Modrzyńska J., Protokół dyplomatyczny, etykieta i zasady savoir-vivre'u, Wolters Kluwer, Warszawa 2016.		
2		Młynarczyk E., Savoir-vivre: na co dzień i od święta, Printex, Białystok 2010.		
3		Rojek T., Nowy savoir-vivre: życie towarzyskie i domowe, Książka i Wiedza, Warszawa 2006.		

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Język angielski I								Kod przedmiotu		8	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Językowy				Język wykładowy		angielski					
Semestr		II				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO2	2					18	ZO2	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				30			Praca własna studenta				42		
		<b>Razem</b>		<b>60</b>					<b>Razem</b>		<b>60</b>		
		ECTS		2					ECTS		2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
A. Poziom B1. B. Wstępna wiedza z j. angielskiego na poziomie szkoły średniej.													
CEL PRZEDMIOTU													
1) Student komunikuje się w języku angielskim. 2) Student posiada duży zasób słownictwa oraz zwrotów. 3) Student włada czterema umiejętnościami językowymi; mówienie, pisanie, słuchanie, czytanie. 4) Student zna reguły gramatyki angielskiej. 5) Student posiada podstawowe informacje dotyczące kultury angielskiej.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W1.1	Zna terminologię branżową w zakresie Internetu, radia, prasy i telewizji na poziomie średniozaawansowanym.											
W2	Zna i rozumie proces powstania i ewolucji systemu medialnego w Polsce, Europie i świecie oraz relacje pomiędzy instytucjami i systemami medialnymi w skali krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej.											K_W04	
	W2.1	Zna terminologię branżową w zakresie Internetu, radia, prasy i telewizji na poziomie średniozaawansowanym.											
W3	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.											K_W08	
	W3.1	Zna i rozumie różnice pomiędzy rodzajami wypowiedzi.											
W4	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.											K_W10	
	W4.1	Zna narzędzia pozyskiwania wiedzy w języku angielskim.											
W5	Zna i rozumie terminologię z zakresu językoznawstwa i komunikowania się z mediami.											K_W18	
	W5.1	Zna i rozumie terminologię związaną z komunikacją w języku angielskim na poziomie średniozaawansowanym.											
Umiejętności													

U1	Potrafi odnaleźć požądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.		K_U01	
	U1.1	Potrafi przetwarzać informacje w języku angielskim na poziomie średniozaawansowanym.		
U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08	
	U2.1	Potrafi przetwarzać informacje w języku angielskim na poziomie średniozaawansowanym.		
U3	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		K_U09	
	U3.1	Potrafi nawiązać komunikację w języku angielskim na poziomie średniozaawansowanym.		
U4	Potrafi się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, rozszerzonym w zakresie specyfiki studiowanego kierunku.		K_U13	
	U4.1	Potrafi nawiązać komunikację w języku angielskim na poziomie średniozaawansowanym.		
U5	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.		K_U15	
	U5.1	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	Ma świadomość konieczności doskonalenia swoich umiejętności językowych w zakresie mówienia, czytania, pisania i słuchania.		
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K2.1	Ma świadomość konieczności doskonalenia swoich umiejętności językowych w zakresie mówienia, czytania, pisania i słuchania.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Questions and Answers.		5	2
2	Its a mystery.		5	2
3	Colloquial English. Talking about getting a job.		5	2
4	Doctor! Doctor!		5	4
5	Act your age!		5	4
6	Fasten your seatbelts.		5	4
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Praca z materiałami audio i wideo, wykorzystanie multimediiów i platform edukacyjnych. Środki dydaktyczne: projektory multimedialne, tablica interaktywna, Internet, aplikacje.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				

Weryfikacja efektów kształcenia obejmuje: Zna i rozumie w stopniu średniozaawansowanym istotę nauk społecznych, ich miejsce w systemie nauk i relacjach do innych nauk.

Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii.

Posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych, w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii.

Ma umiejętności językowe zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B1/B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.

Potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role, potrafi rozwiązywać problemy z zakresu nowych mediów w ramach zespołu.

Potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności i kompetencje w dziedzinach powiązanych z działalnością medialną, potrafi uzupełniać znajomość słownictwa zawodowego, w języku rodzimym i obcym.

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia	
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	K_W03
		2	projekt	
W2	W2.1	1	kolokwium ustne	K_W04
		2	projekt	
W3	W3.1	1	kolokwium ustne	K_W08
		2	projekt	
W4	W4.1	1	kolokwium ustne	K_W10
		2	projekt	
W5	W5.1	1	kolokwium ustne	K_W18
		2	projekt	
		Umiejętności	Ćwiczenia	
U1	U1.1	1	kolokwium ustne	K_U01
		2	projekt	
U2	U2.1	1	kolokwium ustne	K_U08
		2	projekt	
U3	U3.1	1	kolokwium ustne	K_U09
		2	projekt	
U4	U4.1	1	kolokwium ustne	K_U13
		2	projekt	
U5	U5.1	1	kolokwium ustne	K_U15
		2	projekt	
		Kompetencje	Ćwiczenia	
K1	K1.1	1	projekt	K_K01
K2	K2.1	1	projekt	K_K05

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		5	10
	2	Czytanie wskazanej literatury		5	5
	3	Przygotowanie projektu		15	15
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		5	12
		Suma godzin:		60	60
		Punkty ECTS:		2	2
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Latham-Koenig C., Oxenden C. : English File 4th Edition upper-intermediate, student's book, B2, Oxford University Press 2020.				
2	Latham-Koenig C., Oxenden C. : English File 4th Edition upper-intermediate, workbook, B2, Oxford University Press 2020.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Murphy, R. English Grammar in Use: A self-studyreference and practice book for intermediate students, Cambridge University Press.				
2	English Matters - periodyk.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Język angielski II								Kod przedmiotu		9	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Językowy				Język wykładowy		angielski					
Semestr		III				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		60	ZO3	4					36	ZO3	4		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		60					Ćwiczenia		36		
		<b>Razem</b>		<b>60</b>					<b>Razem</b>		<b>36</b>		
Praca własna studenta				60			Praca własna studenta				84		
		<b>Razem</b>		<b>120</b>					<b>Razem</b>		<b>120</b>		
		ECTS		4					ECTS		4		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
A. Język angielski I. B. Wiedza na poziomie B1/B2.													
CEL PRZEDMIOTU													
1) Student komunikuje się w języku angielskim. 2) Student posiada duży zasób słownictwa oraz zwrotów. 3) Student włada czterema umiejętnościami językowymi; mówienie, pisanie, słuchanie, czytanie. 4) Student zna reguły gramatyki angielskiej. 5) Student posiada podstawowe informacje dotyczące kultury angielskiej.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W1.1	Zna terminologię branżową w zakresie Internetu, radia, prasy i telewizji na poziomie B1.											
W2	Zna i rozumie proces powstania i ewolucji systemu medialnego w Polsce, Europie i świecie oraz relacje pomiędzy instytucjami i systemami medialnymi w skali krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej.											K_W04	
	W2.1	Zna terminologię branżową w zakresie Internetu, radia, prasy i telewizji na poziomie B1.											
W3	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.											K_W08	
	W3.1	Zna i rozumie różnice pomiędzy rodzajami wypowiedzi.											
W4	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.											K_W10	
	W4.1	Zna narzędzia pozyskiwania wiedzy w języku angielskim.											
W5	Zna i rozumie terminologię z zakresu językoznawstwa i komunikowania się z mediami.											K_W18	
	W5.1	Zna i rozumie terminologię związaną z komunikacją w języku angielskim na poziomie B1.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądaną informację w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	

	<b>U1.1</b>	Potrafi przetwarzać informacje w języku angielskim na poziomie B1.		
<b>U2</b>	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		<b>K_U08</b>	
	<b>U2.1</b>	Potrafi przetwarzać informacje w języku angielskim na poziomie B1.		
<b>U3</b>	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		<b>K_U09</b>	
	<b>U3.1</b>	Potrafi nawiązać komunikację w języku angielskim na poziomie B1.		
<b>U4</b>	Potrafi się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, rozszerzonym w zakresie specyfiki studiowanego kierunku.		<b>K_U13</b>	
	<b>U4.1</b>	Potrafi nawiązać komunikację w języku angielskim na poziomie B1.		
<b>U5</b>	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.		<b>K_U15</b>	
	<b>U5.1</b>	Potrafi nieustannie doskonalić swoje umiejętności językowe.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Ma świadomość konieczności doskonalenia swoich umiejętności językowych w zakresie mówienia, czytania, pisanie i słuchania.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		<b>K_K05</b>	
	<b>K2.1</b>	Nieustannie doskonali swoje umiejętności językowe w zakresie mówienia, czytania, pisanie i słuchania.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>60</b>	<b>36</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>60</b>	<b>36</b>
1	A really good ending?		5	3
2	Colloquial English. Talking about books.		5	3
3	A stormy weather.		5	3
4	A risky business.		5	3
5	Im a survivor.		5	3
6	Wish you were here.		5	3
7	Colloquial English. Talking about waste.		5	2
8	Night Night.		5	3
9	Music to my ears.		5	3
10	Lets not argue.		5	4
11	Its all in an act.		5	4
12	Colloquial English. Talking about performances.		5	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Praca z materiałami audio i wideo, wykorzystanie multimedialnych i platform edukacyjnych. Środki dydaktyczne: projektory multimedialne, tablica interaktywna, internet, aplikacje.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				



Weryfikacja efektów kształcenia obejmuje: Zna i rozumie w stopniu podstawowym istotę nauk społecznych, ich miejsce w systemie nauk i relacjach do innych nauk.

Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii.

Posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych, w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii.

Ma umiejętności językowe zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B1 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.

Potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role, potrafi rozwiązywać problemy z zakresu nowych mediów w ramach zespołu.

Potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje w dziedzinach powiązanych z działalnością medialną, potrafi uzupełniać znajomość słownictwa zawodowego, w języku rodzimym i obcym.

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia	
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	K_W03
		2	projekt	
W2	W2.1	1	kolokwium ustne	K_W04
		2	projekt	
W3	W3.1	1	kolokwium ustne	K_W08
		2	projekt	
W4	W4.1	1	kolokwium ustne	K_W10
		2	projekt	
W5	W5.1	1	kolokwium ustne	K_W18
		2	projekt	
		Umiejętności	Ćwiczenia	
U1	U1.1	1	kolokwium ustne	K_U01
		2	projekt	
U2	U2.1	1	kolokwium ustne	K_U08
		2	projekt	
U3	U3.1	1	kolokwium ustne	K_U09
		2	projekt	
U4	U4.1	1	kolokwium ustne	K_U13
		2	projekt	
U5	U5.1	1	kolokwium ustne	K_U15
		2	projekt	
		Kompetencje	Ćwiczenia	
K1	K1.1	1	kolokwium ustne	K_K01
		2	projekt	
K2	K2.1	1	kolokwium ustne	K_K05
		2	projekt	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	60	36
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	10	20
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	20
	3	Przygotowanie projektu	30	30
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	10	14
		Suma godzin:	120	120
		Punkty ECTS:	4	4
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Latham-Koenig C., Oxenden C. : English File 4th Edition upper-intermediate, student's book, B2, Oxford University Press 2020.			
2	Latham-Koenig C., Oxenden C. : English File 4th Edition upper-intermediate, workbook, B2, Oxford University Press 2020.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Murphy, R. English Grammar in Use: A self-studyreference and practice book for intermediate students, Cambridge University Press.			
2	English Matters - periodyk.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Język angielski III								Kod przedmiotu		10	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Językowy				Język wykładowy		angielski					
Semestr		V				Forma zaliczenia		Egzamin					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	Z05+E5	2					18	Z05+E5	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				30			Praca własna studenta				42		
		<b>Razem</b>		<b>60</b>					<b>Razem</b>		<b>60</b>		
		ECTS		2					ECTS		2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
A. Język angielski II. B. Wiedza na poziomie B2.													
CEL PRZEDMIOTU													
1) Student komunikuje się w języku angielskim. 2) Student posiada duży zasób słownictwa oraz zwrotów. 3) Student włada czterema umiejętnościami językowymi; mówienie, pisanie, słuchanie, czytanie. 4) Student zna reguły gramatyki angielskiej. 5) Student posiada podstawowe informacje dotyczące kultury angielskiej.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W1.1	Zna terminologię branżową w zakresie mediów w poszerzonym zakresie.											
W2	Zna i rozumie proces powstania i ewolucji systemu medialnego w Polsce, Europie i świecie oraz relacje pomiędzy instytucjami i systemami medialnymi w skali krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej.											K_W04	
	W2.1	Zna terminologię związaną z rozwojem mediów.											
W3	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.											K_W08	
	W3.1	Zna i rozumie różnice pomiędzy rodzajami wypowiedzi.											
W4	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.											K_W10	
	W4.1	Zna narzędzia pozyskiwania wiedzy w języku angielskim.											
W5	Zna i rozumie terminologię z zakresu językoznawstwa i komunikowania się z mediami.											K_W18	
	W5.1	Zna i rozumie terminologię związaną z komunikacją w języku angielskim.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Potrafi przetwarzać informacje w języku angielskim.											

U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08	
	U2.1	Potrafi prowadzić dyskusję i prezentację w języku angielskim.		
U3	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		K_U09	
	U3.1	Potrafi przetwarzać informacje w języku angielskim na poziomie B2.		
U4	Potrafi się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, rozszerzonym w zakresie specyfiki studiowanego kierunku.		K_U13	
	U4.1	Potrafi nawiązać komunikację w języku angielskim na poziomie B2.		
U5	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.		K_U15	
	U5.1	Potrafi nieustannie doskonalić swoje umiejętności językowe.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	Ma świadomość potrzeby ustawicznego samokształcenia, poszerzanie swojej wiedzy i kwalifikacji w oparciu o język angielski.		
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K2.1	nieustannie doskonali swoje umiejętności językowe w zakresie mówienia, pisania, słuchania, czytania i efektywnej komunikacji z innymi.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Cutting Crime.		5	2
2	Fake News.		5	5
3	Good Business.		5	2
4	Super Cities.		5	2
5	Science Fact. Science-Fiction.		5	2
6	Free Speech. Articles.		5	5
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Praca z materiałami audio i wideo, wykorzystanie multimedialnych i platform edukacyjnych. Środki dydaktyczne: projektor multimedialny, tablica interaktywna, internet, aplikacje.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Weryfikacja efektów kształcenia obejmuje: Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu istotę nauk społecznych, ich miejsce w systemie nauk i relacjach do innych nauk. Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii . Posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych, w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii. Ma umiejętności językowe zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. Potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role, potrafi rozwiązywać problemy z zakresu nowych mediów w ramach zespołu. Potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności i kompetencje w dziedzinach powiązanych z działalnością medialną, potrafi uzupełniać znajomość słownictwa zawodowego, w języku rodzimym i obcym.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>		
	1	egzamin ustny		

W1	W1.1	2	kolokwium ustne	K_W03
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	
W2	W2.1	2	kolokwium ustne	K_W04
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	
W3	W3.1	2	kolokwium ustne	K_W08
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	
W4	W4.1	2	kolokwium ustne	K_W10
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	
W5	W5.1	2	kolokwium ustne	K_W18
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	

#### Umiejętności | Ćwiczenia

U1	U1.1	2	kolokwium ustne	K_U01
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	
U2	U2.1	2	kolokwium ustne	K_U08
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	
U3	U3.1	2	kolokwium ustne	K_U09
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	
U4	U4.1	2	kolokwium ustne	K_U13
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	
U5	U5.1	2	kolokwium ustne	K_U15
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	

#### Kompetencje | Ćwiczenia

K1	K1.1	2	kolokwium ustne	K_K01
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	
K2	K2.1	2	kolokwium ustne	K_K05
		3	projekt	
		1	egzamin ustny	

#### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

#### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

#### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
na	1	Przygotowanie do zajęć		5	10

Praca włas	2	Czytanie wskazanej literatury	5	10
	3	Przygotowanie projektu	15	15
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	5	7
		Suma godzin:	60	60
		Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Latham-Koenig C., Oxenden C. : English File 4th Edition upper-intermediate, student's book, B2, Oxford University Press 2020.			
2	Latham-Koenig C., Oxenden C. : English File 4th Edition upper-intermediate, workbook, B2, Oxford University Press 2020.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Murphy, R. English Grammar in Use: A self-studyreference and practice book for intermediate students, Cambridge University Press.			
2	English Matters - periodyk.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Język niemiecki I								Kod przedmiotu		11	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Językowy				Język wykładowy		niemiecki					
Semestr		II				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO2	2					18	ZO2	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				30			Praca własna studenta				42		
		<b>Razem</b>		<b>60</b>					<b>Razem</b>		<b>60</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
A. Poziom B1 B. Wstępna wiedza z j. niemieckiego na poziomie szkoły średniej													
CEL PRZEDMIOTU													
1) Student komunikuje się w języku niemieckim. 2) Student posiada duży zasób słownictwa oraz zwrotów. 3) Student włada czterema umiejętnościami językowymi; mówienie, pisanie, słuchanie, czytanie. 4) Student zna reguły gramatyki niemieckiej. 5) Student posiada podstawowe informacje dotyczące kultury niemieckiej.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W1.1	zna podstawową terminologię branżową w zakresie mediów											
W2	Zna i rozumie proces powstania i ewolucji systemu medialnego w Polsce, Europie i świecie oraz relacje pomiędzy instytucjami i systemami medialnymi w skali krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej.											K_W04	
	W2.1	zna podstawową terminologię związaną z rozwojem mediów											
W3	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.											K_W08	
	W3.1	zna i rozumie różnice pomiędzy rodzajami wypowiedzi											
W4	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.											K_W10	
	W4.1	zna narzędzia pozyskiwania wiedzy w języku niemieckim											
W5	Zna i rozumie terminologię z zakresu językoznawstwa i komunikowania się z mediami.											K_W18	
	W5.1	zna i rozumie podstawową terminologię związaną z komunikacją w języku niemieckim											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	potrafi przetwarzać podstawowe informacje w języku niemieckim											

U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08	
	U2.1	potrafi przetwarzać podstawowe informacje w języku niemieckim		
U3	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		K_U09	
	U3.1	potrafi nawiązać elementarną komunikację w języku niemieckim		
U4	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.		K_U15	
	U4.1	potrafi nawiązać elementarną komunikację w języku niemieckim		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	ma świadomość konieczności doskonalenia swoich umiejętności językowych w zakresie mówienia, czytania, pisania i słuchania		
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K2.1	ma świadomość konieczności doskonalenia swoich umiejętności językowych w zakresie mówienia, czytania, pisania i słuchania		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Neue und traditionelle Medien.		10	6
2	Das ist eine lange Geschichte. Große Geschichte. Einer schreibt Geschichte. Unglaubliche Geschichten.		5	3
3	Tatütata. Unfälle. überfälle. Zwischenfälle.		5	3
4	Radio Satellitenfernsehen Printmedien (Bücher, Zeitschriften)		10	6
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Praca z materiałami audio i wideo, wykorzystanie multimediów i platform edukacyjnych				
Środki dydaktyczne: projektory multimedialne, tablica interaktywna, internet				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Weryfikacja efektów kształcenia obejmuje: Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu istotę nauk społecznych, ich miejsce w systemie nauk i relacjach do innych nauk, a w szczególności o dyscyplinie finanse i jej powiązaniach z innymi dyscyplinami				
Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii				
Posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych, w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii				
Ma umiejętności językowe w zakresie finansów i rachunkowości, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego				
Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie				
Potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role, potrafi rozwiązywać problemy z zakresu nowych mediów w ramach zespołu				
Potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności i kompetencje w zakresie finansów i rachunkowości oraz dziedzinach powiązanych, potrafi uzupełniać znajomość słownictwa zawodowego, w języku rodzimym i obcym				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
<b>Wiedza   ćwiczenia</b>				
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	K_W03
		2	projekt	
W2	W2.1	1	kolokwium ustne	K_W04
		2	projekt	



W3	W3.1	1	kolokwium ustne	K_W08
		2	projekt	
W4	W4.1	1	kolokwium ustne	K_W10
		2	projekt	
W5	W5.1	1	kolokwium ustne	K_W18
		2	projekt	

#### Umiejętności | ćwiczenia

U1	U1.1	1	kolokwium ustne	K_U01
		2	projekt	
U2	U2.1	1	kolokwium ustne	K_U08
		2	projekt	
U3	U3.1	1	kolokwium ustne	K_U09
		2	projekt	
U4	U4.1	1	kolokwium ustne	K_U15
		2	projekt	

#### Kompetencje | ćwiczenia

K1	K1.1	1	projekt	K_K01
K2	K2.1	1	projekt	K_K05

#### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

#### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

#### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		5	10
	2	Czytanie wskazanej literatury		5	10
	3	Przygotowanie projektu		15	15
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		5	7
		Suma godzin:		60	60
		Punkty ECTS:		2	2

#### LITERATURA

##### Podstawowa

1	Akademie Deutsch B1+ Intensivlehrwerk, Hueber Verlag 2020.
---	--

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Język niemiecki II								Kod przedmiotu		12	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Językowy				Język wykładowy		niemiecki					
Semestr		III				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		60	ZO3	4					36	ZO3	4		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		60					Ćwiczenia		36		
		<b>Razem</b>		<b>60</b>					<b>Razem</b>		<b>36</b>		
Praca własna studenta				60			Praca własna studenta				84		
		<b>Razem</b>		<b>120</b>					<b>Razem</b>		<b>120</b>		
		ECTS		4					ECTS		4		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
A. Język niemiecki I B. Wiedza na poziomie B1/B2													
CEL PRZEDMIOTU													
1) Student komunikuje się w języku niemieckim. 2) Student posiada duży zasób słownictwa oraz zwrotów. 3) Student włada czterema umiejętnościami językowymi; mówienie, pisanie, słuchanie, czytanie. 4) Student zna reguły gramatyki niemieckiej. 5) Student posiada podstawowe informacje dotyczące kultury niemieckiej.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W1.1	Zna terminologię branżową w zakresie Internetu, radia, prasy i telewizji na poziomie B1											
W2	Zna i rozumie proces powstania i ewolucji systemu medialnego w Polsce, Europie i świecie oraz relacje pomiędzy instytucjami i systemami medialnymi w skali krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej.											K_W04	
	W2.1	Zna terminologię branżową w zakresie Internetu, radia, prasy i telewizji na poziomie B1											
W3	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.											K_W08	
	W3.1	Zna i rozumie różnice pomiędzy rodzajami wypowiedzi											
W4	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.											K_W10	
	W4.1	Zna narzędzia pozyskiwania wiedzy w języku niemieckim											
W5	Zna i rozumie terminologię z zakresu językoznawstwa i komunikowania się z mediami.											K_W18	
	W5.1	Zna i rozumie terminologię związaną z komunikacją w języku niemieckim na poziomie B1											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądaną informację w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	

	<b>U1.1</b>	Potrafi przetwarzać informacje w języku niemieckim na poziomie B1		
<b>U2</b>	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		<b>K_U08</b>	
	<b>U2.1</b>	Potrafi przetwarzać informacje w języku niemieckim na poziomie B1		
<b>U3</b>	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		<b>K_U09</b>	
	<b>U3.1</b>	Potrafi nawiązać komunikację w języku niemieckim na poziomie B1		
<b>U4</b>	Potrafi się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, rozszerzonym w zakresie specyfiki studiowanego kierunku.		<b>K_U13</b>	
	<b>U4.1</b>	Potrafi nawiązać komunikację w języku niemieckim na poziomie B1		
<b>U5</b>	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.		<b>K_U15</b>	
	<b>U5.1</b>	Potrafi nieustannie doskonalić swoje umiejętności językowe		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		<b>K_K05</b>	
	<b>K1.1</b>	Nieustannie doskonali swoje umiejętności językowe w zakresie mówienia, czytania, pisania i słuchania		
<b>K2</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>	
	<b>K2.1</b>	Ma świadomość konieczności doskonalenia swoich umiejętności językowych w zakresie mówienia, czytania, pisania i słuchania		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>60</b>	<b>36</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>60</b>	<b>36</b>
1	Texte erschließen - Texte produzieren		5	3
2	Ein Thema erarbeiten und präsentieren		5	3
3	Leben in der Fremde. Warum ins Ausland? Alles ist anders. Ankommen.		5	2
4	Deutschlandbilder. Stereotype/Vorurteile. Bilder von eigenem Land. Gesten. Smalltalk.		5	6
5	Die Welt im Jahr 2070. Meine Zukunft. Das Jahr 2070 - schöne neue Welt. Das Jahr 2070 - Endzeit?		5	6
6	Lebenseinstellungen. Eigene Zukunft. Zukunftsbilder.		10	2
7	Ackern. Welcher (Neben-)Job passt zu mir? Bewerbungen. Mein Traumjob.		10	2
8	Berufe. Stellenangebote. Bewerbungen. Traumjobs.		10	6
9	Sprache betrachten - mit Sprache experimentieren		5	6
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Praca z materiałami audio i wideo, wykorzystanie multimediów i platform edukacyjnych Środki dydaktyczne: projektor multimedialny, tablica interaktywna, internet				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				

Weryfikacja efektów kształcenia obejmuje: Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu istotę nauk społecznych, ich miejsce w systemie nauk i relacjach do innych nauk, a w szczególności o dyscyplinie finanse i jej powiązaniach z innymi dyscyplinami

Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii

Posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych, w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii

Ma umiejętności językowe w zakresie finansów i rachunkowości, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie

Potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role, potrafi rozwiązywać problemy z zakresu nowych mediów w ramach zespołu

Potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności i kompetencje w zakresie finansów i rachunkowości oraz dziedzinach powiązanych, potrafi uzupełniać znajomość słownictwa zawodowego, w języku rodzimym i obcym

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
		Wiedza		ćwiczenia
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	K_W03
		2	projekt	
W2	W2.1	1	kolokwium ustne	K_W04
		2	projekt	
W3	W3.1	1	kolokwium ustne	K_W08
		2	projekt	
W4	W4.1	1	kolokwium ustne	K_W10
		2	projekt	
W5	W5.1	1	kolokwium ustne	K_W18
		2	projekt	
		Umiejętności		ćwiczenia
U1	U1.1	1	kolokwium ustne	K_U01
		2	projekt	
U2	U2.1	1	kolokwium ustne	K_U08
		2	projekt	
U3	U3.1	1	kolokwium ustne	K_U09
		2	projekt	
U4	U4.1	1	kolokwium ustne	K_U13
		2	projekt	
U5	U5.1	1	kolokwium ustne	K_U15
		2	projekt	
		Kompetencje		ćwiczenia
K1	K1.1	1	projekt	K_K05
K2	K2.1	1	projekt	K_K01

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	60	36
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	10	20
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	20
	3	Przygotowanie projektu	30	30
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	10	14
		Suma godzin:	120	120
		Punkty ECTS:	4	4
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Akademie Deutsch B1+ Intensivlehrwerk, Hueber Verlag 2020.			
2	Auswahl von Fachtexten			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Język niemiecki III								Kod przedmiotu		13	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Językowy				Język wykładowy		niemiecki					
Semestr		V				Forma zaliczenia		Egzamin					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	Z05+E5	2					18	Z05+E5	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				30			Praca własna studenta				42		
		<b>Razem</b>		<b>60</b>					<b>Razem</b>		<b>60</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
A. Język niemiecki II B. Wiedza na poziomie B2													
CEL PRZEDMIOTU													
1) Student komunikuje się w języku niemieckim. 2) Student posiada duży zasób słownictwa oraz zwrotów. 3) Student włada czterema umiejętnościami językowymi; mówienie, pisanie, słuchanie, czytanie. 4) Student zna reguły gramatyki niemieckiej. 5) Student posiada podstawowe informacje dotyczące kultury niemieckiej.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W1.1	zna terminologię branżową w zakresie mediów w poszerzonym zakresie											
W2	Zna i rozumie proces powstania i ewolucji systemu medialnego w Polsce, Europie i świecie oraz relacje pomiędzy instytucjami i systemami medialnymi w skali krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej.											K_W04	
	W2.1	zna terminologię związaną z rozwojem mediów											
W3	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.											K_W08	
	W3.1	zna i rozumie różnice pomiędzy rodzajami wypowiedzi											
W4	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.											K_W10	
	W4.1	zna narzędzia pozyskiwania wiedzy w języku niemieckim											
W5	Zna i rozumie terminologię z zakresu językoznawstwa i komunikowania się z mediami.											K_W18	
	W5.1	zna i rozumie terminologię związaną z komunikacją w języku niemieckim											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	potrafi przetwarzać informacje w języku niemieckim											

U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08	
	U2.1	potrafi prowadzić dyskusję i prezentację w języku niemieckim		
U3	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		K_U09	
	U3.1	potrafi przetwarzać informacje w języku niemieckim na poziomie B2		
U4	Potrafi się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, rozszerzonym w zakresie specyfiki studiowanego kierunku.		K_U13	
	U4.1	potrafi przetwarzać informacje w języku niemieckim na poziomie B2		
U5	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.		K_U15	
	U5.1	potrafi przetwarzać informacje w języku niemieckim na poziomie B2		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	ma świadomość potrzeby ustawicznego samokształcenia, poszerzanie swojej wiedzy i kwalifikacji w oparciu o język niemiecki		
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K2.1	nieustannie doskonali swoje umiejętności językowe w zakresie mówienia, pisania, słuchania, czytania i efektywnej komunikacji z innymi		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Irgendwas mit Medien. Medien früher - Medien heute. Medien in der Freizeit. Gefahren durch Medien.		5	6
2	Von Kindern, Männern und Frauen. Erziehung ist.. .Rosa und Blau. Geschlechterrollen. Alles nur Panikmache?. Sorgen und Angste. Umweltschutz.		5	2
3	Auf dem Weg zum virtuellen Klassenzimmer? Deutschdidaktik im Zeichen der Medialisierung		10	5
4	Lernen in Zeiten des Internet. Neue Medien im Fach Deutsch		10	5
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Praca z materiałami audio i wideo, wykorzystanie multimedialnych i platform edukacyjnych				
Środki dydaktyczne: projektor multimedialny, tablica interaktywna, internet				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Weryfikacja efektów kształcenia obejmuje: Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu istotę nauk społecznych, ich miejsce w systemie nauk i relacjach do innych nauk, a w szczególności o dyscyplinie finanse i jej powiązaniach z innymi dyscyplinami				
Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii				
Posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych, w języku polskim i języku obcym, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł i nowoczesnych technologii				
Ma umiejętności językowe w zakresie finansów i rachunkowości, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego				
Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie				
Potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role, potrafi rozwiązywać problemy z zakresu nowych mediów w ramach zespołu				
Potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności i kompetencje w zakresie finansów i rachunkowości oraz dziedzinach powiązanych, potrafi uzupełniać znajomość słownictwa zawodowego, w języku rodzimym i obcym				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	Wiedza ćwiczenia			

<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_W03</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_W04</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_W08</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	
<b>W4</b>	<b>W4.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_W10</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	
<b>W5</b>	<b>W5.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_W18</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	

### Umiejętności | ćwiczenia

<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_U01</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_U08</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_U09</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	
<b>U4</b>	<b>U4.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_U13</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	
<b>U5</b>	<b>U5.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_U15</b>
		2	kolokwium ustne	
		3	projekt	

### Kompetencje | ćwiczenia

<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	projekt	<b>K_K01</b>
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	projekt	<b>K_K05</b>

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	5	10
	2	Czytanie wskazanej literatury	5	10
	3	Przygotowanie projektu	15	15
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	5	7



		Suma godzin:	60	60
		Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Akademie Deutsch B1+ Intensivlehrwerk, Hueber Verlag 2020.			
2	Auswahl von Fachtexten			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Wprowadzenie do problematyki nowych mediów										Kod przedmiotu		14	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Podstawowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia				Egzamin					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
15	E1	2						9	E1	2					
			15	ZO1	2						9	ZO1	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				15				Wykład				9			
Ćwiczenia				15				Ćwiczenia				9			
<b>Razem</b>				<b>30</b>				<b>Razem</b>				<b>18</b>			
Praca własna studenta				70				Praca własna studenta				82			
<b>Razem</b>				<b>100</b>				<b>Razem</b>				<b>100</b>			
ECTS				4				ECTS				4			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Podstawowa wiedza na temat mediów oraz ich funkcjonowania.															
CEL PRZEDMIOTU															
Poznanie podstawowych pojęć i głównych problemów teoretycznych na obszarze wiedzy o nowych mediach. Wyposażenie studentów w wiedzę z zakresu hipertekstualności, interaktywności i wirtualności oraz różnych koncepcji interfejsu. Rozwijanie kompetencji medialnej – umiejętności oceny i analizy przekazu nowo medialnego oraz znajomości zasad rządzących językiem nowych mediów.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD	OPIS													EFEKT	
Wiedza															
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.													K_W02	
	W1.1	Zna i rozumie dynamikę rozwoju mediów, zna zasady ich obecnego funkcjonowania.													
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).													K_W03	
	W2.1	Zna terminologię z zakresu nowych technologii, języka nowych mediów, teorii oraz ideologii, które je tworzyły.													
W3	Zna i rozumie powiązanie studiowanego kierunku z: naukami o kulturze i religii, językoznawstwem, sztuką, naukami socjologicznymi, naukami o zarządzaniu i jakości, zorientowane na zastosowania praktyczne.													K_W09	
	W3.1	Zna i rozumie wieloaspektowość problematyki nowych mediów, ich interdyscyplinarność.													
Umiejętności															
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.													K_U02	

	<b>U1.1</b>	Potrafi wykorzystać terminologię i teorię dot. nowych mediów do analizowania procesów, jakie w nich zachodzą.		
<b>U2</b>		Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.	<b>K_U10</b>	
	<b>U2.1</b>	Potrafi za pomocą terminologii i słownictwa branżowego wypowiadać się spójnie i profesjonalnie na temat nowych mediów.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>		Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.	<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Jest świadomy obszerności studiowanej tematyki, wieloaspektowości dziedziny nowych mediów, stąd też widzi potrzebę stałego kształcenia się w tym kierunku.		
<b>K2</b>		Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.	<b>K_K05</b>	
	<b>K2.1</b>	Na podstawie historii mediów i ich wpływu na kulturę widzi, jak ważne są formy komunikacji w rozwoju kulturowym społeczeństw.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Definiowanie nowych mediów. Na czym polega nowość? Podział mediów		1	1
2	Kompetencje medialne współczesnego człowieka w dobie Internetu 2.0. Nowy wymiar komunikacji		1	1
3	Słownik nowych mediów		2	0
4	Prekursorzy, filozofowie, przedstawiciele i wizjonerzy nowych mediów		2	1
5	Język nowych mediów według Lva Manovicha		1	1
6	Nowe media w kulturze [teatr, opera, film, muzyka, sztuka].		2	0
7	Sztuka nowych mediów, literatura cyfrowa		2	1
8	Odmiany interaktywności. Multimedialność a intermedialność		1	1
9	Teleobecność. Tożsamość w zmediatyzowanym świecie.		1	1
10	Media społecznościowe - typologia, problematyka, wpływ na przemiany kulturowe		1	1
11	Nowe media - kierunki rozwoju i transformacji		1	1
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Definiowanie nowych mediów. Na czym polega nowość? Podział mediów		1	0
2	Kompetencje medialne współczesnego człowieka w dobie Internetu 2.0. Nowy wymiar komunikacji		1	0
3	Słownik nowych mediów		2	2
4	Język nowych mediów według Lva Manovicha		2	1
5	Nowe media w kulturze [teatr, opera, film, muzyka, sztuka].		2	2
6	Sztuka nowych mediów, literatura cyfrowa		3	1
7	Odmiany interaktywności. Multimedialność a intermedialność		1	1
8	Teleobecność. Tożsamość w zmediatyzowanym świecie.		1	1
9	Media społecznościowe - typologia, problematyka, wpływ na przemiany kulturowe		1	1
10	Nowe media - kierunki rozwoju i transformacji		1	0
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputer, rzutnik, wi-fi, filmy, publikacje, prezentacje multimedialne, wykład, dyskusja				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Egzamin				
<b>Ćwiczenia</b>				
Aktywność podczas zajęć, zadanie: przygotowanie prezentacji multimedialnej;				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
	<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	egzamin ustny	
		2	aktywność na zajęciach	
				<b>K_W02</b>

W2	W2.1	1	egzamin ustny	K_W03	
		2	aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1	egzamin ustny	K_W09	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Wykład</b>					
U1	U1.1	1	egzamin ustny	K_U02	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	egzamin ustny	K_U10	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Wykład</b>					
K1	K1.1	1	egzamin ustny	K_K01	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>					
W1	W1.1	1	praca semestralna	K_W02	
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	praca semestralna	K_W03	
		2	aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1	praca semestralna	K_W09	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U02	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U10	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	praca semestralna	K_K01	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	praca semestralna	K_K05	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		30	22
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	20
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		20	25
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		10	15
		Suma godzin:		100	100
		Punkty ECTS:		4	4
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Filiciak M., Tarkowski A., Dwa zero. Alfabet nowej kultury i inne teksty, Warszawa 2014.				

2	Gackowski T. (red.), Nowe media: wyzwania i ograniczenia, Warszawa 2013.
3	Manovich L., Język nowych mediów, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
<b>Uzupełniająca</b>	
1	Baudrillard J., Symulakry i symulacja, Warszawa 2005.
2	Bodzioch-Bryła B., Dorak-Wojakowska L. i inni, Przepływy, protezy, przedłużenia... Przemiany kultury polskiej pod wpływem nowych mediów po 1989 roku, Kraków 2015.
3	Francuz P., Jędrzejewski S. (red.), Nowe media i komunikowanie wizualne, Lublin 2010.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	Wybrane zagadnienia z filozofii	Kod przedmiotu	15
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia	Profil studiów	praktyczny
Kierunek studiów	Nowe Media	Specjalność	
Moduł kształcenia	Podstawowy	Język wykładowy	polski
Semestr	III	Forma zaliczenia	Egzamin

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
30	E3	4				18	E3	4			

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	30		Wykład	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
<b>Razem</b>	<b>100</b>		<b>Razem</b>	<b>100</b>	
<b>ECTS</b>	<b>4</b>		<b>ECTS</b>	<b>4</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Brak podstawowych wymagań.

**CEL PRZEDMIOTU**

Celem zajęć jest przedstawienie podstawowych zagadnień i terminów filozoficznych, dziejów tej dyscypliny naukowej (od starożytności do postmodernizmu) wraz z najważniejszymi aporiami (problemami) filozoficznymi. Szczególnie antropologia filozoficzna i etyka oraz epistemologia wydają się być ważne w refleksji na istotą i zadaniami teorii komunikacji medialnej i społecznej. W konsekwencji pozwalają ona nie tylko lepiej zrozumieć współczesny świat mediów, ale także przeciwdziałać płynącym z niego zagrożeniom.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W1.1 Zna i rozumie specyfikę filozofii relacji/komunikacji w społeczeństwie postmodernistycznym.	
W2	Zna i rozumie powiązanie studiowanego kierunku z: naukami o kulturze i religii, językoznawstwem, sztuką, naukami socjologicznymi, naukami o zarządzaniu i jakości, zorientowane na zastosowania praktyczne.	K_W09
	W2.1 Zna i rozumie specyfikę filozofii komunikacji w odniesieniu do różnych dyscyplin: antropologii, filozofii kultury, religioznawstwa i religii, sztuki.	
W3	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	K_W01
	W3.1 Zna i rozumie zasady filozofii komunikacji i potrafi zastosować je w praktyce działalności kulturowej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.	K_U01
	U1.1 Potrafi rzetelnie poszukiwać i weryfikować uzyskane informacje.	

U2	Potrafi stosować przepisy prawa i normy etyczne odnoszące się do instytucji związanych z wybraną sferą działalności społecznej i medialnej, w szczególności prawa prasowego, i związane z zarządzaniem własnością intelektualną.		K_U05	
	U2.1	Potrafi stosować normy prawne i moralne w pracy zawodowej.		
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		K_U14	
	U3.1	Potrafi nawiązywać osobowe relacje i postawy chroniące osoby w środowisku zawodowym.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	Jest gotowy do podejmowania świadomych i odpowiedzialnych decyzji na gruncie zawodowym.		
K2	Jest gotowy do przyjęcia odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy.		K_K04	
	K2.1	Jest gotowy do podejmowania działań chroniących dziedzictwo kulturowe regionu, kraju, Europy.		
K3	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.		K_K09	
	K3.1	Stosuje normy moralnego postępowania, afirmujące godność osoby.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Wprowadzenie: filozofia jako nauka, jej najważniejsze dyscypliny. Filozofia a światopogląd. Filozofia a ideologia/ utopia. Filozofia mediów.		1	1
2	"Klucze" filozofii - najważniejsze terminy filozoficzne. Konsekwencje ich znaczeń na gruncie filozofii mediów.		4	2
3	Filozofia człowieka (od Platona/orfizmu do postmodernizmu) - zarys problematyki.		6	3
4	Człowiek i jego poznanie.		6	4
5	Etyka - filozofia działania i jej najważniejsze problemy - wolność, odpowiedzialność, tolerancja, ocena moralna.		6	4
6	Media - filozofia relacji i komunikacji.		6	3
7	Wnioski końcowe.		1	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Tablica, rzutnik multimedialny. Dialog dydaktyczny, prezentacja multimedialna, wybrane fragmenty literatury fachowej i pięknej i inne. Konsultacje.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Egzamin w formie ustnej.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>	
W1	W1.1	1 egzamin ustny	K_W07	
W2	W2.1	1 egzamin ustny	K_W09	
W3	W3.1	1 egzamin ustny	K_W01	
	<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>	
U1	U1.1	1 aktywność na zajęciach	K_U01	
U2	U2.1	1 aktywność na zajęciach	K_U05	
U3	U3.1	1 aktywność na zajęciach	K_U14	
	<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>	
K1	K1.1	1 aktywność na zajęciach	K_K01	
K2	K2.1	1 aktywność na zajęciach	K_K04	
K3	K3.1	1 aktywność na zajęciach	K_K09	

## FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	20	22
	2	Czytanie wskazanej literatury	30	30
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	20	30
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Tyburski W., Wachowiak A., Wiśniewski R., Historia filozofii i etyki do współczesności: źródła i komentarze, Toruń 2002.
2	Tatarkiewicz W., Historia filozofii, t. 1-3, Warszawa 2005.

#### Uzupełniająca

1	Hudzik J. P., Wykłady z filozofii mediów, Warszawa 2017.
2	Mamcarz-Plisiecki A., Filozofia i retoryka filmu, Lublin 2019.
3	Adorno T. W., Philosophische Terminologie, Frankfurt 1973.



PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Wiedza o kulturze i sztuce współczesnej</b>	Kod przedmiotu	<b>16</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>	
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>	Profil studiów	<b>praktyczny</b>
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>	Specjalność	
Moduł kształcenia	<b>Podstawowy</b>	Język wykładowy	<b>polski</b>
Semestr	<b>II</b>	Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	ZO2	2				9	ZO2	2			
		15	ZO2	1				9	ZO2	1	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
<b>Razem</b>	<b>75</b>		<b>Razem</b>	<b>75</b>	
ECTS	3		ECTS	3	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Podstawowa wiedza z zakresu historii, kultury, sztuki, wiedzy o społeczeństwie, języka polskiego, geografii w zakresie szkoły średniej

**CEL PRZEDMIOTU**

Zapoznanie z podstawowymi pojęciami obecnymi w naukach o kulturze i sztuce, oraz tradycją naukowej refleksji nad kulturą i społeczeństwem. Uwrażliwienie na zagadnienie kontekstu społeczno-kulturowego i na zagadnienie roli kultury i sztuki w życiu codziennym, jej mechanizmach kształtujących sposoby myślenia, działania, komunikowania, zachowywania się. Zapoznanie z najnowszymi trendami sztuki, z naciskiem na sztukę drugiej połowy XX wieku i początku XXI wieku, analiza ich wpływu na współczesną kulturę.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.	K_W02
	W1.1 Zna podstawowe zagadnienia związane z prowadzeniem narracji historii sztuki współczesnej.	
W2	Zna i rozumie powiązanie studiowanego kierunku z: naukami o kulturze i religii, językoznawstwem, sztuką, naukami socjologicznymi, naukami o zarządzaniu i jakości, zorientowane na zastosowania praktyczne.	K_W09
	W2.1 Zna podstawowe definicje kultury i sztuki XX i początku XXI wieku.	
W3	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.	K_W10
	W3.1 Zna podstawowe teorie komunikacji i manipulacji informacją.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.	K_U01

U1	U1.1	Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę historyczną do uargumentowanej prezentacji najważniejszych współczesnych problemów.	K_U01	
U2	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.		K_U02	
	U2.1	Potrafi stworzyć interaktywną prezentację na temat danego zagadnienia sztuki współczesnej.		
U3	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.		K_U16	
	U3.1	Potrafi rozpoznać i określić najważniejsze zjawiska w sztuce współczesnej.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		K_K03	
	K1.1	Potrafi umieścić i opisać dzieło sztuki w kontekście historycznym i politycznym.		
K2	Jest gotowy do przyjęcia odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy.		K_K04	
	K2.1	Charakteryzuje się postawą gotowości do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działań na rzecz środowiska społecznego		
K3	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K3.1	Potrafi ocenić wartość informacji oraz ich źródło.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Wprowadzenie podstawowych pojęć: kultura, natura, cywilizacja, kultura materialna, społeczna, duchowa.		2	1
2	Podstawy analizy dzieła sztuk plastycznych. dzieło sztuki jako „przekaz”. Zalety i wady schematu komunikacyjnego. Wielowarstwowa struktura dzieła sztuki		1	1
3	Wprowadzenie do historii badań nad kulturą: antropologia społeczna, funkcjonalizm i definiowanie kultury przez pryzmat pojęcia funkcji, potrzeby i instytucji, wskazanie na zastosowanie pojęć do analizy wybranych faktów kulturowych.		2	1
4	Kultura jako sposób istnienia człowieka. Człowiek tworzy kulturę. Kultura tworzy człowieka. Rola ideologii (kultury, religii) w życiu jednostki i społeczeństwa. Kontekst współczesności		2	1
5	Najważniejsze zagadnienia sztuki współczesnej lat 60tych w Europie i USA		2	1
6	Najważniejsze zagadnienia sztuki współczesnej lat 70tych w Europie i USA		1	1
7	Najważniejsze zagadnienia sztuki współczesnej lat 80-90tych w Europie i USA		1	1
8	Sztuka współczesna w Polsce. Teatr śmierci Tadeusza Kantora a teatr Grotowskiego.		1	1
9	Współczesne próby definiowania sztuki. Co jeszcze jest sztuką?		1	1
10	Sztuka cyfrowej komunikacji i cyfrowych społeczności w kontekście AI		2	0
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Wprowadzenie podstawowych pojęć: kultura, natura, cywilizacja, kultura materialna, społeczna, duchowa.		2	1
2	Wprowadzenie do historii badań nad kulturą: antropologia społeczna, funkcjonalizm i definiowanie kultury przez pryzmat pojęcia funkcji, potrzeby i instytucji, wskazanie na zastosowanie pojęć do analizy wybranych faktów kulturowych.		1	1
3	Wprowadzenie do historii badań nad kulturą: antropologia społeczna, funkcjonalizm i definiowanie kultury przez pryzmat pojęcia funkcji, potrzeby i instytucji, wskazanie na zastosowanie pojęć do analizy wybranych faktów kulturowych.		2	1
4	Kultura jako sposób istnienia człowieka. Człowiek tworzy kulturę. Kultura tworzy człowieka. Rola ideologii (kultury, religii) w życiu jednostki i społeczeństwa. Kontekst współczesności		2	1
5	Najważniejsze zagadnienia sztuki współczesnej lat 60tych w Europie i USA		2	1
6	Najważniejsze zagadnienia sztuki współczesnej lat 70tych w Europie i USA		1	1

7	Najważniejsze zagadnienia sztuki współczesnej lat 80-90tych w Europie i USA			1	1
8	Sztuka współczesna w Polsce. Teatr śmierci Tadeusza Kantora a teatr Grotowskiego.			1	0
9	Współczesne próby definiowania sztuki. Co jeszcze jest sztuką?			1	1
10	Sztuka cyfrowej komunikacji i cyfrowych społeczności.			2	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Komputer, rzutnik, wi-fi, prezentacje multimedialne, filmy, dyskusja, analiza, wykład, w planie - wyjazd na wystawę sztuki współczesnej					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Wykład</b>					
Kolokwium z wiedzy; prezentacja ukazująca współczesne osiągnięcia kultury i sztuki					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>				<b>EFEKT</b>
		<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W02</b>	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W09</b>	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W10</b>	
		<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U01</b>	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U02</b>	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U16</b>	
		<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K03</b>	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K04</b>	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K05</b>	
		<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W09</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W10</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U16</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K04</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K05</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		

dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>			
		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30      18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	20      20
	2	Czytanie wskazanej literatury	10      12
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	15      25
		Suma godzin:	75      75
		Punkty ECTS:	3      3
<b>LITERATURA</b>			
<b>Podstawowa</b>			
1	Hodge S., 50 teorii sztuki które powinieneś znać, Warszawa 2012.		
2	Nowicka E., Świat człowieka, świat kultury, Warszawa 2006.		
3	Załoski T., Sztuki w przestrzeni transmedialnej, Łódź 2010.		
<b>Uzupełniająca</b>			
1	Kluszczyński R. W., Sztuka interaktywna. Od dzieła–instrumentu do interaktywnego spektaklu, Warszawa 2010.		
2	Lisiecki M. (red.), Sztuki wizualne jako nośniki ideologii, Toruń 2009.		

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Etyka w mediach										Kod przedmiotu		17	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Podstawowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		II				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
15	ZO2	1						9	ZO2	1					
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		15						Wykład		9					
<b>Razem</b>		<b>15</b>						<b>Razem</b>		<b>9</b>					
Praca własna studenta		15						Praca własna studenta		21					
<b>Razem</b>		<b>30</b>						<b>Razem</b>		<b>30</b>					
ECTS		1						ECTS		1					
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Podstawowe umiejętności z zakresu filozofii: znajomość najważniejszych kierunków i szkół oraz terminologii filozoficznej w nich używanych.															
CEL PRZEDMIOTU															
Podstawowym celem zajęć jest przedstawienie ewolucji mediów masowych oraz ich analizy z perspektywy filozofii moralnej (etyki), z uwzględnieniem etyki twórców oraz odbiorców mediów. Krótka historia etyki i jej ewolucji od czasów Sokratesa do postmodernizmu, ze wskazaniem jej głównych problemów, które etyka próbuje analizować.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD		OPIS												EFEKT	
Wiedza															
W1		Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.													
		W1.1		zna miejsce etyki w obrębie dyscyplin filozoficznych (ontologia, epistemologia, etyka, estetyka)											
		W1.2		ma wiedzę o ogólnej historii filozofii i kolejności pojawia się doktryn etycznych											
		W1.3		zna miejsce etyki w systemie kulturowym (etyka i moralność jako formy światopoglądu, religia i filozofia a etyka i moralność, prawo i obyczaj a etyka i moralność)											
		W1.4		zna podstawowe podziały doktryn etycznych: etyki normatywne a etyki opisowe, etyki ogólne a etyki zawodowe, etyki szczęścia a etyki obowiązku, etyki obiektywistyczne a etyki subiektywistyczne											
W1.5		zna podstawowe zasady najważniejszych / popularnych doktryn etycznych: hedonizmu, stoicyzmu, chrześcijaństwa, kontraktualizmu, utylitaryzmu, liberalizmu													
W2		Zna i rozumie istniejące uregulowania prawne dotyczące funkcjonowania mediów oraz instytucji społecznych, jak również form rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości, w tym rolę etyki w pracy zawodowej.													
		W2.1		zna miejsce etyki w obrębie dyscyplin filozoficznych (ontologia, epistemologia, etyka, estetyka)											
		W2.2		ma wiedzę o ogólnej historii filozofii i kolejności pojawia się doktryn etycznych											

W2	W2.3	zna miejsce etyki w systemie kulturowym (etyka i moralność jako formy światopoglądu, religia i filozofia a etyka i moralność, prawo i obyczaj a etyka i moralność)	K_W13
	W2.4	zna podstawowe podziały doktryn etycznych: etyki normatywne a etyki opisowe, etyki ogólne a etyki zawodowe, etyki szczęścia a etyki obowiązku, etyki obiektywistyczne a etyki subiektywistyczne	
	W2.5	zna podstawowe zasady najważniejszych / popularnych doktryn etycznych: hedonizmu, stoicyzmu, chrześcijaństwa, kontraktualizmu, utylitaryzmu, liberalizmu	
W3	Ma wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego w różnych aspektach (m.in. psychologicznym i socjologicznym), ich prawidłowości i zakłóceń.		K_W16
	W3.1	zna miejsce etyki w obrębie dyscyplin filozoficznych (ontologia, epistemologia, etyka, estetyka)	
	W3.2	ma wiedzę o ogólnej historii filozofii i kolejności pojawia się doktryn etycznych	
	W3.3	zna miejsce etyki w systemie kulturowym (etyka i moralność jako formy światopoglądu, religia i filozofia a etyka i moralność, prawo i obyczaj a etyka i moralność)	
	W3.4	zna podstawowe podziały doktryn etycznych: etyki normatywne a etyki opisowe, etyki ogólne a etyki zawodowe, etyki szczęścia a etyki obowiązku, etyki obiektywistyczne a etyki subiektywistyczne	
W3.5	zna podstawowe zasady najważniejszych / popularnych doktryn etycznych: hedonizmu, stoicyzmu, chrześcijaństwa, kontraktualizmu, utylitaryzmu, liberalizmu		
<b>Umiejętności</b>			
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.		K_U01
	U1.1	potrafi wskazać na zastosowania etyki w życiu współczesnym	
	U1.2	potrafi dokonać oceny wskazanej sytuacji z punktu widzenia wybranych doktryn etycznych	
U2	Potrafi stosować przepisy prawa i normy etyczne odnoszące się do instytucji związanych z wybraną sferą działalności społecznej i medialnej, w szczególności prawa prasowego, i związane z zarządzaniem własnością intelektualną.		K_U05
	U2.1	potrafi wskazać na zastosowania etyki w życiu współczesnym	
	U2.2	potrafi dokonać oceny wskazanej sytuacji z punktu widzenia wybranych doktryn etycznych	
U3	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		K_U09
	U3.1	potrafi wskazać na zastosowania etyki w życiu współczesnym	
	U3.2	potrafi dokonać oceny wskazanej sytuacji z punktu widzenia wybranych doktryn etycznych	
<b>Kompetencje</b>			
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01
	K1.1	dostrzega wpływ doktryn etycznych na ogólny kształt cywilizacji i społeczeństwa w różnych regionach świata / kręgach cywilizacyjnych	
	K1.2	dostrzega doniosłość norm etycznych w kształtowaniu rzeczywistości społecznej	
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05
	K2.1	dostrzega wpływ doktryn etycznych na ogólny kształt cywilizacji i społeczeństwa w różnych regionach świata / kręgach cywilizacyjnych	
	K2.2	dostrzega doniosłość norm etycznych w kształtowaniu rzeczywistości społecznej	
K3	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.		K_K09
	K3.1	dostrzega wpływ doktryn etycznych na ogólny kształt cywilizacji i społeczeństwa w różnych regionach świata / kręgach cywilizacyjnych	
	K3.2	dostrzega doniosłość norm etycznych w kształtowaniu rzeczywistości społecznej	

TREŚCI KSZTAŁCENIA					
TEMAT				15	9
Wykład				15	9
1	Wprowadzenie: etyka, moralność, etologia, aksjologia. Różnice między etyką a prawem i obyczajem.			2	1
2	Najważniejsze szkoły etyczne od Sokratesa do postmodernizmu.			10	5
3	Zagadnienie osobowych relacji, godności, tolerancji, wolności.			1	1
4	Ocena dobra moralnego.			1	1
5	Elementy etyki zawodowej, etyka dziennikarska.			1	1
METODY DYDAKTYCZNE					
Wykład multimedialny					
Prezentacje z wykładu					
KRYTERIA OCENY					
Wykład					
Zaliczenie treści wykładu na podstawie frekwencji, aktywności na zajęciach oraz kolokwium pisemnego (test ABCD z pytaniami jednokrotnego wyboru).					
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ					
KOD	OPIS			EFEKT	
		Wiedza	Wykład		
W1	W1.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_W01	
		2	aktywność na zajęciach		
	W1.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	W1.3	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	W1.4	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	W1.5	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_W13	
		2	aktywność na zajęciach		
	W2.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	W2.3	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	W2.4	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	W2.5	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_W16	
		2	aktywność na zajęciach		
	W3.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	W3.3	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	W3.4	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	W3.5	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
Umiejętności   Wykład					
U1	U1.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_U01	
		2	aktywność na zajęciach		
	U1.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		

U2	U2.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_U05
		2	aktywność na zajęciach	
	U2.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2	aktywność na zajęciach	
U3	U3.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_U09
		2	aktywność na zajęciach	
	U3.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		2	aktywność na zajęciach	

### Kompetencje | Wykład

K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K01
	K1.2	1	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K05
	K2.2	1	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach	K_K09
	K3.2	1	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		15	9
PW	1	Czytanie wskazanej literatury		10	10
	2	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		5	11
		Suma godzin:		30	30
		Punkty ECTS:		1	1

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	MacIntyre A., Krótka historia etyki, Warszawa 2000.
2	Ślipko T., Historia etyki, Kraków 2009.

#### Uzupełniająca

1	Krasnodębski M., Spotkanie a obecność w nauczaniu akademickim, "Spotkania", nr 2/2018, s. 79-96.
2	Podrez E., W kręgu dobra i zła. Wybór tekstów klasycznych z etyki od Sokratesa do Kanta, Warszawa 1993.



PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Wprowadzenie do socjologii w Internecie										Kod przedmiotu		18	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Podstawowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
15	ZO1	1						9	ZO1	1					
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				15				Wykład				9			
<b>Razem</b>				<b>15</b>				<b>Razem</b>				<b>9</b>			
Praca własna studenta				10				Praca własna studenta				16			
<b>Razem</b>				<b>25</b>				<b>Razem</b>				<b>25</b>			
ECTS				1				ECTS				1			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Podstawy wiedzy społecznej, wiedza z zakresu historii i WoS na poziomie szkoły średniej.															
CEL PRZEDMIOTU															
Zapoznanie studentów z subdyscypliną socjologii, jaką jest socjologia Internetu. Przedstawienie fenomenu Internetu jako specyficznej nowej formy sieci technologicznej - sieci w sieci, która dominuje w dzisiejszym świecie. Ponadto kształtowanie perspektywy socjologicznej w rozumieniu i wykorzystaniu Internetu.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD		OPIS												EFEKT	
Wiedza															
W1		Zna i rozumie powiązanie studiowanego kierunku z: naukami o kulturze i religii, językoznawstwem, sztuką, naukami socjologicznymi, naukami o zarządzaniu i jakości, zorientowane na zastosowania praktyczne.												K_W09	
		W1.1		zna genezę i historię Internetu											
		W1.2		zna cechy społeczeństwa informacyjnego											
		W1.3		zna ogólne cechy i zasady działania społeczności wirtualnych tj. wspólnot zawiązujących się i działających w Internecie											
W1.4		zna podstawowe mechanizmy psychologiczne jednostek i wspólnot poruszających się w przestrzeni Internetu													
W2		Zna i rozumie naukę o człowieku jako podmiocie komunikowania społecznego oraz twórcy kultury, pogłębioną w odniesieniu do jego roli w mediach, promocji i reklamie, w tym naukę o metodach diagnozowania jego potrzeb i oceny jakości usług medialnych.												K_W11	
		W2.1		zna genezę i historię Internetu											
		W2.2		zna cechy społeczeństwa informacyjnego											
		W2.3		zna ogólne cechy i zasady działania społeczności wirtualnych tj. wspólnot zawiązujących się i działających w Internecie											
W2.4		zna podstawowe mechanizmy psychologiczne jednostek i wspólnot poruszających się w przestrzeni Internetu													
		Ma wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego w różnych aspektach (m.in. psychologicznym i socjologicznym), ich prawidłowości i zakłóceń.													

<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	zna genezę i historię Internetu	<b>K_W16</b>	
	<b>W3.2</b>	zna cechy społeczeństwa informacyjnego		
	<b>W3.3</b>	zna ogólne cechy i zasady działania społeczności wirtualnych tj. wspólnot zawiązujących się i działających w Internecie		
	<b>W3.4</b>	zna podstawowe mechanizmy psychologiczne jednostek i wspólnot poruszających się w przestrzeni Internetu		
<b>Umiejętności</b>				
<b>U1</b>	Potrafi odnaleźć pożądaną informację w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.		<b>K_U01</b>	
	<b>U1.1</b>	potrafi scharakteryzować przemiany cywilizacyjne i społeczne związane z upowszechnieniem i funkcjonowaniem Internetu		
	<b>U1.2</b>	potrafi dokonać oceny problemów i korzyści wiążących się z korzystaniem z Internetu		
	<b>U1.3</b>	potrafi scharakteryzować wybraną wspólnotę Internetową		
<b>U2</b>	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu: językoznawstwa, filmoznawstwa, nauk o polityce, socjologii, nauk o zarządzaniu.		<b>K_U11</b>	
	<b>U2.1</b>	potrafi scharakteryzować przemiany cywilizacyjne i społeczne związane z upowszechnieniem i funkcjonowaniem Internetu		
	<b>U2.2</b>	potrafi dokonać oceny problemów i korzyści wiążących się z korzystaniem z Internetu		
	<b>U2.3</b>	potrafi scharakteryzować wybraną wspólnotę Internetową		
<b>U3</b>	Potrafi prowadzić działania i analizy społeczne niezbędne do opracowania diagnoz potrzeb odbiorców mediów oraz oceny jakości usług związanych z działalnością społeczno-zawodową.		<b>K_U12</b>	
	<b>U3.1</b>	potrafi scharakteryzować przemiany cywilizacyjne i społeczne związane z upowszechnieniem i funkcjonowaniem Internetu		
	<b>U3.2</b>	potrafi dokonać oceny problemów i korzyści wiążących się z korzystaniem z Internetu		
	<b>U3.3</b>	potrafi scharakteryzować wybraną wspólnotę Internetową		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	docenia doniosłość Internetu dla współczesnych przemian społecznych		
<b>K2</b>	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.		<b>K_K06</b>	
	<b>K2.1</b>	docenia doniosłość Internetu dla współczesnych przemian społecznych		
<b>K3</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>	
	<b>K3.1</b>	docenia doniosłość Internetu dla współczesnych przemian społecznych		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Pojęcie Internetu z perspektywy socjologicznej. Ważność Internetu.		2	2
2	Geneza Internetu. Kultura Internetu.		2	2
3	Wpływ technologii na społeczeństwo. Zagadnienia bezpieczeństwa w Internecie.		2	0
4	Internet jako sieć technospołeczna. Socjalizacja w sieci.		2	2
5	Usieciowienie kontaktów społecznych. Nowe typy społeczności.		2	0
6	Wpływ Internetu na psychikę ludzi. Nowe uzależnienia Cyber choroby.		2	2
7	Prawo w Internecie. Kwestie własności intelektualnej.		2	1
8	Wojny informacyjne.		1	0
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Metody podające. Programowe, prezentacje multimedialne, materiały informacyjne, filmy dydaktyczne.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Kolokwium pisemne, aktywność podczas zajęć				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>

		Wiedza		Wykład		
W1	W1.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_W09		
		2	aktywność na zajęciach			
	W1.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
	W1.3	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
	W1.4	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
W2	W2.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_W11		
		2	aktywność na zajęciach			
	W2.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
	W2.3	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
	W2.4	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
W3	W3.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_W16		
		2	aktywność na zajęciach			
	W3.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
	W3.3	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
	W3.4	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
		Umiejętności		Wykład		
U1	U1.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_U01		
		2	aktywność na zajęciach			
	U1.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
	U1.3	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
U2	U2.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_U11		
		2	aktywność na zajęciach			
	U2.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
	U2.3	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
U3	U3.1	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	K_U12		
		2	aktywność na zajęciach			
	U3.2	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
	U3.3	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte			
		2	aktywność na zajęciach			
		Kompetencje		Wykład		
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach		K_K01	
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach		K_K06	
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach		K_K08	
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	

**Kryteria oceniania wg skali:**

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

**NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA**

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Czytanie wskazanej literatury	5	5
	2	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	5	11
		Suma godzin:	25	25
		Punkty ECTS:	1	1

**LITERATURA**

**Podstawowa**

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Castells M., Społeczeństwo sieci, Warszawa 2012.             |
| 2 | Hofmoki J., Internet jako nowe dobro wspólne, Warszawa 2009. |
| 3 | Toffler A., Trzecia fala, Poznań 2006.                       |

**Uzupełniająca**

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Flores S. E., Sfejsowani: jak media społecznościowe wpływają na nasze życie, emocje i relacje z innymi, Warszawa 2017. |
| 2 | Rogowski A., Zrozumieć social media, Gliwice 2020.   |
| 3 | Sokołowski M., Nowe media i wyzwania współczesności, Toruń 2013.   |

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Teoria komunikacji medialnej i społecznej										Kod przedmiotu		19	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		II				Forma zaliczenia				Egzamin					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
30	E2	4						18	E2	4					
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				30				Wykład				18			
<b>Razem</b>				<b>30</b>				<b>Razem</b>				<b>18</b>			
Praca własna studenta				70				Praca własna studenta				82			
<b>Razem</b>				<b>100</b>				<b>Razem</b>				<b>100</b>			
ECTS				4				ECTS				4			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Podstawowa wiedza z zakresu komunikacji społecznej.															
CEL PRZEDMIOTU															
Celem wykładów jest zapoznanie studentów z teoriami komunikacji medialnej i społecznej.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD	OPIS													EFEKT	
Wiedza															
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.													K_W01	
	W1.1	Ma szeroką wiedzę na temat przemian kulturowych i roli komunikacji medialnej w tworzeniu kultury.													
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).													K_W03	
	W2.1	Zna i rozumie terminologię z zakresu teorii komunikacji w kontekście historycznym.													
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.													K_W07	
	W3.1	Zna głównych przedstawicieli nauk o komunikacji, którzy określali rolę komunikacji medialnej. Zna modele komunikacyjne i różnice między zmieniającymi się systemami komunikacji - od interpersonalnej do medialnej z czasu Internetu.													
Umiejętności															
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.													K_U02	
	U1.1	Potrafi za pomocą uzyskanej wiedzy oceniać zjawiska współczesnej komunikacji medialnej.													
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.													K_U09	
	U2.1	Potrafi omawiać poznawane zjawiska medialne w kontekście kulturowym i historycznym, z wykorzystaniem odpowiedniej literatury.													

<b>U3</b>	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		<b>K_U10</b>		
	<b>U3.1</b>	Za pomocą poznanej terminologii potrafi opisywać zjawiska współczesnej komunikacji społecznej.			
<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>		
	<b>K1.1</b>	Ma świadomość tego, jak szeroką dziedziną wiedzy jest komunikacja społeczna i medialna - aby jej używać i ją wdrażać, potrzeba stałego doskonalenia warsztatu.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		<b>K_K05</b>		
	<b>K2.1</b>	Na podstawie poznanych faktów i wpływu komunikacji na przemiany kulturowe, ma świadomość tego, jak ważne miejsce zajmuje komunikacja w świecie ludzkich / społecznych relacji. Rozwój technologiczny ukazuje regularne poszerzanie sfer komunikacyjnych.			
<b>K3</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>		
	<b>K3.1</b>	Ma świadomość tego, że poziom komunikacji przekłada się wprost na poziom relacji społecznych, a także na poziom działań zawodowych.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>	
<b>Wykład</b>			<b>30</b>	<b>18</b>	
1	Definicje i podział mediów		4	2	
2	Ery komunikacji jako ery kultury		2	2	
3	Wykresy komunikacji – od interpersonalnej do medialnej		2	2	
4	Postaci komunikacji nowych mediów: Marshall McLuhan, Lev Manovich, Jean Baudrillard		4	2	
5	Komunikacja niewerbalna.		2	1	
6	Bariery, szumy i zakłócenia w komunikacji. Pojęcie kompetencji i świadomości – językowej i komunikacyjnej		2	1	
7	Przedstawiciele teorii komunikacji w aspekcie zmian technologicznych, kulturowych, itp.: Derrick de Kerckhove, Stuart Hall, Vilém Flusser, Paul Virilio		4	2	
8	4 maksymy konwersacji wg Paula Grice'a. Kwadrat komunikacji interpersonalnej wg F. Schulza von Thuna		4	2	
9	Zasady etykiety, netykiety, etyki językowej.		4	3	
10	Komunikacja inkluzywna w mediach i na co dzień		2	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Sugerowana w sylabusie literatura przedmiotu; prezentacje multimedialne; materiały w wersji audio, video, pdf, jpg.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Wykład</b>					
Egzamin ustny					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>		
<b>Wiedza   Wykład</b>					
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	egzamin ustny		<b>K_W01</b>
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	egzamin ustny		<b>K_W03</b>
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	egzamin ustny		<b>K_W07</b>
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Wykład</b>					
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	egzamin ustny		<b>K_U02</b>
		2	aktywność na zajęciach		

U2	U2.1	1	egzamin ustny	K_U09	
		2	aktywność na zajęciach		
U3	U3.1	1	egzamin ustny	K_U10	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Wykład</b>					
K1	K1.1	1	egzamin ustny	K_K01	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	egzamin ustny	K_K05	
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	egzamin ustny	K_K08	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		0	12
	2	Czytanie wskazanej literatury		45	45
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		25	25
		Suma godzin:		100	100
		Punkty ECTS:		4	4
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	McQuail D., Teoria komunikowania masowego, tłum. M. Bucholc, A. Szulżycka, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2024.				
<b>Uzupelniająca</b>					
1	Baran S., Davis D. K., Teorie komunikowania masowego, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2007.				
2	Dobek-Ostrowska B. (red.), Nauka o komunikowaniu: podstawowe orientacje teoretyczne, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001.				
3	Filipiak M., Homo communicans: wprowadzenie do teorii masowego komunikowania, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2004.				
4	Goban-Klas T., Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2006.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Komunikacja wizualna</b>			Kod przedmiotu	<b>20</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność		
Moduł kształcenia	<b>Kierunkowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>I</b>		Forma zaliczenia	<b>Egzamin</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	E1	2				9	E1	2			
		15	ZO1	2				9	ZO1	2	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
<b>Razem</b>	<b>100</b>		<b>Razem</b>	<b>100</b>	
ECTS	4		ECTS	4	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Student powinien posiadać umiejętności pozwalające na plastyczny zapis problemów związanych z projektowaniem graficznym (typografia, kompozycja, rysunek, wiedza o kolorze). Podstawowa znajomość programów graficznych do grafiki wektorowej, edycji tekstu i pracy z programami rastrowymi.

**CEL PRZEDMIOTU**

Poprzez wiedzę i wykształcone umiejętności student będzie realizował podstawowe zadania związane z projektowaniem graficznym i konstruowaniem komunikatu wizualnego w sposób indywidualny, kreatywny a jednocześnie otwarty na sygnały osób kooperujących.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.	<b>K_W02</b>
	<b>W1.1</b> Student ma wiedzę potrzebną do realizacji prac projektowych.	
<b>W2</b>	Ma wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego w różnych aspektach (m.in. psychologicznym i socjologicznym), ich prawidłowości i zakłóceń.	<b>K_W16</b>
	<b>W2.1</b> Student ma wiedzę potrzebną do realizacji prac projektowych.	
<b>Umiejętności</b>		
<b>U1</b>	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	<b>K_U02</b>
	<b>U1.1</b> Student umie posługiwać się programami graficznymi w stopniu umożliwiającym wykonanie prostych zleceń graficznych.	
<b>U2</b>	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	<b>K_U03</b>



	<b>U2.1</b>	Student umie posługiwać się programami graficznymi w stopniu umożliwiającym wykonanie prostych zleceń graficznych.	
<b>Kompetencje</b>			
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>
	<b>K1.1</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego analizowania i tworzenia treści wizualnych.	
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>
	<b>K2.1</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego analizowania i tworzenia treści wizualnych.	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
<b>TEMAT</b>		<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>		<b>15</b>	<b>9</b>
1	Projektowanie graficzne - definicja i charakterystyka		2
2	Kompozycja klasyczna w projektowaniu		2
3	UI versus UX		2
4	Psychologia koloru - czytelność, kontrast, harmonia		2
5	Znak a treść - odpowiednie logo		2
6	Język wizualny		2
7	Grafika a sztuka		2
8	Druki informacyjne		1
9	Zastosowanie fotografii		0
<b>Ćwiczenia</b>		<b>15</b>	<b>9</b>
1	Kompozycja klasyczna w projektowaniu		1
2	Kompozycja Gestalt		2
3	Co to jest UI i dlaczego to nie to samo co UX - podobieństwa i różnice w praktyce		0
4	Praca na siatkach. Wielkość i format		2
5	Anatomia pisma		2
6	Czytelność, kontrast, harmonia - ćwiczenia		2
7	Znak a treść. Co to jest dobre LOGO		2
8	Layout		2
9	Sztuka w grafice - przykłady		1
10	Tworzenie druków informacyjnych		1
11	Fotografia w praktyce - przykłady i rozwiązania		0
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
Literatura przedmiotu. Programy graficzne z pakietu Adobe, komputer, rzutnik.			
<b>KRYTERIA OCENY</b>			
<b>Wykład</b>			
Wykłady mają charakter interaktywny. Studenci otrzymują pytania i dyskutują z prowadzącym zajęcia. Weryfikacja ich wiedzy odbywa się podczas egzaminu ustnego.			
<b>Ćwiczenia</b>			
Każdy ze studentów oceniany jest indywidualnie, szczególną uwagę zwracając na samodzielność, kreatywność, zaangażowanie i współpracę z prowadzącym. Umiejętność przekazu własnych przemyśleń, umiejętność argumentacji, przedstawienie swoich racji w formie graficznej i werbalnej są składową ogólną oceną studenta. Każdy temat omawiany jest ze studentem w obecności grupy. Jedno z zadań jest działaniem w grupie i grupa jest oceniana równorzędnie. Zaliczenie z oceną po przedstawieniu prac w formie wydruku komputerowego w formacie podanym w temacie ćwiczeń oraz w formie zapisu elektronicznego.			
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>			
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>
<b>Wiedza   Wykład</b>			
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 egzamin ustny	<b>K_W02</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 egzamin ustny	<b>K_W16</b>
		2 aktywność na zajęciach	

		Umiejętności		Wykład		
U1	U1.1	1	egzamin ustny			K_U02
		2	aktywność na zajęciach			
U2	U2.1	1	egzamin ustny			K_U03
		2	aktywność na zajęciach			
		Kompetencje		Wykład		
K1	K1.1	1	egzamin ustny			K_K02
		2	aktywność na zajęciach			
K2	K2.1	1	egzamin ustny			K_K03
		2	aktywność na zajęciach			
		Wiedza		Ćwiczenia		
W1	W1.1	1	kolokwium ustne			K_W02
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
W2	W2.1	1	kolokwium ustne			K_W16
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
		Umiejętności		Ćwiczenia		
U1	U1.1	1	kolokwium ustne			K_U02
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
U2	U2.1	1	kolokwium ustne			K_U03
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
		Kompetencje		Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	kolokwium ustne			K_K02
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
K2	K2.1	1	kolokwium ustne			K_K03
		2	projekt			
		3	aktywność na zajęciach			
FORMY OCENY						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA						
		Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć			10	12
	2	Czytanie wskazanej literatury			20	20
	3	Przygotowanie projektu			20	20
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia			20	30
		Suma godzin:			100	100
		Punkty ECTS:			4	4
LITERATURA						

<b>Podstawowa</b>	
1	Bergström B., Komunikacja wizualna, Warszawa 2009.
2	Dabner D., Stewart S., Zempol E., Vickress A., Szkoła projektowania graficznego, Warszawa 2018.
3	Mueller-Brockmann J., Systemy siatek w projektowaniu graficznym, Kraków 2020.
<b>Uzupełniająca</b>	
1	Airey D., Logo Design Love, Gliwice 2015.
2	Heller S., Anatomia projektu / The anatomy of design: współczesne projektowanie graficzne - wpływy i inspiracje, Warszawa 2008.
3	Wolny-Zmorzyński K. (red.), Komunikacja wizualna w prasie i w mediach elektronicznych, Warszawa 2013.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)			Antropologia kultury mediów										Kod przedmiotu		21
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia					Profil studiów			praktyczny				
Kierunek studiów			Nowe Media					Specjalność							
Moduł kształcenia			Kierunkowy					Język wykładowy			polski				
Semestr			V					Forma zaliczenia			Zaliczenie				
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
15	Z5	2						9	Z5	2					
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				15				Wykład				9			
<b>Razem</b>				<b>15</b>				<b>Razem</b>				<b>9</b>			
Praca własna studenta				35				Praca własna studenta				41			
<b>Razem</b>				<b>50</b>				<b>Razem</b>				<b>50</b>			
ECTS				2				ECTS				2			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Wymagana jest podstawowa wiedza z zakresu filozofii i socjologii.															
CEL PRZEDMIOTU															
Celem przedmiotu jest propedeutyka antropologii i filozofii kultury; uświadomienie studentów wieloaspektowanego rozumienia kultury, praw i zjawisk nimi rządzących oraz wyboru postaw, prowadzących do integranego rozwoju człowieka jako odbiorcy i twórcy kultury, w tym mediów.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD		OPIS												EFEKT	
Wiedza															
W1		Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.												K_W01	
W1.1		Zna i rozumie filozofię/antropologię komunikacji i jej praktyczne zastosowanie w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-kulturowej.													
W2		Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.												K_W07	
W2.1		Zna i rozumie filozofię/antropologię komunikacji i jej specyfikę w społeczeństwie postmodernistycznym.													
W3		Zna i rozumie naukę o człowieku jako podmiocie komunikowania społecznego oraz twórcy kultury, pogłębioną w odniesieniu do jego roli w mediach, promocji i reklamie, w tym naukę o metodach diagnozowania jego potrzeb i oceny jakości usług medialnych.												K_W11	
W3.1		Zna i rozumie wiedzę o człowieku, jego bytowej strukturze oraz o człowieku jako podmiotowi i twórcy kultury.													
Umiejętności															
U1		Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.												K_U01	
U1.1		Potrafi samodzielnie i rzetelnie poszukiwać i weryfikować informacje pozyskane z różnych źródeł. Krytycznie odnosić się do nich.													
U2		Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.												K_U10	

U2	U2.1	Potrafi posługiwać podstawową terminologią z zakresu filozofii kultury i antropologii. Samodzielnie rozpoznaje zagadnienie i problemy i potrafi je analizować.	K_U10	
U3	Potrafi prowadzić działania i analizy społeczne niezbędne do opracowania diagnoz potrzeb odbiorców mediów oraz oceny jakości usług związanych z działalnością społeczno-zawodową.		K_U12	
	U3.1	Potrafi samodzielnie analizować i diagnozować procesy zachodzące w przekazie medialnym i filozofii komunikacji w aspekcie społecznym, odnosząc jej do działalności zawodowej.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.		K_K06	
	K1.1	Kieruje się imperatywem odpowiedzialności społecznej i rzetelności zawodowej.		
K2	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		K_K07	
	K2.1	Jest gotowy do podejmowania działań moralnych na gruncie aktywności zawodowej.		
K3	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.		K_K09	
	K3.1	Podejmuje moralne działania chroniące kulturę i komunikację społeczną.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Wprowadzenie: czym są kultura, antropologia i antropologia kultury mediów?		2	2
2	Nauki o kulturze i wybrane definicje kultury.		2	1
3	Człowiek jako podmiot i twórca kultury.		3	2
4	Kultura jako relacja, "medium" (pośrednik).		3	2
5	Pola uprawy kultury: prawda, dobra, piękno, sacrum i profanum.		3	1
6	Między ideologią i kulturą. Społeczny wymiar kultury.		2	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Tablica, rzutnik multimedialny. Dialog dydaktyczny, prezentacja multimedialna, wybrane fragmenty literatury fachowej i pięknej i inne. Konsultacje.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Zaliczenie w formie ustnej. Obecność na zajęciach dydaktycznych i aktywność.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
		<b>Wiedza</b>	<b>Wykład</b>	
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	K_W01
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	kolokwium ustne	K_W07
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	kolokwium ustne	K_W11
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Wykład</b>	
U1	U1.1	1	kolokwium ustne	K_U01
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	kolokwium ustne	K_U10
		2	aktywność na zajęciach	
U3	U3.1	1	kolokwium ustne	K_U12
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Kompetencje</b>	<b>Wykład</b>	
K1	K1.1	1	kolokwium ustne	K_K06
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	kolokwium ustne	K_K07
		2	aktywność na zajęciach	

<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	kolokwium ustne		<b>K_K09</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
		Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć			15	21
	2	Czytanie wskazanej literatury			10	10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.			10	10
		Suma godzin:			50	50
		Punkty ECTS:			2	2
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Daszkiewicz W., Byt – człowiek – kultura. Studium z filozofii kultury, Lublin 2019.					
2	Godlewski G., Antropologia kultury: zagadnienia i wybór tekstów, Warszawa 2005.					
3	Jaroszyński P., Kultura. Dramat natury i osoby, Lublin 2020.					
<b>Uzupełniająca</b>						
1	Herzfeld M., Antropologia: praktykowanie teorii w kulturze i społeczeństwie, tłum. Maria M. Piechaczek, Kraków 2004.					
2	Krasnodębski M., Antropologia edukacji, Głogów 2018 [wybrane fragmenty].					
3	Mencwel A. (red.), Antropologia kultury: zagadnienia i wybór tekstów, Warszawa 2005.					

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Historia mediów</b>			Kod przedmiotu	<b>22</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność		
Moduł kształcenia	<b>Kierunkowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>I</b>		Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	ZO1	1				9	ZO1	1			

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Wykład		15		Wykład		9	
<b>Razem</b>		<b>15</b>		<b>Razem</b>		<b>9</b>	
Praca własna studenta		15		Praca własna studenta		21	
<b>Razem</b>		<b>30</b>		<b>Razem</b>		<b>30</b>	
ECTS		1		ECTS		1	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Student uczestniczący w zajęciach powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu historii powszechnej.

**CEL PRZEDMIOTU**

Poznanie podstawowych pojęć i głównych problemów teoretycznych w obszarze historii mediów. Wyposażenie studentów w wiedzę z zakresu rozwoju prasy, radia, telewizji i Internetu w procesie historycznym. Wykształcenie podstawowych umiejętności analizy tekstów z zakresu historii mediów.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS		EFEKT
<b>Wiedza</b>			
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.		K_W02
	W1.1	Posiada wiedzę w zakresie historycznego rozwoju mediów od prehistorii do dzisiaj.	
W2	Zna terminologię związaną z historią mediów.		K_W03
	W2.1		
W3	Zna i rozumie proces powstania i ewolucji systemu medialnego w Polsce, Europie i świecie oraz relacje pomiędzy instytucjami i systemami medialnymi w skali krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej.		K_W04
	W3.1	Posiada wiedzę w zakresie ewolucji mediów w Polsce i na świecie.	
<b>Umiejętności</b>			
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.		K_U01
	U1.1	Dokonuje wyboru informacji związanych z rozwojem mediów w aspekcie chronologicznym.	
U2	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.		K_U02
	U2.1	Analizuje procesy historyczne, które zaszły w ewolucji mediów.	
U3	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		K_U10

	<b>U3.1</b>	Posługuje się aparatem pojęciowym związanym z historią mediów.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.			<b>K_K01</b>
	<b>K1.1</b>	Dokonuje samokształcenia i poszerzenia wiadomości na podstawie wskazanej w sylabusie literatury uzupełniającej.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.			<b>K_K05</b>
	<b>K2.1</b>	Rozumie znaczenie mediów w aspekcie lokalnym, regionalnym i globalnym.		
<b>K3</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.			<b>K_K08</b>
	<b>K3.1</b>	Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę do praktyki zawodowej związanej z mediami.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Periodyzacja rozwoju mediów.		2	2
2	Początki mediów – historia pisma.		2	0
3	Narodziny druku – rewolucja Gutenberga.		2	2
4	Prasa w rozwoju historycznym.		2	0
5	Powstanie i rozwój telegrafu, radia oraz telefonu.		2	2
6	Od aparatu fotograficznego do pierwszych filmów.		2	2
7	Dzieje telewizji oraz Internetu.		2	0
8	Kolokwium pisemne.		1	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputer, rzutnik, własne prezentacje multimedialne, fragmenty filmów dydaktycznych, podręczniki akademickie wskazane w literaturze podstawowej oraz uzupełniającej.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Kolokwium pisemne.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
<b>Wiedza   Wykład</b>				
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W03</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W04</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>Umiejętności   Wykład</b>				
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U10</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>Kompetencje   Wykład</b>				
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K05</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K08</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>FORMY OCENY</b>				



Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA				
		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Czytanie wskazanej literatury	5	6
	2	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	10	15
		Suma godzin:	30	30
		Punkty ECTS:	1	1
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Goban-Klas T., Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja, Warszawa 2005.			
2	Goban-Klas T., Powstanie i rozwój mediów. Od malowideł naskalnych do multimediiów, Kraków 2001.			
3	Jenkins H., Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.			
Uzupełniająca				
1	Chmielewska A., Snopkiewicz J. (red.), Nowe supermedium. Współczesne oblicza telewizji i scenariusze przyszłości, Łódź 2023.			
2	McLuhan M., Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004.			
3	Ong W. J., Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii, przeł. J. Japoła, Warszawa 2011.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Kultura języka w mediach</b>			Kod przedmiotu	<b>23</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność		
Moduł kształcenia	<b>Kierunkowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>II</b>		Forma zaliczenia	<b>Egzamin</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		30	E2	3				18	E2	3				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
<b>Razem</b>	<b>75</b>		<b>Razem</b>	<b>75</b>	
<b>ECTS</b>	<b>3</b>		<b>ECTS</b>	<b>3</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Znajomość języka polskiego (gramatyki i stylistyki) na poziomie szkoły średniej.

**CEL PRZEDMIOTU**

Celem przedmiotu jest dostarczenie wiedzy z zakresu terminologii i literatury dotyczącej kultury języka polskiego w mediach, a także z zakresu językoznawstwa noramtywnego; wyszkolenie umiejętności poprawnego używania polszczyzny w zależności od stylu wypowiedzi oraz uświadomienie wagi kultury języka w tworzeniu treści medialnych.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	K_W01
	W1.1 Posiada wiedzę z zakresu kultury języka zorientowaną na zastosowanie praktyczne w działalności kulturalnej i medialnej.	
W2	Ma wiedzę z zakresu kultury języka i komunikacji; zna zasady poprawnej polszczyzny; jest świadomy procesów zachodzących w rozwoju języka, z uwzględnieniem aspektów współczesnej technologii i przemian kulturowych.	K_W17
	W2.1 Ma wiedzę z zakresu kultury języka i komunikacji; zna zasady poprawnej polszczyzny; jest świadomy procesów zachodzących w rozwoju języka, z uwzględnieniem aspektów współczesnej technologii medialnej.	
W3	Zna i rozumie terminologię z zakresu językoznawstwa i komunikowania się z mediami.	K_W18
	W3.1 Zna i rozumie terminologię z zakresu kultury języka.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.	K_U01
	U1.1 Dokonuje selekcji informacji w różnorodnych źródłach medialnych, poddając je analizie oraz ocenie.	
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.	K_U09

	<b>U2.1</b>	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim, osiągając zamierzone cele komunikacyjne.	
<b>U3</b>		Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.	<b>K_U10</b>
	<b>U3.1</b>	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu kultury języka.	
<b>Kompetencje</b>			
<b>K1</b>		Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.	<b>K_K01</b>
	<b>K1.1</b>	Posiada gotowość do samodoskonalenia, rozumiejąc nieustanny rozwój zjawisk, które wchodzą w obszar zainteresowania kultury języka.	
<b>K2</b>		Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.	<b>K_K06</b>
	<b>K2.1</b>	Wykorzystuje wiedzę oraz umiejętności z kultury języka w komunikacji w sposób etyczny.	
<b>K3</b>		Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.	<b>K_K09</b>
	<b>K3.1</b>	Tworzy komunikatywne przekazy medialne, wykorzystując wiedzę językową do właściwej analizy ich treści.	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
<b>TEMAT</b>		<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>		<b>30</b>	<b>18</b>
1	Definiowanie kultury języka.	2	1
2	Podstawowe pojęcia kultury języka – teksty, uzus, norma, system.	2	2
3	Kulturalnojęzykowe podstawy grzeczności językowej.	2	2
4	Estetyka i etyka słowa w dyskursie medialnym: szanse i zagrożenia.	2	1
5	Innowacje językowe i kryteria poprawności językowej w obliczu przeobrażeń medialnych.	2	1
6	Błędy językowe w przestrzeni medialnej.	2	2
7	Wybrane zagadnienia poprawności interpunkcyjnej.	2	1
8	Wybrane zagadnienia poprawności ortograficznej.	2	1
9	Wybrane zagadnienia poprawności komunikacyjnej – właściwości komunikacji w Internecie.	2	1
10	Zróżnicowanie stylistyczne i terytorialne polszczyzny.	2	1
11	Poprawność leksykalna – wyrazy modne.	2	1
12	Współczesna norma frazeologiczna.	2	1
13	Końcówki żeńskie w polszczyźnie a dyskusje w mediach.	2	1
14	Mowa nienawiści a hejt w przestrzeni medialnej.	2	1
15	Popularyzacja kultury języka w mediach - programy radiowe, TV, blogi, działania w sferze mediów społecznościowych.	2	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
Narzędzia: komputer, rzutnik, filmy dydaktyczne, prezentacje multimedialne. Pomoce: publikacje naukowe i popularnonaukowe, strony internetowe, kanały YouTube poświęcone kulturze języka.			
<b>KRYTERIA OCENY</b>			
<b>Ćwiczenia</b>			
Wykonywanie ćwiczeń pisemnych i prezentacji multimedialnych, aktywność - podczas zajęć. Na zakończenie zajęć - egzamin ustny.			
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>			
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>
	<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 egzamin ustny	<b>K_W01</b>
		2 prezentacja multimedialna	
		3 aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 egzamin ustny	<b>K_W17</b>
		2 prezentacja multimedialna	
		3 aktywność na zajęciach	

<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_W18</b>	
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_U09</b>	
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_U10</b>	
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K06</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K09</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		10	10
	2	Czytanie wskazanej literatury		15	20
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.		10	17
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		10	10
		Suma godzin:		75	75
		Punkty ECTS:		3	3
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Jadacka H., Kultura języka polskiego. Fleksja, słowotwórstwo, składnia, Warszawa 2008.				
2	Karpowicz T., Kultura języka polskiego. Wymowa, ortografia, interpunkcja, Warszawa 2018.				
3	Markowski A., Kultura języka polskiego. Teoria. Zagadnienia leksykalne, Warszawa 2020.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Naruszewicz-Duchlińska A., Kultura zachowań językowych w internecie, Warszawa 2019.				
2	Wędzińska M., Hejt i mowa nienawiści jako nieprawidłowości komunikacji w sieci, "Rocznik Towarzystwa Naukowego Płockiego", nr 14/2022, s. 403-432.				
3	Wileczek A., Współczesna młodomowa. Lingwistyczno-kulturowe konceptualizacje zjawiska, "Educatio Nova", nr 6/2021, s. 185-206.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Analiza zawartości nowych mediów								Kod przedmiotu		24	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		V				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO5	2					9	ZO5	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
Praca własna studenta				35			Praca własna studenta				41		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Wiedza podstawowa z zakresu reklamy, nowych mediów, wykorzystania niestandardowych elementów reklamowych													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z podstawami komputerowych technik multimedialnych z uwzględnieniem zagadnień percepcji słuchowej i wzrokowej. Program ćwiczeń obejmuje szczegółowe omówienie zagadnień komputerowej rejestracji i przetwarzania dźwięków i obrazów, które składają się na nowoczesny przekaz multimedialny.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD		OPIS										EFEKT	
<b>Wiedza</b>													
W1		Zna i rozumie metodykę warsztatu badawczego związanego ze studiowanym kierunkiem.										K_W12	
		W1.1		Zna i rozumie aparat badawczy potrzebny do analizy zawartości mediów.									
<b>Umiejętności</b>													
U1		Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.										K_U02	
		U1.1		Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę do analizy zawartości mediów - oceny ich wartości, poziomu przekazu, funkcjonowania.									
U2		Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.										K_U03	
		U2.1		Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować badanie zawartości mediów i wykorzystać je do działalności kulturalnej i medialnej.									
<b>Kompetencje</b>													
K1		Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.										K_K06	
		K1.1		Analiza zawartości mediów dała mu świadomość tego, jak ważna jest etyka (w tym etyka języka) w tworzeniu materiałów medialnych.									

<b>K2</b>	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.		<b>K_K09</b>
	<b>K2.1</b>	Jest gotowy do stałej dbałości o poziom techniczny i merytoryczny przygotowywanych przez siebie materiałów medialnych.	

### TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		15	9
Ćwiczenia		15	9
1	Analiza zawartości a strukturalna analiza treści – po co badać?	2	1
2	Analiza komunikatów i innych gatunków telewizyjnych pod kątem wywierania wpływu.	2	1
3	Podstawowe elementy strukturalne przekazu – znaczenie tytułu audycji telewizyjnej.	2	1
4	Analiza informacyjnych audycji telewizyjnych: jeden temat, różne sposoby interpretacji – osiągnięcie określonych efektów.	2	1
5	Analiza pola semantycznego, analiza określeń wartościujących Osgooda, analiza obrazu.	2	1
6	Telewizyjny program informacyjny (dziennik): rodzaje dzienników, definicja komunikatu, struktura logiczna dziennika, rola prezentera w telewizyjnym programie informacyjnym, elementy „kadru prezentera”, plany filmowe, plany „kadru prezentera”.	2	1
7	Prezentacja projektów i prezentacji studentów.	3	3

### METODY DYDAKTYCZNE

Podręczniki i literatura uzupełniająca oraz fachowa prasa (wiarygodność przekazów medialnych). Analiza przekazów telewizyjnych w telewizji i internecie – dyskusja, studium przypadku. Przedstawienie prezentacji multimedialnych studentów na temat wiarygodności źródeł przekazu (internet, komputer, projektor).

### KRYTERIA OCENY

#### Ćwiczenia

Aktywność (udział w dyskusjach) i obecność na zajęciach. Dobór materiału do porównań oraz ich krytyczna ocena. Przygotowanie i przedstawienie prezentacji o dwóch wybranych audycjach traktujących ten sam temat na różne sposoby – prowadzenie dyskusji na temat intencji twórców.

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W12</b>
		2	aktywność na zajęciach	
		Umiejętności	Ćwiczenia	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U03</b>
		2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje	Ćwiczenia	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K06</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K09</b>
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

#### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	6	6
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	5	9
	4	Przygotowanie pracy semestralnej	7	9
	5	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	7	7
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Gackowski T., Skrypt do analizy zawartości prasy, Warszawa 2007.			
2	Kobenhavn K., Metody badania komunikacji i mediów : Perspektywa teoretyczna i analityczna, Łódź 2021, ibook			
3	Lisowska-Magdziarz M., Analiza zawartości mediów : przewodnik dla studentów : wersja 1.1, Kraków 2004.			
<b>Uzupelniająca</b>				
1	Cialdini R., Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka, Warszawa 2021.			
2	Hofman I. (red.), Medialny obraz świata, t. 1, Zagadnienia teoretyczne, Lublin 2015.			
3	Hofman I. (red.), Medialny obraz świata, t. 2, Studium przypadku, Lublin 2015.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Metody badań medioznawczych										Kod przedmiotu		25	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		V				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
15	Z05	2						9	Z05	2					
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				15				Wykład				9			
<b>Razem</b>				<b>15</b>				<b>Razem</b>				<b>9</b>			
Praca własna studenta				35				Praca własna studenta				41			
<b>Razem</b>				<b>50</b>				<b>Razem</b>				<b>50</b>			
ECTS				2				ECTS				2			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Student ma już w miarę ugruntowaną wiedzę na temat rodzajów mediów i ich funkcjonowania, w tym nowych mediów.															
CEL PRZEDMIOTU															
Celem przedmiotu jest poznanie i zrozumienie istoty metod badań medioznawczych.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD		OPIS												EFEKT	
Wiedza															
W1		Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.												K_W01	
		W1.1		Zna praktyczne zastosowania metod naukowych w badaniach nad mediami i komunikacją społeczną i medialną.											
W2		Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.												K_W07	
		W2.1		Zna systemy badań nad mediami w podziale na poszczególne medium, zna specyfikę i wagę badań medioznawczych.											
W3		Zna i rozumie metodykę warsztatu badawczego związanego ze studiowanym kierunkiem.												K_W12	
		W3.1		Zna metody jakościowe i ilościowe w badaniu mediów, wie, czym jest badanie treści i zawartości. Zna metodologię badań medioznawczych w podziale na poszczególne medium.											
Umiejętności															
U1		Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.												K_U02	
		U1.1		Potrafi wykorzystać poznane metody badań do przeprowadzenia analizy mediów.											
U2		Potrafi prowadzić prace badawcze pod kierunkiem opiekuna oraz prace projektowe i warsztatowe związane ze sferą działalności kulturalnej, społecznej i medialnej, w tym z zakresu sztuk filmowych i teatralnych.												K_U04	
		U2.1		Potrafi stworzyć scenariusz ankiety, zbudować hipotezę badawczą i dostosować do niej potrzebne narzędzia badawcze.											



<b>U3</b>	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		<b>K_U10</b>	
	<b>U3.1</b>	Potrafi opisywać zjawiska medialne za pomocą poznanej terminologii z zakresu badań medioznawczych.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Dzięki uzyskanej świadomości tego, jak ważne są badania medioznawcze w ocenie zjawisk medialnych widzi zasadność doskonalenia poznanych metod.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		<b>K_K05</b>	
	<b>K2.1</b>	Widząc, jak szeroką i złożoną nauką jest medioznawstwo, a także widząc wyniki prac medioznawczych, jest gotowy do uznania tego, jak ważna jest umiejętność obiektywnej oceny przekazu medialnego i jak wielki ma to wpływ na kształtowanie więzi społecznych.		
<b>K3</b>	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.		<b>K_K06</b>	
	<b>K3.1</b>	Ma świadomość etycznej odpowiedzialności badacza i jest gotowy do rzetelnej, jak najbardziej obiektywnej pracy nad tym, aby tworzony przez niego przekaz medialny był wartościowy i profesjonalny.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Naukowy a potoczny obraz świata. Nauka o metodach badań naukowych.		2	1
2	Hipoteza badawcza i sposoby jej zbadania		2	1
3	Metody ilościowe i jakościowe. Prezentacja głównych strategii badań ilościowych i jakościowych		2	2
4	Zasady tworzenia ankiety		3	2
5	Triangulacja w badaniach medioznawczych		2	1
6	Przegląd głównych zastosowań badań medioznawczych w nowych mediach		4	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Wskazana literatura przedmiotu; prezentacje multimedialne; badania medioznawcze z oficjalnych stron agencji medioznawczych.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Kolokwium ustne				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
<b>Wiedza   Wykład</b>				
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W07</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W12</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>Umiejętności   Wykład</b>				
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U04</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U10</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>Kompetencje   Wykład</b>				

<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K05</b>
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K06</b>
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		15	9
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		10	11
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		10	10
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		5	10
		Suma godzin:		50	50
		Punkty ECTS:		2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

- Gackowski T., Metodologie badań medioznawczych, Aspra, Warszawa 2014.
- Taylor L., Medioznawstwo : teksty, instytucje i odbiorcy, Kraków 2006.

#### Uzupełniająca

- Goban-Klas T., Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
- Sokołowski M. (red.), Media i społeczeństwo: nowe strategie komunikacyjne, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Cyberzagrożenia w nowych mediach										Kod przedmiotu		26	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		V				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
15	ZO5	1						9	ZO5	1					
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		15						Wykład		9					
<b>Razem</b>		<b>15</b>						<b>Razem</b>		<b>9</b>					
Praca własna studenta		10						Praca własna studenta		16					
<b>Razem</b>		<b>25</b>						<b>Razem</b>		<b>25</b>					
ECTS		1						ECTS		1					
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Podstawy wiedzy społecznej															
CEL PRZEDMIOTU															
Zapoznanie studentów z nowym zagrożeniem w cyberprzestrzeni i potrzebą badań tego zjawiska. Ponadto kształtowanie perspektywy socjologicznej w rozsądnym rozumieniu i bezpiecznego korzystania z Internetu.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD	OPIS													EFEKT	
Wiedza															
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.													K_W02	
	W1.1	Zna i rozumie media - ich zalety, ale i zagrożenia, jakie niosą.													
W2	Zna i rozumie naukę o człowieku jako podmiocie komunikowania społecznego oraz twórcy kultury, pogłębioną w odniesieniu do jego roli w mediach, promocji i reklamie, w tym naukę o metodach diagnozowania jego potrzeb i oceny jakości usług medialnych.													K_W11	
	W2.1	Zna i rozumie naukę o człowieku w kontekście cyberzagrożeń.													
Umiejętności															
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.													K_U02	
	U1.1	Potrafi wykorzystać tę wiedzę do własnej profilaktyki, a także do etycznego i odpowiedzialnego korzystania ze świata cyfrowego.													
U2	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu: językoznawstwa, filmoznawstwa, nauk o polityce, socjologii, nauk o zarządzaniu.													K_U11	
	U2.1	Potrafi posługiwać się terminologią z zakresu cyberzagrożeń.													
Kompetencje															
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.													K_K01	
	K1.1	Ze względu na szybko zmieniającą się technologię widzi sens stałego doskonalenia się w problematyce cyberzagrożeń.													

<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.			<b>K_K05</b>
	<b>K2.1</b>	Jest świadomy wpływu technologii cyfrowych na życie pojedynczego człowieka, jak i całych społeczeństw.		
<b>K3</b>	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.			<b>K_K06</b>
	<b>K3.1</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnej działalności w sferze mediów cyfrowych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
1	Wprowadzenie do przedmiotu. Przedstawienie tematyki i wymagań zaliczeń.			1
2	Geneza Internetu. Przesłanki przemian technologii info-komunikacyjnych.			2
3	Wychowawcze i demoralizujące czynniki związane z Internetem.			2
4	Przemoc wirtualna. Jej skutki i przeciwdziałanie.			2
5	Ciemna strona sieci. Uzależnienia od Internetu.			2
6	Niebezpieczeństwa gier komputerowych. Społeczny odbiór gier i ich znaczenie.			2
7	Patologie w cyberprzestrzeni jako problem społeczny.			2
8	Fonoholizm jako nowe uzależnienie wśród nastolatków.			2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Metody podające. Programowe, prezentacje multimedialne, materiały informacyjne, filmy dydaktyczne.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Aktywność, kolokwium z wiedzy.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
<b>Wiedza   Wykład</b>				
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W11</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>Umiejętności   Wykład</b>				
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_U02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_U11</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>Kompetencje   Wykład</b>				
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K05</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K06</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>				

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	10	16
		Suma godzin:	25	25
		Punkty ECTS:	1	1
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Castells M., Społeczeństwo sieci, Warszawa 2012.			
2	Gawkowski K., Cyberkolonializm, Gliwice 2018.			
3	Orliński W., Internet : czas się bać, Warszawa 2013.			
4	Trejderowski T., Kradzież tożsamości: terroryzm informatyczny : cyberprzestępstwa, Internet, telefon, Facebook, Warszawa 2013.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Jelemiak J., Życie wirtualne dzikich, Warszawa 2013.			
2	Padło K., Cyber-zagrożenia, "Wychowawca", 1230-3720, 2016, nr 2, s. 18-19.			
3	Rogowski. A., Zrozumieć social media, Gliwice 2020.			
4	Sokołowski M., Nowe media i wyzwania współczesności, Toruń 2013.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Gatunki internetowe</b>			Kod przedmiotu	27
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność		
Moduł kształcenia	<b>Kierunkowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>II</b>		Forma zaliczenia	<b>Egzamin</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	E2	2				9	E2	2			
		15	ZO2	1				9	ZO2	1	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
<b>Razem</b>	<b>75</b>		<b>Razem</b>	<b>75</b>	
ECTS	3		ECTS	3	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Podstawowe wiadomości z zakresu wiedzy o języku polskim.

**CEL PRZEDMIOTU**

Zapoznanie z podstawowymi gatunkami internetowymi: chat, blog, strona www, e-mail, SMS. Zaznajomienie z wybranymi koncepcjami dotyczącymi komunikowania w Internecie. Kształtowanie wiedzy na temat przebiegu i cech specyficznych komunikowania za pośrednictwem Internetu.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS		EFEKT
<b>Wiedza</b>			
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.		K_W02
	W1.1	Zna historyczny i społeczny dyskurs związany z Internetem. Rozumie praktyczne zastosowanie.	
W2	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.		K_W08
	W2.1	Rozpoznaje gatunki internetowe.	
<b>Umiejętności</b>			
U1	Potrafi rozpoznawać i nazywać typowe gatunki dziennikarskie, dokonać ich analizy i interpretacji, podczas analizy i interpretacji stosuje poznane metody, pozwalające odkryć znaczenia oraz umiejscowić tekst w odpowiednim kontekście.		K_U07
	U1.1	Rozpoznaje i nazywa gatunki internetowe, potrafi je analizować, stosując adekwatne metody.	
U2	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		K_U10
	U2.1	Potrafi stosować adekwatne do komunikacji medialnej słownictwo.	
<b>Kompetencje</b>			
K1	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05

	<b>K1.1</b>	Ma świadomość oddziaływania mediów.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Internet jako medium, warunki powstania Internetu, specyfika komunikacji za pośrednictwem Internetu.		2	2
2	Cechy językowe i stylowe dyskursu internetowego. Poziom pisowni, ortografii i interpunkcji. Poziom leksykalny i składniowy (leksyka internetowa, zapożyczenia, słowotwórstwo w słownictwie internetowym (przedrostki i akronimy).		2	1
3	Cechy językowe i stylowe dyskursu internetowego c.d. Emotikony. Pseudonimy (nicki). Adresy elektroniczne i sygnatury. Netykieta. Pojęcie gatunku i wzorca gatunkowego.		2	1
4	Czat – pragmatyczne, strukturalne i poznawcze wyznaczniki gatunku.		2	1
5	Blog – pragmatyczne, strukturalne i poznawcze wyznaczniki gatunku. Rodzaje blogów.		2	1
6	Strona www – pragmatyczne, strukturalne i poznawcze wyznaczniki gatunku.		2	1
7	Poczta elektroniczna – e-mail – wyznaczniki gatunku.		2	1
8	SMS - wyznaczniki gatunku.		1	1
1	SMS - wyznaczniki gatunku.		2	0
2	Tytuły w tekstach internetowych – zasady przygotowania.		5	1
3	Bлоги, vlogi internetowe – analiza, zasady tworzenia, przykłady.		2	4
4	Mem internetowy jako gatunek wypowiedzi. Tworzenie memów.		4	1
5	Tekstowe i hipertekstowe gatunki dziennikarstwa internetowego: tekst w sieci, news gorący, news agencyjny, news prasowy, raport big picture, redakcja na żywo.		1	2
6	Najważniejsze cechy języka publikacji internetowych.		1	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputer, smartfon, tablet, kamera, dyktafon cyfrowy, aparat fotograficzny, mikrofony.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Egzamin praktyczny.				
<b>Ćwiczenia</b>				
Aktywność, projekt adekwatny do tematyki zajęć i założonych efektów.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
		<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	egzamin praktyczny	<b>K_W02</b>
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	egzamin praktyczny	<b>K_W08</b>
		<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	egzamin praktyczny	<b>K_U07</b>
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	egzamin praktyczny	<b>K_U10</b>
		<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	egzamin praktyczny	<b>K_K05</b>
		<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	projekt	<b>K_W02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	projekt	<b>K_W08</b>
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	projekt	<b>K_U07</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	projekt	<b>K_U10</b>
		2	aktywność na zajęciach	

Kompetencje		Ćwiczenia			
K1	K1.1	1	projekt	K_K05	
		2	aktywność na zajęciach		
FORMY OCENY					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		10	22
	2	Przygotowanie projektu		15	15
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		20	20
		Suma godzin:		75	75
		Punkty ECTS:		3	3
LITERATURA					
Podstawowa					
1	Grzenia J., Komunikacja językowa w internecie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2022.				
2	Wolny-Zmorzyński K., Furman W., Internetowe gatunki dziennikarskie, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.				
Uzupełniająca					
1	Bauer Z., Chudziński E. (red.), Dziennikarstwo i świat mediów, Kraków 2000.				
2	Olszański L., Media i dziennikarstwo internetowe, Poltext 2012.				
3	Podracki J., Wolańska E., Język w mediach elektronicznych, Warszawa 2008.				



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																	
Nazwa przedmiotu (modułu)			Gatunki prasowe												Kod przedmiotu		28
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot												Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia						Profil studiów			praktyczny					
Kierunek studiów			Nowe Media						Specjalność								
Moduł kształcenia			Kierunkowy						Język wykładowy			polski					
Semestr			III						Forma zaliczenia			Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																	
STUDIA STACJONARNE									STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład			Ćwiczenia						Wykład			Ćwiczenia					
15	ZO3	2							9	ZO3	2						
			15	ZO3	1							9	ZO3	1			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																	
STUDIA STACJONARNE									STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład			15			Wykład			9								
Ćwiczenia			15			Ćwiczenia			9								
<b>Razem</b>			<b>30</b>			<b>Razem</b>			<b>18</b>								
Praca własna studenta			45			Praca własna studenta			57								
<b>Razem</b>			<b>75</b>			<b>Razem</b>			<b>75</b>								
ECTS			3			ECTS			3								
WYMAGANIA WSTĘPNE																	
Podstawowe wiadomości z zakresu wiedzy o języku polskim, umiejętność selekcji materiału, znajomość podstawowych zasad poprawności językowej.																	
CEL PRZEDMIOTU																	
Celem zajęć jest zapoznanie studentów z wyznacznikami najważniejszych gatunków informacyjnych i publicystycznych (w dziennikarstwie prasowym). Spośród gatunków informacyjnych najwięcej uwagi poświęci się informacji prostej i informacji złożonej oraz sprawozdaniu i relacji. W przypadku gatunków publicystycznych będą to komentarz, felieton, artykuł publicystyczny, różne rodzaje reportaży, wywiad, esej i recenzja.																	
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU																	
KOD		OPIS														EFEKT	
Wiedza																	
W1		Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).														K_W03	
W1.1		Zna wyznaczniki terminologiczne z zakresu prasy.															
W2		Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.														K_W08	
W2.1		Rozróżnia gatunki prasowe, potrafi wskazać ich nazwę i wyznaczniki na konkretnych przykładach.															
Umiejętności																	
U1		Potrafi odnaleźć pożądaną informację w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.														K_U01	
U1.1		Potrafi wyszukać, przeanalizować, dokonać selekcji, ocenić przydatność i wykorzystać informacje.															
U2		Potrafi rozpoznawać i nazywać typowe gatunki dziennikarskie, dokonać ich analizy i interpretacji, podczas analizy i interpretacji stosuje poznane metody, pozwalające odkryć znaczenia oraz umiejscowić tekst w odpowiednim kontekście.														K_U07	
U2.1		Potrafi rozpoznać, nazwać, zanalizować, zinterpretować i umiejscowić poszczególne gatunki prasowe.															
Kompetencje																	

<b>K1</b>	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.			<b>K_K09</b>	
	<b>K1.1</b>	Ma świadomość konieczności dbania o kulturę i etykę wypowiedzi oraz konieczności tworzenia komunikatywnych przekazów.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
1	Pojęcie gatunku i wzorca gatunkowego. Język wypowiedzi w prasie: słownictwo, kolokwializacja, wulgaryzmy, odmiany językowe w prasie. Błędy językowe.			1	1
2	Cechy informacyjnych gatunków prasowych: informacja prosta i rozwinięta, wzmianka, notatka, infografia, infografika, zapowiedź.			2	1
3	Cechy informacyjnych gatunków prasowych: fait divers, sprawozdanie, korespondencja, sylwetka, przegląd prasy, reportaż, fotoreportaż.			2	1
4	Cechy publicystycznych gatunków prasowych: felieton, artykuł, artykuł wstępny.			2	1
5	Cechy publicystycznych gatunków prasowych: reportaż, komentarz, recenzja, powieść w odcinkach.			2	1
6	Cechy publicystycznych gatunków prasowych: esej, dziennik, sylwetka prasowa, życiorys, nekrolog/wspomnienie.			2	1
7	Cechy informacyjno-publicystycznych gatunków prasowych - wywiad, debata.			2	1
8	Cechy informacyjno-publicystycznych gatunków prasowych: list do redakcji, odpowiedź na list do redakcji.			2	2
<b>Ćwiczenia</b>				<b>15</b>	<b>9</b>
1	Ćwiczenia w sposobach wzbogacania tekstu prasowego. Gatunki prasowe a język: jak unikać najpoważniejszych błędów składniowych, fleksyjnych i interpunkcyjnych? Ćwiczenia w tytułowaniu tekstów. Składniki komunikatu prasowego.			2	1
2	Struktura informacji rozwiniętej, rodzaje lidów. Ćwiczenia w pisaniu informacyjnych gatunków prasowych.			5	3
3	Felieton – wyznaczniki gatunkowe, historia, wybitni felietoniści. Ćwiczenia w pisaniu publicystycznych gatunków prasowych.			2	1
4	Reportaż literacki i publicystyczny – wyznaczniki gatunkowe, historia, wybitni reportażyści. Recenzja. Dziennik. Ćwiczenia w pisaniu publicystycznych gatunków prasowych.			4	2
5	Esej – wyznaczniki gatunkowe, historia, wybitni eseści. Dziennik: cechy gatunkowe, wybitni przedstawiciele. Ćwiczenia w pisaniu publicystycznych gatunków prasowych.			2	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Przykładowe teksty z dziennikarstwa prasowego. Prezentacje multimedialne.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Wykład</b>					
Kolokwium ustne.					
<b>Ćwiczenia</b>					
Pisemne lub praktyczne kolokwium zaliczeniowe, obejmujące weryfikację znajomości wyznaczników gatunków prasowych i umiejętności pisania tekstu mieszczącego się w konkretnym gatunku prasowym.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W03</b>	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W08</b>	
		<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_U01</b>	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_U07</b>	
		<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K09</b>	
		<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		

<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W08</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U07</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K09</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć		10	22
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.		25	25
		Suma godzin:		75	75
		Punkty ECTS:		3	3
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Kaczmarczyk M., Gatunki prasowe w praktyce. Ćwiczenia warsztatowe dla studentów dziennikarstwa i komunikacji społecznej, Sosnowiec 2006.				
2	Wojtak M., Analiza gatunków prasowych. Podręcznik dla studentów dziennikarstwa i kierunków pokrewnych, Lublin 2008.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Goban-Klas T., Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu, Warszawa 2005.				
2	Hennessy B., Dziennikarstwo publicystyczne, przeł. A. Sadza, Kraków 2009.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Gatunki radiowe								Kod przedmiotu		29	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		III				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO3	2					9	ZO3	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
Praca własna studenta				35			Praca własna studenta				41		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Podstawowe wiadomości z zakresu wiedzy o języku polskim.													
CEL PRZEDMIOTU													
Przekazanie wiedzy na temat publicystycznych gatunków radiowych. Wykształcenie umiejętności przekonującego mówienia i właściwej prezentacji przed mikrofonem. Na zajęciach charakteryzowane są gatunki publicystyczne, przedstawiana jest też historia i współczesność polskiej publicystyki radiowej. Omawiane są też związki retoryki z publicystyką. Studenci uczą się jasno, precyzyjnie i przekonująco wyrażać swoje zdanie na forum publicznym. Mają również okazję poznać warsztat pracy publicysty radiowego.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.												K_W02
	W1.1	Posiada wiedzę w zakresie historycznego rozwoju gatunków radiowych.											
	W1.2	Rozumie podział rynku radiowego ze względu na: zasięg, sposób finansowania, treści, odbiorców, formaty stacji radiowych.											
	W1.3	Zna strukturę rynku radiowego w Polsce.											
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).												K_W03
	W2.1	Posługuje się terminologią związaną z radiem i jego specyfiką.											
	W2.2	Zna strukturę personalną redakcji radiowej.											
W3	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.												K_W08
	W3.1	Zna i rozumie typologię gatunków radiowych oraz ich zastosowanie w praktyce medialnej.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.												K_U01
	U1.1	Dokonuje wyboru informacji związanych z rozwojem radia oraz potrafi dokonać ich analizy.											
	U1.2	Potrafi dokonać weryfikacji oraz selekcji zdobywanych informacji.											

U2	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.		K_U02
	U2.1	Wykorzystuje wiedzę teoretyczną na temat ewolucji gatunków radiowych w praktyce.	
U3	Potrafi rozpoznawać i nazywać typowe gatunki dziennikarskie, dokonać ich analizy i interpretacji, podczas analizy i interpretacji stosuje poznane metody, pozwalające odkryć znaczenia oraz umiejscowić tekst w odpowiednim kontekście.		K_U07
	U3.1	Rozpoznaje, klasyfikuje i nazywa typowe gatunki radiowe, dokonuje ich analizy i interpretacji, umiejscawiając w odpowiednim kontekście.	
<b>Kompetencje</b>			
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02
	K1.1	Dokonuje samokształcenia i poszerza swoje wiadomości oraz umiejętności na temat najnowszych zmian w obrębie gatunków dziennikarskich.	
	K1.2	Jest gotowy do redagowania różnych form dziennikarskich radiowych.	
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		K_K03
	K2.1	Odnosi zdobytą wiedzę na temat gatunków radiowych do projektowania działań zawodowych.	
	K2.2	Posiada umiejętność samodzielnego nagrania i zmontowania zredagowanej treści.	
K3	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		K_K08
	K3.1	Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę do praktyki zawodowej związanej z mediami, szczególnie w aspekcie radiowym.	
	K3.2	Jest gotowy do wykorzystywania zdobytej wiedzy i umiejętności na rzecz społeczności lokalnej.	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
1	Struktura rynku radiowego w Polsce. Podział rynku radiowego ze względu na: zasięg, sposób finansowania, treści, odbiorców, formaty stacji radiowych. Charakterystyka języka radiowego: język dziennikarzy radiowych jako język mówiony; rola dźwięku w przekazie radiowym. Struktura personalna redakcji radiowej.	2	2
2	Typy audycji radiowych: koncert radiowy, lista przebojów, magazyn (publicystyczny, kulturalny, kulturoznawczy, artystyczny), program muzyczny, program polityczny, reportaż, dokument, feature, serwis informacyjny, słuchowisko (teatr radiowy), sonda, wywiad, pogadanka.	2	1
3	Słuchowisko a inne gatunki radiowe. Środki wyrazu. Proces powstawania. Słuchowiska w Polsce. Przykłady słuchowisk ciągłych. Autorzy oryginalnych słuchowisk Teatru Polskiego Radia. Słuchowiska Teatru Polskiego Radia wydane drukiem.	2	1
4	Ćwiczenia w redagowaniu wywiadu radiowego i reportażu radiowego.	2	1
5	Ćwiczenia w redagowaniu felietonu radiowego, komentarza radiowego.	2	1
6	Ćwiczenia w redagowaniu tekstów z zakresu dziennikarstwa interwencyjnego i śledczego. Ćwiczenia z relacjonowania wydarzeń.	2	1
7	Sztuka przekonującego mówienia – zajęcia praktyczne: ćwiczenia z zakresu wystąpień publicznych, analiza wystąpień pod kątem poprawności językowej, dykcyjnej, jak również ocena merytoryczna przemówienia.	3	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
komputer, rzutnik, wi-fi, program do montażu materiałów audio, dyktafon, sala z wygłuszonymi ścianami oraz profesjonalnym sprzętem do nagrywania.			
<b>KRYTERIA OCENY</b>			
<b>Ćwiczenia</b>			
Kolokwium pisemne pytania zamknięte z wiedzy teoretycznej. Weryfikacja wiedzy praktycznej: wybór dwóch gatunków i nagranie materiału adekwatnego do stylistyki tego gatunku.			

## WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS			EFEKT	
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>					
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte	<b>K_W02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>W1.2</b>	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>W1.3</b>	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W03</b>	
	<b>W2.2</b>	1	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	projekt	<b>K_W08</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	projekt	<b>K_U01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>U1.2</b>	1	projekt		
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_U02</b>	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	projekt	<b>K_U07</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K02</b>	
	<b>K1.2</b>	1	projekt		
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	projekt	<b>K_K03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>K2.2</b>	1	projekt		
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	projekt	<b>K_K08</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>K3.2</b>	1	projekt		
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		15	9
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		5	9
	2	Czytanie wskazanej literatury		5	6
	3	Przygotowanie projektu		20	20
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		5	6

		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Bauer Z., Chudziński E., Dziennikarstwo i świat mediów, Kraków 2000.			
2	Dimitrijević I., Laboratorium Reportażu, Warszawa 2017.			
3	Dzierżyńska-Mielczarek J., Rynek mediów w Polsce. Zmiany pod wpływem nowych technologii cyfrowych, Warszawa 2018.			
4	Goban-Klas T., Media i komunikowanie masowe : teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu, Warszawa 2006.			
5	Kita M., Loewe I., Język w radiu. Antologia, Katowice 2020.			
6	Kowalska-Elkader N., Historie eksperymentalne : Szkice o gatunkach radia artystycznego, Łódź 2020.			
7	Loewe I., Język w mediach: Antologia, Katowice 2014.			
8	Michalak K., Dźwięk bez fikcji. O radiowym reportażu artystycznym, Warszawa 2023.			
9	Pawlik A., Teatr radiowy i jego gatunki, Toruń 2014.			
10	Wolny-Zmorzyński K., Gatunki dziennikarskie w erze cyfryzacji, Toruń 2021.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Beliczyński J., Radio jako obiekt zarządzania, Kraków 2005.			
2	Białek M., The tradition of polish radio reportage : in the circle of audio literature, 2021. [dostęp Academica]			
3	Chmielewski P., Komunikacja w radiu finansowanym przez społeczność. Przypadek internetowej stacji Radio 357, "Studia Medioznawcze", 2023, t. 24, nr 2 (93), s. 153–164.			
4	Czarnek-Wnuk P. (red.), Nacewska Z. (red.), Wyrębski R. (red.), Zjawiska propagandy i manipulacji w prasie, telewizji, radiu i Internecie, Łódź 2022.			
5	Czarnek-Wnuk P. (red.), Nacewska Z. (red.), Zjawiska propagandy i manipulacji w prasie, telewizji, radiu i Internecie, t. 2, Łódź 2023.			
6	Czarnek-Wnuk P., Elementy rozrywki w muzycznej audycji towarzyszącej na przykładzie programów z wybranych rozgłośni komercyjnych, 2017. [dostęp Academica]			
7	Czarnek-Wnuk P., Rola prowadzącego programy rozrywkowe w rozgłośniach komercyjnych, 2019. [dostęp Academica]			
8	Jeziński M., Autorska audycja radiowa jako forma rytuału = Authors radio broadcast as a form of ritual, 2017. [dostęp Academica]			
9	Kempa P., Radio Eska Wrocław - zarządzanie stacją : od Radia Solidarność do sukcesu komercyjnego, 2011. [dostęp Academica]			
10	Magdoń A., Reporter i jego warsztat, Kraków 2000.			
11	Misiak T., Kulturotwórcza rola Radia Afera, 2017. [dostęp Academica]			
12	Myśliński J., 90 lat Polskiego Radia, 2015. [dostęp Academica]			
13	Nierenberg B., Sternicy mediów, Warszawa 2023.			
14	Pawlik A., O autorstwie tekstów audialnych w teatrze radiowym, 2013. [dostęp Academica]			
15	Sowuła G., Polskie Radio na pasku BBC, 2020. [dostęp Academica]			
16	Stachyra G., Podcasting w perspektywie specyfiki produkcji radiowej, 2016. [dostęp Academica]			
17	Szews P., Radio Eska Łódź, czyli lokalne radio sieciowe, 2015. [dostęp Academica]			
18	Wielopolska-Szymura M., Dwójka, radio z kulturą : o kulturotwórczej misji Programu II Polskiego Radia : ujęcie monograficzne, 2016. [dostęp Academica]			
19	Wielopolska-Szymura M., Rozgłoszenie BBC World Service, Radio France Internationale i Voice of America w komunikowaniu międzynarodowym. Od propagandy do dyplomacji publicznej, Katowice 2019.			
20	Zwolińska B., Na początku był dźwięk. Twórczość radiowa Feliksa Netza, Gdańsk 2014.			
21	Żurakowska M., Literatura w radiu : gatunki, szanse, zagrożenia : na przykładzie rozgłośni regionalnych, 2017. [dostęp Academica]			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Gatunki telewizyjne</b>			Kod przedmiotu	<b>30</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność		
Moduł kształcenia	<b>Kierunkowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>III</b>		Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		15	ZO3	2				9	ZO3	2				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Ćwiczenia		15		Ćwiczenia		9	
<b>Razem</b>		<b>15</b>		<b>Razem</b>		<b>9</b>	
Praca własna studenta		35		Praca własna studenta		41	
<b>Razem</b>		<b>50</b>		<b>Razem</b>		<b>50</b>	
ECTS		2		ECTS		2	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Wiedza ogólna o języku polskim oraz telewizji.

**CEL PRZEDMIOTU**

Przekazanie wiedzy na temat informacyjnych, publicystycznych i informacyjno-publicystycznych gatunków telewizyjnych. Historia i współczesność polskiej publicystyki telewizyjnej. Związki retoryki z publicystyką.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.	<b>K_W02</b>
	<b>W1.1</b> Zna i rozumie specyfikę mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	
<b>W2</b>	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	<b>K_W03</b>
	<b>W2.1</b> Rozumie podstawowe terminy charakterystyczne dla mediów.	
<b>W3</b>	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.	<b>K_W08</b>
	<b>W3.1</b> Rozróżnia cechy charakterystyczne gatunków wypowiedzi.	
<b>Umiejętności</b>		
<b>U1</b>	Potrafi rozpoznawać i nazywać typowe gatunki dziennikarskie, dokonać ich analizy i interpretacji, podczas analizy i interpretacji stosuje poznane metody, pozwalające odkryć znaczenia oraz umiejscowić tekst w odpowiednim kontekście.	<b>K_U07</b>
	<b>U1.1</b> Wykorzystuje wiedzę na temat gatunków dziennikarskich, aby określić treść i znaczenie zawartych w nich komunikatów.	
<b>Kompetencje</b>		
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	<b>K_K02</b>
	<b>K1.1</b> Wykorzystując nabytą wiedzę potrafi formułować komunikaty za pomocą różnych gatunków telewizyjnych.	
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	<b>K_K03</b>



	<b>K2.1</b>	Rozumie praktyczne zastosowanie gatunków telewizyjnych w relacjach społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		
<b>K3</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.			<b>K_K01</b>
	<b>K3.1</b>	Podejmuje pracę samokształceniową w zakresie najnowszych trendów w kreowaniu wypowiedzi w mediach elektronicznych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
1	Wyznaczniki dyskursu telewizyjnego. Styl w telewizji. Charakterystyka tekstów telewizyjnych. Autotematyzm telewizji.		2	1
2	Charakterystyka informacyjnych gatunków telewizyjnych: wzmianka, informacja, zapowiedź, sprawozdanie, relacja, korespondencja, raport, reportaż telewizyjny.		4	2
3	Charakterystyka publicystycznych gatunków telewizyjnych: film dokumentalny, powieść w odcinkach, komentarz, felieton, recenzja.		4	3
4	Charakterystyka informacyjno-publicystycznych gatunków telewizyjnych: wywiad, debata, talk-show.		3	2
5	Telewizja w Internecie.		2	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Podręczniki i literatura uzupełniająca. Fachowa prasa z dziedziny mediów (Press). Analiza charakterystycznych przykładów gatunków telewizyjnych (Internet). Studenci przedstawiają prezentację multimedialne (z interaktywnymi linkami) oraz krótkie audycje filmowe na temat wybranych gatunków telewizyjnych (rzutnik, komputery).				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Aktywność, udział w dyskusjach na temat wybranych audycji z charakterystycznymi cechami gatunków telewizyjnych. Ocena umiejętności rozróżniania gatunków telewizyjnych. Przygotowanie i przedstawienie prezentacji (filmu) na temat wybranych gatunków telewizyjnych. Rozmowa na zaliczenie z oceną.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>				
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W03</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W08</b>
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>				
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U07</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>				
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K03</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K01</b>
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	

**NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA**

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	5	8
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	6	9
	4	Przygotowanie pracy semestralnej	8	8
	5	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	6	6
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Bauer Z., Chudziński E. (red.), Dziennikarstwo i świat mediów, Kraków 2000.			
2	Godzic W., Telewizja i jej gatunki, Kraków 2004.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Boyd A., Stewart P., Alexander R., Dziennikarstwo radiowo-telewizyjne. Techniki tworzenia programów informacyjnych, przeł. A. Sadza, Kraków 2011.			
2	Godzic W. (red.), 30 najważniejszych programów TV w Polsce, Warszawa 2005.			
3	Jenkins H., Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, przeł. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Warszawa 2007.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Podstawy fotografii I								Kod przedmiotu		31	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO1	2					9	ZO1	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
Praca własna studenta				35			Praca własna studenta				41		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Brak.													
CEL PRZEDMIOTU													
<p>Zajęcia mają na celu nabycia u studentów praktycznych umiejętności podstaw fotografowania. Umiejętności samodzielnego i świadomego wykorzystywania technik fotograficznych do realizacji projektów, zarówno autorskich, jak i w praktyce zawodowej. Nabywanie umiejętności świadomego posługiwania się zapisem fotograficznym do celów wyrażania intencjonalnych treści. Nabywanie umiejętności aktywnego stosunku do aranżacji obiektów fotograficznych i inscenizowania obrazu tworzącego kadr fotograficzny. Nabycie umiejętności kwalifikowania przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.</p>													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.											K_W02	
	W1.1	Ma wiedzę w zakresie podstaw historii fotografii. Rozpoznaje przykłady znanych dzieł fotografów.											
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W2.1	Zna zasady działania aparatu fotograficznego.											
W3	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.											K_W06	
	W3.1	Ma wiedzę w zakresie doboru parametrów do wykonania poprawnego zdjęcia.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Umie identyfikować i eliminować najczęstsze błędy spotykane w fotografii.											
U2	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.											K_U02	

	<b>U2.1</b>	Student potrafi posługiwać się aparatem fotograficznym i samodzielnie wykonać fotografię.		
<b>U3</b>	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.			<b>K_U10</b>
	<b>U3.1</b>	Potrafi dobrać odpowiedni obiektyw do rodzaju wykonywanej fotografii.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.			<b>K_K01</b>
	<b>K1.1</b>	Student jest przygotowany do posługiwania się fotografią na użytek własny i dalszego kształcenia na wyższych poziomach nauczania.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.			<b>K_K03</b>
	<b>K2.1</b>	Zna i szanuje prawo autorskie.		
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.			<b>K_K07</b>
	<b>K3.1</b>	Jest gotowy do stosowania fotografii zgodnie z zasadami etyki i poszanowania prywatności osób fotografowanych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
1	Rys historyczny fotografii.			1
2	Budowa aparatu fotograficznego, podstawowe funkcje i posługiwanie się nim. Różnice w rejestracji obrazu a widzeniu oka ludzkiego.			3
3	Trójkąt ekspozycji - odpowiedni dobór ekspozycja za pomocą czasu, przysłony i czułości w aparacie fotograficznym.			5
4	Metody i techniki pomiaru oświetlenia.			3
5	Podział i różne typy obiektywów – długość ogniskowej, otwór względny obiektywu, zdolność rozdzielcza obiektywu.			3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Wprowadzenie i prezentacja jako wstęp do ćwiczeń dzięki którym studenci nabędą konkretne umiejętności praktycznych (komputer, rzutnik multimedialny, telewizor, głośniki) . Praca w grupie z konkretnie postawionymi założeniami i celami (sprzęt fotograficzny potrzebny do realizacji danego ćwiczenia). Ćwiczenia w studio fotograficznym i plenerze (wyposażenie atelier fotograficznego, oświetlenie, statywy fotograficzne) .				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Wykonanie ćwiczeń praktycznych na zadany temat w trakcie zajęć oraz zadań poza uczelnią z możliwością własnej interpretacji. Omówienie i analiza pracy studenta oraz jej ocena. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
	<b>Wiedza</b>			<b>Ćwiczenia</b>
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W02</b>
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W03</b>
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	projekt	<b>K_W06</b>
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>Umiejętności</b>			<b>Ćwiczenia</b>
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_U01</b>
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	projekt	<b>K_U02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	projekt	<b>K_U10</b>
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>Kompetencje</b>			<b>Ćwiczenia</b>
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K01</b>
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	projekt	<b>K_K03</b>

		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	projekt	K_K07
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	5	5
	2	Czytanie wskazanej literatury	5	8
	3	Przygotowanie projektu	25	28
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Feininger A., Nauka o fotografii, Warszawa 1987.
2	Hedgecoe J., Nowy podręcznik fotografii, tłum. K. Wojciechowski, Arkady Warszawa 2005.
3	McWhinnie A., Fotografia podręcznik, Warszawa 2004.

#### Uzupełniająca

1	Bavister S., Fotografia cyfrowa dla początkujących bez udziwnień i zawłości, Kraków 2000.
2	Brauchitsch von B., Mała historia fotografii, tłum. J. Koźbiał i B. Tarnas, Cyklady, Warszawa 2004.
3	Plater-Zyberk M., Polska fotografia w XX wieku, Warszawa 2007.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Podstawy fotografii II								Kod przedmiotu		32	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		II				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO2	2					9	ZO2	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
Praca własna studenta				35			Praca własna studenta				41		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Wiedza nabyta w pierwszym semestrze Podstaw fotografii													
CEL PRZEDMIOTU													
Zajęcia mają na celu nabycia u studentów praktycznych umiejętności podstaw fotografowania. Umiejętności samodzielnego i świadomego wykorzystywania technik fotograficznych do realizacji projektów, zarówno autorskich, jak i w praktyce zawodowej. Nabywanie umiejętności świadomego posługiwania się zapisem fotograficznym do celów wyrażania intencjonalnych treści. Nabywanie umiejętności aktywnego stosunku do aranżacji obiektów fotograficznych i inscenizowania obrazu tworzącego kadr fotograficzny. Nabycie umiejętności kwalifikowania przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.											K_W02	
	W1.1	Ma wiedzę jak dobrać odpowiedni sprzęt fotograficzny do wykonywania zadanego rodzaju fotografii.											
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W2.1	Posiada wiedzę na temat kompozycji obrazu.											
W3	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.											K_W06	
	W3.1	Ma wiedzę o przygotowaniu studia do wykonywania w nim fotografii.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Potrafi dobrać osprzęt i parametry aparatu do uzyskania zadanych efektów na zdjęciu.											
U2	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.											K_U02	
	U2.1	Rozpoznaje rodzaje kompozycji i potrafi je nazwać i zastosować.											

<b>U3</b>	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		<b>K_U10</b>	
	<b>U3.1</b>	Samodzielnie potrafi pracować w studio fotograficznym, dobierać rodzaje oświetlenia i modyfikatorów do wykonywania zadanych prac fotograficznych.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Dostrzega konieczność ciągłego aktualizowania i pogłębiania wiedzy z zakresu fotografii.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Postrzega fotografię jako narzędzie, które można wprowadzić w obszar działań plastycznych i kreacji wykonywanego dzieła.		
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		<b>K_K07</b>	
	<b>K3.1</b>	Jest gotowy do stosowania fotografii zgodnie z zasadami etyki i poszanowania prywatności osób fotografowanych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Głębia ostrości - przysłona jako narzędzie do uzyskania odpowiedniej plastyki obrazu. Perspektywa w fotografii.		4	2
2	Zasady kompozycji obrazu.		4	2
3	Praca w studio fotograficznym. Lampy studyjne światła błyskowego i ciągłego. Balans bieli według wzorca. Rodzaje modyfikatorów oświetlenia.		7	5
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Wprowadzenie i prezentacja jako wstęp do ćwiczeń dzięki którym studenci nabędą konkretne umiejętności praktycznych (komputer, rzutnik multimedialny, telewizor, głośniki). Praca w grupie z konkretnie postawionymi założeniami i celami (sprzęt fotograficzny potrzebny do realizacji danego ćwiczenia). Ćwiczenia w studio fotograficznym i plenerze (wyposażenie atelier fotograficznego, oświetlenie, statywy fotograficzne).				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Wykonanie ćwiczeń praktycznych na zadany temat w trakcie zajęć oraz zadań poza uczelnią z możliwością własnej interpretacji. Omówienie i analiza pracy studenta oraz jej ocena. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 aktywność na zajęciach	<b>K_W02</b>	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 projekt	<b>K_W03</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1 projekt	<b>K_W06</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
	<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 projekt	<b>K_U01</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 projekt	<b>K_U02</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1 projekt	<b>K_U10</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
	<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1 aktywność na zajęciach	<b>K_K01</b>	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1 projekt	<b>K_K03</b>	

		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	projekt	K_K07
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	5	5
	2	Czytanie wskazanej literatury	5	8
	3	Przygotowanie projektu	25	28
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Feininger A., Nauka o fotografii, Warszawa 1987.
2	Hedgecoe J., Nowy podręcznik fotografii, tłum. K. Wojciechowski, Arkady, Warszawa 2005.
3	McWhinnie A., Fotografia podręcznik, Warszawa 2004.

#### Uzupełniająca

1	Bavister S., Fotografia cyfrowa dla początkujących bez udziwnień i zawiłości, Kraków 2000
2	Brauchitsch von B., Mała historia fotografii, tłum. J. Koźbiał i B. Tarnas, Cyklady, Warszawa 2004.
3	Plater-Zyberk M., Polska fotografia w XX wieku, Warszawa 2007.



PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	Podstawy edytorstwa			Kod przedmiotu	33
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Nowe Media		Specjalność		
Moduł kształcenia	Kierunkowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	II		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	ZO2	2				9	ZO2	2			
		15	ZO2	1				9	ZO2	1	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
<b>Razem</b>	<b>75</b>		<b>Razem</b>	<b>75</b>	
ECTS	3		ECTS	3	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Podstawowa znajomość oprogramowania Office.

**CEL PRZEDMIOTU**

Celem przedmiotu jest wyposażenie studenta w wiedzę teoretyczną z zakresu terminologii edytorskiej i typograficznej, w znajomość zasad przygotowywania publikacji w zależności od jej przeznaczenia, a także w umiejętność odpowiedniego formatowania tekstu i obrazu.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	K_W01
	W1.1 Zna i rozumie znaczenie i wartość edytorstwa pośród nauki o nowych mediach.	
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	K_W03
	W2.1 Zna terminologię z zakresu edytorstwa i typografii.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03
	U1.1 Potrafi zaplanować, zaprojektować, zrealizować projekt graficzny z zakresu edytorstwa (np. zin, ulotka, plakat, zaproszenie, okładka, itp.)	
U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.	K_U08
	U2.1 Potrafi operować terminologią z zakresu edytorstwa i typografii.	
<b>Kompetencje</b>		

<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	Jest gotowy do samodzielnego projektowania prac edytorskich.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.		<b>K_K09</b>	
	<b>K2.1</b>	Jest gotowy do tworzenia komunikatywnych projektów edytorskich, twórczych i estetycznych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Historia edytorstwa - historia pisma i obrazu jako elementu tekstu.		2	0
2	Słownik typograficzny 1		2	2
3	Słownik typograficzny 2		2	2
4	Złoty podział i ciąg Fibonacciego w edytorstwie		2	1
5	Zasady korekty edytorskiej		2	1
6	Układ tekstu i jego wpływ na komunikatywność publikacji		1	1
7	Estetyka w edytorstwie - przegląd publikacji		2	0
8	Rodzaje ilustracji		2	2
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Układ tekstu i jego wpływ na komunikatywność publikacji		2	2
2	Zasady składu tekstu w zależności od typu publikacji		2	1
3	Podstawy programu Indesign		5	3
4	Projektowanie krojów pisma		4	3
5	Rodzaje ilustracji		2	0
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Narzędzia: komputery z oprogramowaniem Adobe (Indesign), tablety graficzne, program Canva, program do projektowania czcionek, rzutnik, wi-fi, kartki papieru, linijka, ołówek, pisak, itp.. Pomoce: publikacje, wykład, dyskusja, ćwiczenia graficzne.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Kolokwium pisemne z wiedzy (z terminologii). Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć.				
<b>Ćwiczenia</b>				
Praca semestralna - zaprojektowanie tekstu z oprawą ilustracyjną lub / i projekt własnego kroju pisma. Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
<b>Wiedza</b>			<b>Wykład</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	
		2	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	
		2	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>Umiejętności</b>			<b>Wykład</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	
		2	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	
		2	kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>Kompetencje</b>			<b>Wykład</b>	

<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K02</b>	
		2	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_K09</b>	
		2	kolokwium pisemne pytania zamknięte		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>					
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U08</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K09</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		20	17
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	15
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		10	15
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		5	10
		Suma godzin:		75	75
		Punkty ECTS:		3	3
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Mitchell M., Wightman S., Typografia książki. Podręcznik projektanta, tłum. D. Dziewońska, Kraków 2015.				
2	Mrowczyk J., Niewielki słownik typograficzny, wydawnictwo Czysty Warsztat, Warszawa 2008.				
3	Wolański A., Edycja tekstów. Praktyczny poradnik, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2008.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Bringhurst R., Elementarz stylu w typografii, tłum. D. Dziewońska, Kraków 2018.				
2	Cave R., Ayad S., Historia książki. Od glinianych tabliczek po e-booki, tłum. E. Romkowska, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2015.				
3	Garbal Ł., Edytorstwo. Jak wydawać współczesne teksty literackie, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2011.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																	
Nazwa przedmiotu (modułu)			Media społecznościowe											Kod przedmiotu		34	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot									Instytut Humanistyczny								
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia						Profil studiów			praktyczny					
Kierunek studiów			Nowe Media						Specjalność								
Moduł kształcenia			Kierunkowy						Język wykładowy			polski					
Semestr			I						Forma zaliczenia			Egzamin					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																	
STUDIA STACJONARNE									STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład			Ćwiczenia						Wykład			Ćwiczenia					
15	E1	2							9	E1	2						
			15	ZO1	2							9	ZO1	2			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																	
STUDIA STACJONARNE									STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład			15						Wykład			9					
Ćwiczenia			15						Ćwiczenia			9					
<b>Razem</b>			<b>30</b>						<b>Razem</b>			<b>18</b>					
Praca własna studenta			70						Praca własna studenta			82					
<b>Razem</b>			<b>100</b>						<b>Razem</b>			<b>100</b>					
ECTS			4						ECTS			4					
WYMAGANIA WSTĘPNE																	
Student uczestniczący w zajęciach powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu wiedzy o mediach.																	
CEL PRZEDMIOTU																	
Poznanie głównych problemów teoretycznych na obszarze refleksji o Internecie i mediach społecznościowych. Wyposażenie studentów w wiedzę o Internecie, blogach, Facebooku, YouTube, Second Lifie, mediach alternatywnych i globalnych. Rozwijanie umiejętności oceny i analizy przekazów w mediach społecznościowych.																	
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU																	
KOD		OPIS														EFEKT	
Wiedza																	
W1		Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.														K_W02	
W1.1		Zna i rozumie specyfikę mediów społecznościowych.															
W2		Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).														K_W03	
W2.1		Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów społecznościowych.															
W3		Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.														K_W07	
W3.1		Zna i rozumie formę komunikowania się za pomocą mediów społecznościowych, ich wpływ na społeczne życie człowieka, na reklamę.															
Umiejętności																	
U1		Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.														K_U02	
U1.1		Potrafi zdobytą wiedzę wykorzystać do tworzenia kreatywnego i wartościowego przekazu w mediach społecznościowych.															
U2		Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.														K_U08	

	<b>U2.1</b>	Potrafi w sposób profesjonalny używać języka branżowego z zakresu mediów społecznościowych.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>	
	<b>K1.1</b>	Jest gotowy do operowania kanałami mediów społecznościowych w celu czynnego uczestniczenia w życiu kulturalnym.		
<b>K2</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>	
	<b>K2.1</b>	Jest świadomy tego, jak wielką wagę mają media społecznościowe w kształtowaniu więzi społecznych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Internet jako medium społecznościowe.		2	1
2	Internet jako medium społeczeństwa informacyjnego.		1	1
3	Media alternatywne i społecznie zaangażowane.		1	1
4	Media globalne jako media społecznościowe.		1	1
5	Błogi i blogowanie jako medium społecznościowe.		1	1
6	Facebook jako medium społecznościowe.		1	0
7	Instagram jako medium społecznościowe.		1	0
8	YouTube jako medium społecznościowe.		1	0
9	Nowe zjawiska w mediach społecznościowych.		1	0
10	Media społecznościowe i ich rola - informacyjna, edukacyjna, reklamowa, dziennikarska, rozrywkowa itd.		1	1
11	Twitter.		0	1
12	Tik Tok jako media społecznościowe.		0	1
13	Kultura uczestnictwa jako medium budowania społeczności internetowych.		1	0
14	Second Life jako medium społecznościowe.		1	0
15	Second Life jako medium społecznościowe.		0	1
16	Tożsamość internetowa i awatarowa.		1	0
17	Wyszukiwarki internetowe i społecznościowe.		1	0
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Społeczność internetowa (wirtualna).		1	1
2	Funkcjonowanie w społeczności internetowej.		1	1
3	Rola mediów alternatywnych i społecznie zaangażowanych - przykłady.		1	1
4	Media globalne a media lokalne.		1	1
5	Błogi i blogowanie - na wybranych przykładach.		1	1
6	Facebook - tworzenie profilu, udostępnianie etc.		1	0
7	Instagram jako medium społecznościowe: platforma do prezentowania treści wizualnych, multimedialnych i interaktywnych.		1	0
8	YouTube jako medium społecznościowe: udostępnianie, edycja, nadawanie na żywo i komentowanie filmów.		1	0
9	Twitter i tweety.		1	0
10	Media społecznościowe i ich rola - na wybranych przykładach.		2	0
11	Facebook, Instagram, Twitter jako różne media społecznościowe.		0	1
12	You Tube a TikTok.		0	1
13	Kultura uczestnictwa w społecznościach internetowych.		1	1
14	Second Life jako medium społecznościowe.		1	0
15	Wokół Second Life jako medium społecznościowego.		0	1
16	Tożsamość internetowa i awatarowa.		1	0
17	Wyszukiwarki internetowe i społecznościowe -przykłady i omówienie.		1	0

**METODY DYDAKTYCZNE**

Komputer, rzutnik, smartfon, kamera, mikrofony, dyktafon.

**KRYTERIA OCENY****Wykład**

Egzamin ustny.

**Ćwiczenia**

Weryfikacja wiedzy praktycznej: utworzenie serii postów na kanały mediów społecznościowych PANS lub nagranie odcinka na wybrany temat na kanał YouTube.

**WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

KOD		OPIS		EFEKT
		<b>Wiedza</b>		<b>Wykład</b>
W1	W1.1	1	egzamin ustny	K_W02
W2	W2.1	1	egzamin ustny	K_W03
W3	W3.1	1	egzamin ustny	K_W07
		<b>Umiejętności</b>		<b>Wykład</b>
U1	U1.1	1	egzamin ustny	K_U02
U2	U2.1	1	egzamin ustny	K_U08
		<b>Kompetencje</b>		<b>Wykład</b>
K1	K1.1	1	egzamin ustny	K_K03
K2	K2.1	1	egzamin ustny	K_K08
		<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>
W1	W1.1	1	praca semestralna	K_W02
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	praca semestralna	K_W03
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	praca semestralna	K_W07
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>
U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U02
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U08
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>
K1	K1.1	1	praca semestralna	K_K03
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	praca semestralna	K_K08
		2	aktywność na zajęciach	

**FORMY OCENY**

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

**Kryteria oceniania wg skali:**

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

**NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA**

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
1a	1	Przygotowanie do zajęć	10	22

Praca własna	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	10	10
	4	Przygotowanie pracy semestralnej	15	15
	5	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	25	25
			Suma godzin:	100
		Punkty ECTS:	4	4
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Manovitch L., Język nowych mediów, Warszawa 2006.			
2	Konopka M., Informorfoza. Zarządzanie informacją w nowych mediach, Kraków 2017.			
3	Jaskiernia A., Publiczne media elektroniczne w Europie, Warszawa 2006.			
4	Hofmokl J., Internet jako nowe dobro wspólne, Warszawa 2009.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Drzyzga P. (red.), Nowe media. Tradycyjne środki przekazu, Tychy 2001.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Prawo prasowe										Kod przedmiotu		35	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		II				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
15	ZO2	2						9	ZO2	2					
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				15				Wykład				9			
<b>Razem</b>				<b>15</b>				<b>Razem</b>				<b>9</b>			
Praca własna studenta				35				Praca własna studenta				41			
<b>Razem</b>				<b>50</b>				<b>Razem</b>				<b>50</b>			
ECTS				2				ECTS				2			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Podstawy prawoznawstwa.															
CEL PRZEDMIOTU															
<ol style="list-style-type: none"> <li>Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami prawa prasowego oraz zastosowaniem tej gałęzi prawa na podstawie ustawy o prawie prasowym, ustawie o radiofonii i telewizji oraz ustawie o dostępie do informacji publicznej.</li> <li>Przedstawienie praw i obowiązków dziennikarzy, m.in. prawa do uzyskania informacji, prawa do uzyskania odpowiedzi na krytykę, obowiązku zachowania szczególnej staranności oraz tajemnicy dziennikarskiej.</li> <li>Wyjaśnienie prawnych regulacji, dotyczących znaczenia autoryzacji oraz sprostowania.</li> <li>Student zapozna się z szeroko pojętą organizacją działalności prasowej, radiowej i telewizyjnej.</li> <li>Rozwinie umiejętność posługiwania się językiem prawnym i prawniczym, m.in. w obszarze odpowiedzialności cywilnej i karnej dziennikarzy oraz prasy.</li> </ol>															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD		OPIS										EFEKT			
Wiedza															
W1		Zna i rozumie istniejące uregulowania prawne dotyczące funkcjonowania mediów oraz instytucji społecznych, jak również form rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości, w tym rolę etyki w pracy zawodowej.										K_W13			
		W1.1		Student wykazuje się wiedzą, dotyczącą najważniejszych regulacji prawa prasowego, takich jak: prawa i obowiązki dziennikarzy, pojęcie i znaczenie autoryzacji oraz sprostowania, organizacja działalności prasowej, organizacja działalności radiowej i telewizyjnej, ustawowe wymogi treści publikacji prasowych oraz audycji radiowych i telewizyjnych oraz odpowiedzialność cywilna i karna dziennikarzy oraz prasy. Rozumie rolę etyki w pracy dziennikarza.											
W2		Zna i rozumie zasady i regulacje dotyczące bezpieczeństwa danych, prawa prasowego oraz własności intelektualnej.										K_W15			
		W2.1		Posiada wiedzę na temat wolność wypowiedzi i informacji, wolność słowa i wolność prasy w prawie międzynarodowym publicznym, prawie europejskim oraz w prawie polskim.											



<b>W3</b>	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.		<b>K_W01</b>	
	<b>W3.1</b>	Student wykazuje się znajomością podstawowej wiedzy dotyczącej miejsca prawa prasowego w strukturze nauk prawnych oraz w strukturze nauk o komunikacji społecznej i mediach, zna jego pojęcie, funkcje, zasady prawa oraz źródła prawa.		
<b>Umiejętności</b>				
<b>U1</b>	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.		<b>K_U02</b>	
	<b>U1.1</b>	Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę teoretyczną z zakresu prawa prasowego w celu rozwiązywania prostych kasusów.		
<b>U2</b>	Potrafi stosować przepisy prawa i normy etyczne odnoszące się do instytucji związanych z wybraną sferą działalności społecznej i medialnej, w szczególności prawa prasowego, i związane z zarządzaniem własnością intelektualną.		<b>K_U05</b>	
	<b>U2.1</b>	Posiada umiejętność identyfikowania naruszeń prawa prasowego, w szczególności zagrożeń, dotyczących wolności pracy oraz zna ich skutki prawne.		
<b>U3</b>	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		<b>K_U08</b>	
	<b>U3.1</b>	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie na tematy dotyczące regulacji prawa prasowego, używając w sposób prawidłowy języka prawnego i prawniczego.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Ma świadomość konieczności aktualizacji nabytej wiedzy teoretycznej i praktycznej oraz poszerzania umiejętności z zakresu prawa prasowego.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.		<b>K_K06</b>	
	<b>K2.1</b>	Student jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanych wiedzy oraz zachowania szczególnej staranności i rzetelności przy zbieraniu i wykorzystywaniu materiałów prasowych w pracy dziennikarskiej. W swojej działalności profesjonalnej kieruje się zasadami etyki dziennikarskiej.		
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		<b>K_K07</b>	
	<b>K3.1</b>	Student jest kompetentny do podejmowania i uzasadniania samodzielnych decyzji oraz działań zawodowych w zakresie odnoszącym się do obowiązujących regulacji z zakresu prawa prasowego.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Pojęcia prawa prasowego, jego zasady oraz źródła prawa.	2	2	
2	Wolność wypowiedzi i informacji, wolność słowa i wolność prasy w prawie międzynarodowym publicznym, prawie europejskim oraz w prawie polskim.	2	1	
3	Prawa i obowiązki dziennikarzy w ujęciu prawa prasowego.	2	1	
4	Pojęcie i znaczenie autoryzacji oraz sprostowania.	2	1	
5	Organizacja działalności prasowej.	2	1	
6	Organizacja działalności radiowej i telewizyjnej.	2	1	
7	Ustawowe wymogi treści publikacji prasowych oraz audycji radiowych i telewizyjnych.	2	1	
8	Odpowiedzialność cywilna i karna dziennikarzy oraz prasy.	1	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				

Podstawowe akty prawne: Konstytucja RP z dnia 2 kwietnia 1997 r., Dz. U. z 1997 Nr 78, poz. 483 z późn. zm.; Ustawa z dnia 26 stycznia 1984 r. Prawo prasowe, Dz. U. z 1984 r. Nr 5, poz. 24 z późn. zm.; Ustawa z dnia 29 grudnia 1992 r. o radiofonii i telewizji, Dz.U. z 1993 r. Nr 7, poz. 34 z późn.zm.; Ustawa z dnia 6 września 2001 r. o dostępie do informacji publicznej, Dz. U. Z 2001 r. Nr 112, poz. 1198 z późn. zm. Orzecznictwo sądowe. Komentarze.

### KRYTERIA OCENY

#### Wykład

Podstawą zaliczenia przedmiotu jest obecność na zajęciach oraz podejście do ustnego kolokwium na koniec semestru.

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
		Wiedza	Wykład	
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	K_W13
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	kolokwium ustne	K_W15
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	kolokwium ustne	K_W01
		2	aktywność na zajęciach	
		Umiejętności	Wykład	
U1	U1.1	1	kolokwium ustne	K_U02
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	kolokwium ustne	K_U05
		2	aktywność na zajęciach	
U3	U3.1	1	kolokwium ustne	K_U08
		2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje	Wykład	
K1	K1.1	1	kolokwium ustne	K_K01
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	kolokwium ustne	K_K06
		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	kolokwium ustne	K_K07
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

#### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	5	5
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	20	26
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Czarny-Drożdżejko E., Autoryzacja wypowiedzi w świetle Prawa prasowego, "Przegląd Sądowy", 2018, nr 11-12, s. 34-49.
2	Sieńczyło-Chlabicz J., Prawo mediów, LexisNexis Polska, Warszawa 2013.
3	Sobczak J., Prawo prasowe. Komentarz, Wolters Kluwer Polska, Warszawa 2008.
<b>Uzupełniająca</b>	
1	Górski A., Odpowiedzialność dziennikarza za materiał prasowy – różnice pomiędzy zniesławieniem a ochroną dóbr osobistych: uwagi praktyczne, „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy”, 2013, tom 5/16, s. 155-174.
2	Kosmaty P., Wykroczenia w działalności prasowej dziennikarzy, "Kwartalnik Krajowej Szkoły Sądownictwa i Prokuratury", 2018, z. 4, s. 43-58.
3	Zaremba M., Tajemnica zawodowa dziennikarza a jego odpowiedzialność prawna, "Studia Medioznawcze", 2003, nr 2, s. 24-40.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Copywriting								Kod przedmiotu		36	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		VI				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO6	2					18	ZO6	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				70			Praca własna studenta				82		
		<b>Razem</b>		<b>100</b>					<b>Razem</b>		<b>100</b>		
ECTS				4			ECTS				4		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Znajomość podstaw marketingu oraz podstawowych form redakcyjnych o charakterze argumentacyjnym.													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z zasadami i technikami funkcjonowania w różnych jednostkach organizacyjnych związanymi z szeroko rozumianym zawodem copywritera.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.												K_W02
	W1.1	Zna i definiuje zasady działania copywritingu.											
	W1.2	Zna i definiuje zasady działania narzędzi w pracy copywritera.											
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).												K_W03
	W2.1	Rozumie powiązanie różnych mediów z działalnością copywritera.											
	W2.2	Zna powiązania terminologii z zakresu mediów i potrafi je wykorzystać w działalności copywritera.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądaną informację w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.												K_U01
	U1.1	Rozumie znaczenie zdobywania informacji z różnych źródeł i wykorzystuje je zgodnie z przeznaczeniem.											
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.												K_U09
	U2.1	Wykorzystuje wiedzę na temat precyzyjnego wypowiedzania się w mowie i piśmie przy tworzeniu narzędzi np. sloganów reklamowych.											
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.												K_U14
	U3.1	Zna zasady współpracy w grupie do stworzenia zadania praktycznego.											

	<b>U3.2</b>	Współpracuję w grupie w celu realizacji zadań zgodnych z potrzebami wykonania zadania.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			<b>K_K02</b>
	<b>K1.1</b>	Podejmuje pracę samokształceniową w zakresie prowadzenia projektów multimedialnych.		
	<b>K1.2</b>	Rozumie znaczenie wdrażania twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania w ramach tworzenia projektów multimedialnych.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.			<b>K_K05</b>
	<b>K2.1</b>	Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie.		
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.			<b>K_K07</b>
	<b>K3.1</b>	Rozpoznaje dylematy związane z zawodem copywritera i znajduje rozwiązania.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Podstawowe pojęcia, zjawiska i mechanizmy z zakresu copywritingu - wprowadzenie do problematyki.		4	3
2	Wiedza copywritera – elementy retoryki, semiotyki oraz psychologii wobec działań praktycznych.		4	3
3	Profil klienta, produkt i most korzyści.		4	2
4	Interaktywna struktura tekstu.		3	1
5	Teoria oraz retoryka reklamy i rodzaje reklam.		3	2
6	Redagowanie treści reklamowych w oparciu o elementy retoryki i znajomość podstaw semiotyki kultury.		7	4
7	Redagowanie treści o charakterze marketingowym w Internecie.		3	2
8	Opisy produktów – najczęstsze błędy i ich korekta, specyfika i tworzenie tego typu treści.		2	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputer, rzutnik multimedialny, prezentacje multimedialne, filmy dydaktyczne.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci projektu sloganu reklamowego, ukierunkowanych na potwierdzenie rozwoju pożądanej umiejętności w toku akademickiego kształcenia i poza nim. Tworzenie napisów reklamowych, korekta tekstów etc.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	projekt	<b>K_W02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>W1.2</b>	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	projekt	<b>K_W03</b>
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>W2.2</b>	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	projekt	<b>K_U01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	projekt	<b>K_U09</b>
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>U3.1</b>	1	projekt	

U3	U3.1	2	aktywność na zajęciach	K_U14	
	U3.2	1	projekt		
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	projekt	K_K02	
		2	aktywność na zajęciach		
	K1.2	1	projekt		
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	projekt	K_K05	
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	projekt	K_K07	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		15	20
	2	Czytanie wskazanej literatury		20	20
	3	Przygotowanie projektu		35	42
		Suma godzin:		100	100
		Punkty ECTS:		4	4
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Edwards J., Sekrety copywritingu. O mocy słów, dzięki którym sprzedasz wszystko, przeł. D. Gasper, Warszawa 2023.				
2	Jaworowicz M., Copywriting w zintegrowanej komunikacji marketingowej, Warszawa 2015.				
3	Maciąg K., Pisz, publikuj, działaj. Jak tworzyć skuteczne treści w Internecie, Warszawa 2023.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Dutko M., Copywriting internetowy, Warszawa 2010.				
2	Jaworowicz M., Copywriting w zintegrowanej komunikacji marketingowej, Warszawa 2015.				
3	Woźniczka J., Efekty reklamy w systemie komunikacji marketingowej, Wrocław 2009.				
4	Wrycza-Bekier J., Magia słów. Jak pisać teksty, które porwą tłumy, Gliwice 2018.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Retoryka i erystyka</b>			Kod przedmiotu	<b>37</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność		
Moduł kształcenia	<b>Kierunkowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>V</b>		Forma zaliczenia	<b>Egzamin</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	E5	2				9	E5	2			
		15	ZO5	2				9	ZO5	2	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
<b>Razem</b>	<b>100</b>		<b>Razem</b>	<b>100</b>	
ECTS	4		ECTS	4	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Znajomość zasad kultury języka.

**CEL PRZEDMIOTU**

Celem jest wyposażenie studentów w wiedzę z zakresu terminologii retorycznej, nauka strategii perswazyjnych, tworzenia wystąpień, umiejętności odpowiedniego doboru argumentów i uświadomienie im wagi słowa wypowiedzianego publicznie.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	<b>K_W01</b>
	<b>W1.1</b> Zna i rozumie miejsce i znaczenie retoryki w komunikacji społecznej i mediach, widzi jej wartość i potrzebę w praktycznej działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej. Zna terminologię retoryczną.	
<b>W2</b>	Ma wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego w różnych aspektach (m.in. psychologicznym i socjologicznym), ich prawidłowości i zakłóceń.	<b>K_W16</b>
	<b>W2.1</b> Ma wiedzę z zakresu retoryki jako istotnego elementu komunikacji interpersonalnej i społecznej.	
<b>W3</b>	Ma wiedzę z zakresu kultury języka i komunikacji; zna zasady poprawnej polszczyzny; jest świadomy procesów zachodzących w rozwoju języka, z uwzględnieniem aspektów współczesnej technologii i przemian kulturowych.	<b>K_W17</b>
	<b>W3.1</b> Zna miejsce retoryki w nauce o języku, jest świadomy tego, jak ważna jest umiejętność klarownego i poprawnego używania polszczyzny.	
<b>Umiejętności</b>		

<b>U1</b>	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		<b>K_U08</b>
	<b>U1.1</b>	Potrafi używać terminologię z zakresu retoryki i wykorzystywać wiedzę retoryczną do precyzyjnego i spójnego prezentowania treści, w zależności od celu wypowiedzi, odbiorców i medium.	
<b>U2</b>	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		<b>K_U09</b>
	<b>U2.1</b>	Dzięki wiedzy retorycznej potrafi budować klarowne wypowiedzi, poparte odpowiednimi źródłami, potrafi adekwatnie dobierać argumenty.	

### **Kompetencje**

<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>
	<b>K1.1</b>	Ma świadomość tego, że retoryka jest szerokim zagadnieniem, a umiejętności z jej zakresu należy zdobywać stale, także po zakończeniu studiów.	
<b>K2</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>
	<b>K2.1</b>	Docenia znaczenie retoryki - jej wartość w budowaniu takich komunikatów, które tworzą więzi społeczne, podnoszą jakość wykonywanej pracy, mogą wpłynąć na realne zmiany społeczne.	
<b>K3</b>	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.		<b>K_K09</b>
	<b>K3.1</b>	Jest gotowy do stałej dbałości o jakość swoich wypowiedzi i wykorzystania retoryki do budowania wartościowych i komunikatywnych przekazów.	

### **TREŚCI KSZTAŁCENIA**

<b>TEMAT</b>		<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>		<b>15</b>	<b>9</b>
1	Historia retoryki	2	1
2	Podstawowe pojęcia z zakresu retoryki	2	1
3	Podział oracji. Konstrukcja udanej mowy (wypowiedzi)	2	1
4	Triady retoryczne i ich przydatność podczas wystąpień	2	1
5	Toposy i argumenty - typologia	2	1
6	Rodzaje perswazji	1	1
7	Manipulacja - analiza przykładów	1	1
8	Analiza najważniejszych współczesnych przemówień (analiza tekstów)	1	1
9	Przekaz medialny jako przekaz retoryczny	2	1
<b>Ćwiczenia</b>		<b>15</b>	<b>9</b>
1	Układanie mowy według przepisu Briana Tracy'ego	3	2
2	Toposy i argumenty - typologia w praktyce	2	1
3	Analiza najważniejszych współczesnych przemówień (analiza tekstów i nagrań z platformy TED)	4	2
4	Ćwiczenia z wystąpień wg gatunków (laudacja, toast, pożegnanie, zaproszenie, itp.)	4	2
5	Prezentacja wystąpień studenckich	2	2

### **METODY DYDAKTYCZNE**

Narzędzia: komputer, rzutnik, wi-fi, kartki papieru. Pomoce: publikacje, filmy na platformach YouTube, TED, prezentacje

### **KRYTERIA OCENY**

#### **Wykład**

Aktywność, egzamin ustny z wiedzy.



Ćwiczenia				
Aktywność, Praca semestralna z ćwiczeń - przygotowanie wystąpienia / mowy na zadany temat.				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
		Wiedza   Wykład		
W1	W1.1	1	egzamin ustny	K_W01
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	egzamin ustny	K_W16
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	egzamin ustny	K_W17
		2	aktywność na zajęciach	
		Umiejętności   Wykład		
U1	U1.1	1	egzamin ustny	K_U08
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	egzamin ustny	K_U09
		2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje   Wykład		
K1	K1.1	1	egzamin ustny	K_K01
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	egzamin ustny	K_K08
		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	egzamin ustny	K_K09
		2	aktywność na zajęciach	
		Wiedza   Ćwiczenia		
W1	W1.1	1	praca semestralna	K_W01
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	praca semestralna	K_W16
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	praca semestralna	K_W17
		2	aktywność na zajęciach	
		Umiejętności   Ćwiczenia		
U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U08
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U09
		2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje   Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	praca semestralna	K_K01
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	praca semestralna	K_K08
		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	praca semestralna	K_K09
		2	aktywność na zajęciach	
FORMY OCENY				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
Kryteria oceniania wg skali:				
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane	

**NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA**

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	30	22
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	20
	3	Przygotowanie pracy semestralnej	20	25
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	10	15
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

**LITERATURA****Podstawowa**

1	Lichański J. Z., Lewandowska-Tarasiuk E. (red.), Nauczanie retoryki w teorii i praktyce, Warszawa 2003.
2	Perelman Ch., Imperium retoryki : retoryka i argumentacja, Warszawa 2004.
3	Warsowicz M., O duchu stosowności. Teoria retoryczna a współczesna praktyka medialna, Łódź 2013.

**Uzupełniająca**

1	Bogołębska B., Warsowicz M., Retoryka i jej zastosowania, Łódź 2016.
2	Sobczak B., Retoryka telewizji, Poznań 2018.
3	Tracy B., Mów i zwyciężaj, Warszawa 2010.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Arcydziela kinematografii polskiej i światowej								Kod przedmiotu		38	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		VI				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO6	4					18	ZO6	4		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				70			Praca własna studenta				82		
		<b>Razem</b>		<b>100</b>					<b>Razem</b>		<b>100</b>		
ECTS				4			ECTS				4		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Podstawowe wiadomości z zakresu języka filmu oraz analizy i interpretacji tekstów kultury.													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z typologią arcydzieł filmowych i kryteriami ich rozróżniania. Zaznajomienie z wybranymi dziełami kintematografii polskiej i światowej o szczególnym znaczeniu w kulturze. Wykształcenie umiejętności analizowania oraz interpretowania filmu jako tekstu kultury.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.											K_W08	
	W1.1	Zna i definiuje gatunki filmowe.											
W2	Zna i rozumie powiązanie studiowanego kierunku z: naukami o kulturze i religii, językoznawstwem, sztuką, naukami socjologicznymi, naukami o zarządzaniu i jakości, zorientowane na zastosowania praktyczne.											K_W09	
	W2.1	Rozumie powiązanie nauk o komunikacji społecznej i mediach z filmoznawstwem.											
W3	Zna i rozumie metodykę warsztatu badawczego związanego ze studiowanym kierunkiem.											K_W12	
	W3.1	Orientuje się w podstawowych zagadnieniach metodologii filmoznawczej.											
Umiejętności													
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.											K_U02	
	U1.1	Wykorzystuje wiedzę na temat filmów do praktycznej analizy nowych mediów.											
U2	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu: językoznawstwa, filmoznawstwa, nauk o polityce, socjologii, nauk o zarządzaniu.											K_U11	
	U2.1	Posługuje się aparaturą pojęciową z zakresu filmoznawstwa.											
U3	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.											K_U16	

	<b>U3.1</b>	Orientuje się w najważniejszych zjawiskach artystycznych, historycznych i społecznych na przecięciu medioznawstwa i filmoznawstwa.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Podjmuje pracę samokształceniową w zakresie znajomości najważniejszych osiągnięć reżyserów XX i XXI wieku.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Wykorzystuje znajomość arcydzieł filmowych do aktywnego uczestnictwa w życiu kulturalnym.		
<b>K3</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		<b>K_K05</b>	
	<b>K3.1</b>	Rozumie znaczenie arcydzieł filmowych w relacjach społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Podstawowa aparatura pojęciowa: arcydzieło i kanon. Wyznaczniki arcydzieła filmowego.		2	3
2	Kino nieme i niemiecki ekspresjonizm: Nosferatu - symfonia grozy, reż. Wilhelm Murnau, 1922.		2	0
3	Kino autorskie: Obywatel Kane, reż. Orson Welles, 1941.		2	0
4	Kino mefazyzyczne: Dziewiąta pieczęć, reż. Ingmar Bergman, 1957.		2	2
5	Francuska Nowa Fala: Do utraty tchu, reż. Jean-Luc Godard, 1960.		2	0
6	Włoski neorealizm: Mamma Roma, reż. Pier Paolo Pasolini, 1962.		2	0
7	Kino gatunków: Dziecko Rosemary, reż. Roman Polański, 1968.		2	2
8	Kino nowej wrażliwości: Wszystko o mojej matce, reż. Pedro Almodóvar, 1999.		2	2
9	Polska szkoła filmowa: Kanał, reż. Andrzej Wajda, 1956.		2	2
10	Polska Nowa Fala: Diabeł, reż. Andrzej Żuławski, 1972.		2	0
11	Kino moralnego niepokoju: Coś za coś, reż. Agnieszka Holland, 1977.		2	0
12	Kino wartości: Dekalog VI, reż. Krzysztof Kieślowski, 1988.		2	0
13	Polskie kino gatunków: Psy, reż. Władysław Pasikowski, 1992.		2	1
14	Kino rozrachunkowe: Ida, reż. Paweł Pawlikowski, 2013.		2	3
15	Kolokwium pisemne.		2	3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputer, rzutnik, własne prezentacje multimedialne, filmy lub ich fragmenty omawiane podczas zajęć, podręczniki akademickie wskazane w literaturze podstawowej oraz uzupełniającej.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Student wykonuje prezentację multimedialną, jako pracę etapową, poświęconą wybranemu reżyserowi o znaczącym wpływie na historię kina. Na koniec zajęć - kolokwium pisemne.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W08</b>
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W09</b>
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W12</b>
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	

Umiejętności Ćwiczenia					
U1	U1.1	1	kolokwium pisemne pytania otwarte		K_U02
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	kolokwium pisemne pytania otwarte		K_U11
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
U3	U3.1	1	prezentacja multimedialna		K_U16
		2	aktywność na zajęciach		
Kompetencje Ćwiczenia					
K1	K1.1	1	prezentacja multimedialna		K_K01
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	prezentacja multimedialna		K_K03
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	kolokwium pisemne pytania otwarte		K_K05
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
FORMY OCENY					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		10	20
	2	Czytanie wskazanej literatury		20	20
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.		20	22
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		20	20
		Suma godzin:		100	100
		Punkty ECTS:		4	4
LITERATURA					
Podstawowa					
1	Gwóźdź A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami, Kraków 2003.				
2	Mamcarz-Plisiecki A., Filozofia i retoryka filmu. Perspektywa realizmu filozoficznego, Lublin 2019.				
3	Płażewski J., Historia filmu 1895-2005, Warszawa 2007.				
Uzupełniająca					
1	Lisowska-Magdziarz M., Znaki na uwięzi. Od semiologii do semiotyki mediów, Kraków 2019.				
2	Ostaszewski J., Historia narracji filmowej, Kraków 2018.				
3	Sova D.B., 125 zakazanych filmów. Historia cenzury w kinie, przeł. M. Hen, Warszawa 2006.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Marketing w nowych mediach								Kod przedmiotu		39	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Kierunkowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		V				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO5	3					18	ZO5	3		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				45			Praca własna studenta				57		
		<b>Razem</b>		<b>75</b>					<b>Razem</b>		<b>75</b>		
ECTS				3			ECTS				3		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Osiągnięcie efektów kształcenia wynikających z realizacji przedmiotu, ale również znajomość podstaw marketingu, umiejętność współpracy z różnymi jednostkami organizacyjnymi.													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z zasadami i technikami funkcjonowania marketingu w różnych jednostkach organizacyjnych.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.											K_W01	
	W1.1	Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie z zastosowaniem wiedzy o komunikacji i mediach w działalności medialnej i promocyjno-reklamowej.											
W2	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.											K_W02	
	W2.1	Wykorzystuje wiedzę na temat mediów społecznościowych z zastosowaniem ich w praktyce.											
W3	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W3.1	Zna i rozróżnia rodzaje mediów.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Wyszukuję informacje z różnych źródeł i stosuje je wg przeznaczenia											
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.											K_U09	
	U2.1	Redaguje krótkie, a także dłuższe teksty/slogany/plany marketingowe etc., które są zgodne z zasadami poprawnej polszczyzny.											

U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		K_U14		
	U3.1	Przyjmuje różne role wg potrzeb realizacji zadania.			
<b>Kompetencje</b>					
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02		
	K1.1	Wykorzystuję kreatywne myślenie i działanie do stworzenia projektu multimedialnego.			
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05		
	K2.1	Rozumie znaczenie mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie.			
K3	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		K_K07		
	K3.1	Rozpoznaje dylematy związane z wdrożeniem działań marketingowych w firmach i znajduje praktyczne rozwiązania.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>	
1	Teoria marketingu, rodzaje marketingu, zachowanie się konsumentów (klientów indywidualnych) oraz przedsiębiorstw (klientów instytucjonalnych) na rynku dóbr i usług konsumpcyjnych		5	3	
2	Pojęcie i kryteria segmentacji rynku ze szczególnym uwzględnieniem dóbr konsumpcyjnych. Otoczenie marketingowe przedsiębiorstwa, badania marketingowe, analiza SWOT - zadania praktyczne		10	6	
3	Marketing mix, podstawowe jego elementy. Taktyka marketingu. Informacje marketingowe. Decyzje przedsiębiorstwa na rynku i znaczenie marketingu w praktyce		5	3	
4	Tworzenie planu marketingowego na przykładzie wybranych jednostek organizacyjnych.		8	5	
5	System informacji marketingowych w przedsiębiorstwie, procesy formułowania strategii marketingowej. Personel jako integralny instrument marketingu i usług. Marketing wewnętrzny przedsiębiorstwa		2	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Komputery, rzutnik multimedialny, studium przypadku i prezentację multimedialne dla studentów, filmy, fotografie, etc.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci projektu kampanii reklamowej ukierunkowanych na potwierdzenie rozwoju pożądanej umiejętności w toku akademickiego kształcenia i poza nim.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>		
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
W1	W1.1	1 projekt	K_W01		
		2 aktywność na zajęciach			
W2	W2.1	1 projekt	K_W02		
		2 aktywność na zajęciach			
W3	W3.1	1 projekt	K_W03		
		2 aktywność na zajęciach			
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
U1	U1.1	1 projekt	K_U01		
		2 aktywność na zajęciach			
U2	U2.1	1 projekt	K_U09		
		2 aktywność na zajęciach			
U3	U3.1	1 projekt	K_U14		
		2 aktywność na zajęciach			
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	

<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	projekt	<b>K_K02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	projekt	<b>K_K05</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	projekt	<b>K_K07</b>
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć		10	22
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	10
	3	Przygotowanie projektu		25	25
		Suma godzin:		75	75
		Punkty ECTS:		3	3

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Kotler P., Marketing od A do Z, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2004.
2	Michalczyk S., Społeczeństwo medialne, studia z teorii komunikowania masowego, Śląsk, Katowice 2008.
3	Grzegorzczak W., Marketing na rynku międzynarodowym, Oficyna Ekonomiczna, Kraków 2009.

#### Uzupełniająca

1	Sztucki T., Marketing przedsiębiorcy i menedżera, Placet, Warszawa 1996.
2	Bujko M., Hejnowski S., Siła narracji marketingowej, MT Biznes, Warszawa 2018.
3	Woźniczka J., Efekty reklamy w systemie komunikacji marketingowej, Wrocław 2009.



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Przygotowanie do egzaminu dyplomowego										Kod przedmiotu		40	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Przygotowanie do egzaminu dyplomowego				Język wykładowy				polski					
Semestr		VI				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
		30	ZO6	4						18	ZO6	4			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
		Ćwiczenia		30						Ćwiczenia		18			
		<b>Razem</b>		<b>30</b>						<b>Razem</b>		<b>18</b>			
Praca własna studenta				70						Praca własna studenta				82	
		<b>Razem</b>		<b>100</b>						<b>Razem</b>		<b>100</b>			
		<b>ECTS</b>		<b>4</b>						<b>ECTS</b>		<b>4</b>			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Zaliczone praktyki, pogłębiona wiedza z zakresu mediów i komunikacji, umiejętność selekcji treści i analizy materiału medialnego, świadomość wagi komunikacji językowej na różnych poziomach kontaktu społecznego.															
CEL PRZEDMIOTU															
Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do egzaminu dyplomowego, którego zasady szczegółowo opisuje zarządzenie dyrektora Instytutu Humanistycznego z roku 2022.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD		OPIS												EFEKT	
Wiedza															
W1		Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.												K_W02	
W1.1		Ma świadomość funkcjonowania różnych mediów, różnorodności gatunków medialnych oraz narzędzi. Zna ich zastosowanie ze względu na formę, medium, odbiorcę, cel, itp.)													
W2		Zna i rozumie metodykę warsztatu badawczego związanego ze studiowanym kierunkiem.												K_W12	
W2.1		Zna zasady budowania warsztatu badawczego, tworzenia zawodowego portfolio.													
Umiejętności															
U1		Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.												K_U09	
U1.1		Potrafi zbudować klarowną wypowiedź na temat swoich osiągnięć z zakresu studiowanego kierunku, wykorzystując do tego odpowiedni aparat pojęciowy i wykorzystując odpowiednie źródła.													
U2		Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.												K_U16	
U2.1		Potrafi nie tylko orientować się we współczesnych zjawiskach świata intermedialnego, ale i pokazać tę wiedzę w swoich pracach, projektach medialnych.													
Kompetencje															

<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	Wyselekcjonowane portfolio pokazuje gotowość do podjęcia samodzielnej pracy zawodowej w zakresie nowych mediów.			
<b>K2</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.			<b>K_K08</b>	
	<b>K2.1</b>	Potrafi tworzyć dzieła z zakresu nowych mediów zorientowane na odbiorcę - na rozwój więzi społecznych i zawodową skuteczność.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
1	Omówienie zasad egzaminu oraz prezentacja zagadnień egzaminacyjnych.			2	1
2	Zasady autoprezentacji podczas egzaminu dyplomowego.			2	1
3	Analiza i selekcja prac powstałych podczas praktyk.			4	2
4	Analiza i selekcja prac powstałych podczas zajęć.			4	2
5	Analiza i selekcja działań na rzecz uczelni i tych pozauczelnianych.			4	2
6	Przygotowywanie materiału służącego jako prezentacja multimedialna / film.			8	6
7	Ćwiczenia z budowy wypowiedzi i autoprezentacji.			6	4
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Narzędzia: rzutnik, komputer, wi-fi, oprogramowanie z zakresu grafiki, dźwięku, montażu, itp. (zależnie od potrzeb studenta); kartki papieru. Pomoce: publikacje, prezentacje multimedialne, filmy, konsultacje.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Aktywność, portfolio wymagane do egzaminu, autoprezentacja multimedialna.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W12</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>	<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U09</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U16</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje</b>	<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K08</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	30	34
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	30	38
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Leary M., Wywieranie wrażenia. Strategie autoprezentacji, tłum. A. Kacmajor, M. Kacmajor, Sopot 2017.			
2	Rzędowska A., Rzędowski J., Mistrzowskie prezentacje, Helion, Gliwice 2017.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Wstęp do egzaminu dyplomowego										Kod przedmiotu		41	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Przygotowanie do egzaminu dyplomowego				Język wykładowy				polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia				Zaliczenie					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
		0	Z1	0						0	Z1	0			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład				5				Wykład				5			
<b>Razem</b>				<b>5</b>				<b>Razem</b>				<b>5</b>			
<b>ECTS</b>				<b>0</b>				<b>ECTS</b>				<b>0</b>			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Osiągnięcie efektów kształcenia wynikających z realizacji przedmiotu.															
CEL PRZEDMIOTU															
<p>Przedmiot służy przekazaniu studentom wiedzy i umiejętności niezbędnych do przygotowania pracy dyplomowej. Na zajęciach student poznaje cel przygotowania pracy dyplomowej oraz poszczególne etapy w jakich praca powstaje. Dowiaduje się czym kierować się przy wyborze tematu pracy i w jaki poprawny sposób temat ten formułować. Poznaje najważniejsze metody służące pozyskiwaniu i przetwarzaniu informacji w procesie przygotowania pracy dyplomowej. Ponadto student zapoznawany jest z warunkami przystąpienia do egzaminu dyplomowego oraz jego przebiegiem. Przedmiot kończy się zaliczeniem.</p>															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD		OPIS												EFEKT	
Wiedza															
W1		Zna i rozumie metodykę warsztatu badawczego związanego ze studiowanym kierunkiem.												K_W12	
W1.1		Student wie, jak sprawdzać źródła informacji oraz zna zasady prawidłowego wpisywania bibliografii.													
W2		Zna i rozumie zasady i regulacje dotyczące bezpieczeństwa danych, prawa prasowego oraz własności intelektualnej.												K_W15	
W2.1		Student jest zaznajomiony z prawem prasowym.													
Umiejętności															
U1		Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.												K_U01	
U1.1		Student dokonuje weryfikacji informacji oraz potrafi ocenić przeczytane informacje. Potrafi poprawnie dokonać wpisów bibliograficznych.													
Kompetencje															
K1		Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.												K_K01	
K1.1		Student jest gotowy do samodzielnej pracy oraz samokształcenia.													
K2		Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.												K_K02	
K2.1		Potrafi samodzielnie i krytycznie opracować prezentację multimedialną.													

TREŚCI KSZTAŁCENIA				
TEMAT			5	5
Wykład			5	5
1	Etapy przygotowania pracy dyplomowej		1	1
2	Określenie celu pracy - istota i rodzaje pytań badawczych		1	1
3	Kryteria, które powinien spełniać poprawnie opracowany plan pracy		1	1
4	Rodzaje przypisów i zasady posługiwania się przypisami bibliograficznymi		2	2
METODY DYDAKTYCZNE				
Komputery, rzutnik multimedialny, studium przypadku i prezentację multimedialne dla studentów, filmy, fotografie, etc.				
KRYTERIA OCENY				
Wykład				
Student przygotowuje pracę pisemną, w której definiuje kluczowe, z punktu widzenia tematu swojej pracy dyplomowej pojęcie. Zgodnie z zasadami pisarstwa naukowego oraz wymogami redakcyjnymi, student prezentuje wybranych (różnych) sześć definicji tego pojęcia, dokonuje ich analizy i porównania by na koniec wskazać (lub samodzielnie sformułować) tę, którą przyjmie na potrzeby swojej pracy dyplomowej.				
Ćwiczenia				
obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci projektu sloganu reklamowego, ukierunkowanych na potwierdzenie rozwoju pożądanej umiejętności w toku akademickiego kształcenia i poza nim. Tworzenie napisów reklamowych, korekta tekstów etc.				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS			EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia	
W1	W1.1	1	aktywność na zajęciach	K_W12
W2	W2.1	1	aktywność na zajęciach	K_W15
		Umiejętności	Ćwiczenia	
U1	U1.1	1	aktywność na zajęciach	K_U01
		Kompetencje	Ćwiczenia	
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K02
FORMY OCENY				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
Kryteria oceniania wg skali:				
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA				
Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			5	5
Suma godzin:			5	5
Punkty ECTS:			0	0
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Zieliński J., Metodologia pracy naukowej, Oficyna Wydawnicza Aspra-JR, Warszawa 2012.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	Praktyki zawodowe			Kod przedmiotu	42
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Nowe Media		Specjalność		
Moduł kształcenia	Praktyki zawodowe		Język wykładowy	polski	
Semestr	IV		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
		960	ZO4	30			960	ZO4	30		

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
	Ćwiczenia			Ćwiczenia	
	960	960		960	960
<b>Razem</b>		<b>960</b>		<b>Razem</b>	<b>960</b>
<b>ECTS</b>		<b>30</b>		<b>ECTS</b>	<b>30</b>

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Podstawowa wiedza z zakresu mediów, zarządzania oraz języka, literatury i kultury.

**CEL PRZEDMIOTU**

Celem praktyki zawodowej jest zapoznanie z potencjalnym środowiskiem przyszłej pracy, wdrożenie do działalności profesjonalnej w wybranej instytucji, pod kierunkiem opiekuna

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS		EFEKT
<b>Wiedza</b>			
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.		K_W01
	W1.1	Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie z zastosowaniem wiedzy o komunikacji społecznej i medialnej.	
W2	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.		K_W02
	W2.1	Wykorzystuje wiedzę na temat mediów społecznościowych z zastosowaniem ich w praktyce.	
W3	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).		K_W03
	W3.1	Zna i rozróżnia rodzaje mediów.	
<b>Umiejętności</b>			
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.		K_U01
	U1.1	Wyszukuję informacje z różnych źródeł i stosuje je w praktyce zgodnie z przeznaczeniem.	
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.		K_U09
	U2.1	Redaguje krótkie i dłuższe teksty użytkowe, które są zgodne z zasadami poprawnej polszczyzny.	
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		K_U14
	U3.1	Przyjmuje różne role wg potrzeb realizacji zadania w jednostce organizacyjnej.	

<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	Wykorzystuję kreatywne myślenie i działanie do tworzenia wg potrzeb projektów multimedialnych.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.			<b>K_K05</b>	
	<b>K2.1</b>	Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie.			
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.			<b>K_K07</b>	
	<b>K3.1</b>	Rozpoznaje dylematy związane z zawodem/branżą i stara się znaleźć ich rozwiązania.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>				<b>960</b>	<b>960</b>
<b>Ćwiczenia</b>				<b>960</b>	<b>960</b>
1	Media a uregulowania z zakresie ochrony konkurencji			150	150
2	Prawa i obowiązki praktykanta, dostęp do informacji, tajemnica służbowa, etc.			200	200
3	Przygotowuję się do wykonania działalności profesjonalnej w taki sposób, że obserwuję (hospituje) czynności opiekuna praktyk			200	200
4	W trakcie praktyki student wykonuje swoje obowiązki pod nadzorem wyznaczonego przez daną jednostkę pracownika - opiekuna praktyk			150	150
5	Przygotowanie się do wykonywania działalności profesjonalnej w taki sposób, że obserwuję hospitacje czynności opiekuna praktyk			100	100
6	Współpracuje z opiekunem praktyk, samodzielnie wykonuje zadania i zbiera materiały z wykonywanej pracy by przygotować projekt np., film, także prezentacje multimedialną z efektami uczenia się			160	160
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Komputery, rzutnik multimedialny, filmy, fotografie, multimedialne programy komputerowe, aparat fotograficzny i inne narzędzia potrzebne do zrealizowania zleconych zadań dla studenta.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Wykład</b>					
obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci projektów, dziennika praktyk i sprawozdania z realizacji odbytej praktyki zawodowej.					
<b>Ćwiczenia</b>					
Wypełnienie i przekazanie do Uczelni wszystkich dokumentów z praktyk zawodowych w wyznaczonym przez opiekuna terminie, w tym: dziennik praktyk, sprawozdanie wraz z ankietami efektów uczenia się, opinia opiekuna praktyk z jednostki organizacyjnej, umowy, porozumienia, itp. Oraz średnia ocen uzyskanych przez opiekunów z ramienia instytucji i uczelni.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W01</b>	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W02</b>	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W03</b>	
	<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	projekt	<b>K_U01</b>	
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	projekt	<b>K_U09</b>	
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	projekt	<b>K_U14</b>	
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>			

<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K05</b>
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K07</b>

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		960	960
Suma godzin:		960	960
Punkty ECTS:		30	30

### LITERATURA

#### Podstawowa

- 1 Noga A., Teorie przedsiębiorstw, PWE, Warszawa 2009.
- 2 Wrycza-Bekier J., Magia słów. Jak pisać teksty, które porwą tłumy, Wydawnictwo One Press 2019.

#### Uzupełniająca

- 1 Dutko M., Copywriting internetowy, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- 2 Jankowska M., Autor i prawo do autorstwa, Wolter Kluwers Polska, Warszawa 2011.
- 3 Smycz M., Prawo autorskie i prawa pokrewne, wyd. LEX, 2003.
- 4 Woźniczka J., Efekty reklamy w systemie komunikacji marketingowej, Wrocław 2009.



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Warsztaty z montażu I								Kod przedmiotu		43	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Warsztatowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		II				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO2	2					18	ZO2	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				20			Praca własna studenta				32		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
		ECTS		2					ECTS		2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Zaangażowanie.													
CEL PRZEDMIOTU													
<p>Zajęcia mają za cel zdobycie przez studenta wiedzę, a przede wszystkim praktyczne umiejętności w dziedzinie produkcji oraz postprodukcji filmu. Student poznaje podstawy pisania scenariusza, podstawy sztuki operatorskiej oraz całą gamę zaawansowanych technik montażu filmowego. Edukacja w zakresie produkcji/postprodukcji skupia się na takich formie filmowej TELEDYSKU. Poprzez realizację całego teledysku lub przykładowych, pojedynczych scen, student zapoznaje się z całym twórczym procesem pracy przy filmie i zdobywa praktyczne umiejętności operatora filmowego (praca z kamerą i światłem), realizacji dźwięku (synchronizacja). Zapoznaje się również z podstawową wiedzą na temat dramaturgii filmowej i scenariuszopisania, koniecznych do stworzenia całego teledysku lub przykładowych, pojedynczych scen. Przede wszystkim jednak zdobywa umiejętności w zakresie współczesnych technik montażu filmowego ze szczególnych uwzględnieniem typów rodzajów montażu teledysku. Przedmiot podzielony będzie na dwa bloki: teoretyczny i praktyczny. 1. Zapoznanie studentów z podstawami gramatyki języka filmowego w teledysku. 2. Realizacja całego teledysku lub przykładowych, pojedynczych scen z uwzględnieniem trzech zasadniczych składników: preprodukcja, produkcja, postprodukcja. Zdobywanie umiejętności praktycznych w zakresie montażu teledysku w programie Adobe Premiere Pro.</p>													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS										EFEKT		
Wiedza													
W1	Definiuje takie pojęcia jak: produkcja i postprodukcja.										K_W06 K_W09		
W2	Definiuje podstawowe pojęcia budowy filmu: kadr, ujęcie, scena, sekwencja, akt, oś akcji.										K_W06 K_W09		
W3	Wyjaśnia podstawowe rodzaje planów filmowych.										K_W06 K_W09		
W4	Wskazuje zależność: ustawienie kamery a deformacja obrazu.										K_W06 K_W09		
W5	Objaśnia znaczenie ścieżki dźwiękowej w filmie.										K_W06 K_W09		
W6	Wymienia rodzaje światła na planie filmowym.										K_W06 K_W09		
Umiejętności													
U1	Obsługuje kamerę, ustawia światło, nagrywa dźwięk na planie.										K_U07 K_U08		
U2	Stosuje w montażu zmienny rytm, potrafi budować napięcie dramaturgiczne poprzez manipulowanie różnymi cięciami.										K_U07 K_U08		

U3	Analizuje podstawowe elementy obrazu filmowego.	K_U07 K_U08	
U4	Interpretuje przykład teledysku w warstwie estetycznej i symbolicznej.	K_U07 K_U08	
<b>Kompetencje</b>			
K1	Posiada zdolność do pracy w zespole na płaszczyźnie planu filmowego.	K_K02 K_K03	
K2	Jest wrażliwy na problematykę dzieła filmowego, jest zdolny do samodzielnego pogłębiania wiedzy w zakresie analizy dzieła filmowego.	K_K02 K_K03	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
<b>TEMAT</b>		<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>		<b>30</b>	<b>18</b>
1	Część teoretyczna – Gramatyka języka filmowego. Analiza struktur narracyjnych form audiowizualnych w teledysku.	1	1
2	Podstawy kadrowania i kompozycji kadru. Plany operatorskie. Montaż wewnątrzkadrowy i wewnątrzucjęciowy. Rola światła w zdjęciach filmowych.	1	1
3	Rodzaje oświetlenia na planie. Teoretyczne podstawy montażu - sztuka opowiadania obrazem.	4	2
4	Część praktyczna I - Podstawy warsztatu operatorskiego [sprzęt, plan, kadr, ujęcie, scena, sekwencja; światło, dźwięk – elementarne zasady]	6	5
5	Część praktyczna II - Opracowanie indywidualnych /grupowych scenariuszy, pomysłów. Realizacja całego teledysku lub przykładowych, pojedynczych scen.	7	3
6	Część praktyczna III - Wprowadzenie do montażu nieliniowego teledysku w programie Adobe Premiere Pro: rodzaje cięć, rytm, budowanie oraz rozładowywanie napięcia emocjonalnego, dynamika ruchu - zgodność i przeciwieństwo; oddziaływanie światła, kolorów, kształtów w łączeniu ujęć.	5	3
7	Część praktyczna IV - Kontynuacja nauki technik montażu filmowego na materiale nakręconego całego teledysku lub przykładowych, pojedynczych scen, edycja dźwięku, proste animacje, czyli praca z klatkami kluczowymi; tworzenie napisów, efekty przejść, efekty FX,	6	3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
Sprzęt do produkcji filmu: kamera, statyw, zestaw obiektywów, rejestrator dźwięku, mikrofon kierunkowy, światła, statywy. Sprzęt do postprodukcji filmu: stacja robocza do montażu filmowego oraz prezentacji audio-wizualnych.			
<b>KRYTERIA OCENY</b>			
<b>Ćwiczenia</b>			
Projekt video [indywidualny lub w małych grupach] ; Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć.			
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>			
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>	<b>EFEKT</b>	
<b>Wiedza Ćwiczenia</b>			
W1	Definiuje takie pojęcia jak: produkcja i postprodukcja.	K_W06 K_W09	
W2	Definiuje podstawowe pojęcia budowy filmu: kadr, ujęcie, scena, sekwencja, akt, oś akcji.	K_W06 K_W09	
W3	Wyjaśnia podstawowe rodzaje planów filmowych.	K_W06 K_W09	
W4	Wskazuje zależność: ustawienie kamery a deformacja obrazu.	K_W06 K_W09	
W5	Objaśnia znaczenie ścieżki dźwiękowej w filmie.	K_W06 K_W09	
W6	Wymienia rodzaje światła na planie filmowym.	K_W06 K_W09	
<b>Umiejętności Ćwiczenia</b>			
U1	Obsługuje kamerę, ustawia światło, nagrywa dźwięk na planie.	K_U07 K_U08	
U2	Stosuje w montażu zmienny rytm, potrafi budować napięcie dramaturgiczne poprzez manipulowanie różnymi cięciami.	K_U07 K_U08	
U3	Analizuje podstawowe elementy obrazu filmowego.	K_U07 K_U08	
U4	Interpretuje przykład teledysku w warstwie estetycznej i symbolicznej.	K_U07 K_U08	
<b>Kompetencje Ćwiczenia</b>			
K1	Posiada zdolność do pracy w zespole na płaszczyźnie planu filmowego.	K_K02 K_K03	
K2	Jest wrażliwy na problematykę dzieła filmowego, jest zdolny do samodzielnego pogłębiania wiedzy w zakresie analizy dzieła filmowego.	K_K02 K_K03	
<b>FORMY OCENY</b>			
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:			
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów

<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>			
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>			
		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30      18
PW	1	Przygotowanie projektu	20      32
		Suma godzin:	50      50
		Punkty ECTS:	2      2
<b>LITERATURA</b>			
<b>Podstawowa</b>			
1	Płażewski J., Język filmu, Książka i Wiedza 2008.		
2	Reisz K., Miller G., Dickinson T., Technika montażu filmowego, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2013. [na liście zakupów]		
3	Wiśniewska M., Współczesny teatr i film wobec wyzwań nowych mediów, Toruń 2005.		
<b>Uzupełniająca</b>			
1	Hunter L., Kurs pisania scenariuszy, Wydawnictwo Filmowe, 2013.		
2	Kenworthy Ch., Ujęcia mistrzów. Technika filmowania lustrzanką lub kamerą cyfrową, Wydawnictwo Galaktyka, Łódź 2010.		
3	Troy L., Clay N., Filmowanie. Podręcznik dla młodych, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2012.		

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Warsztaty z montażu II								Kod przedmiotu		44	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Warsztatowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		III				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO3	2					18	ZO3	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				20			Praca własna studenta				32		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Efekty uczenia się osiągnięte na Warsztatach I													
CEL PRZEDMIOTU													
<p>Zajęcia mają za cel zdobycie przez studenta wiedzy, a przede wszystkim praktyczne umiejętności w dziedzinie produkcji oraz postprodukcji filmu. Student poznaje podstawy pisania scenariusza, podstawy sztuki operatorskiej oraz całą gamę zaawansowanych technik montażu filmowego. Edukacja w zakresie produkcji/postprodukcji skupia się na formie FILMU DOKUMENTALNEGO. Poprzez realizację krótkiego filmu dokumentalnego lub przykładowych, pojedynczych scen, student zapoznaje się z całym twórczym procesem pracy przy filmie i zdobywa praktyczne umiejętności: podstaw pracy reżyserskiej (kształtowanie ogólnej wizji filmu, kontrola procesów produkcji i [postprodukcji] pracy operatora filmowego (kamera /światło); realizacji dźwięku; realizacji sceny z dialogami. Zapoznaje się również z podstawową wiedzą na temat dramaturgii filmowej i scenariuszopisania, koniecznych do stworzenia struktury dramaturgicznej krótkiego filmu dokumentalnego lub przykładowej sekwencji scen. Przede wszystkim jednak zdobywa umiejętności w zakresie współczesnych technik montażu filmowego ze szczególnym uwzględnieniem typów narracji w krótkim filmie dokumentalnym. Przedmiot podzielony będzie na dwa bloki: teoretyczny i praktyczny: 1. Zapoznanie studentów z podstawami gramatyki języka filmowego w krótkim filmie dokumentalnym. 2. Realizacja całego krótkiego filmu dokumentalnego albo przykładowych, pojedynczych scen lub sekwencji scen do krótkiego filmu dokumentalnego z uwzględnieniem trzech zasadniczych składników: preprodukcja, produkcja, postprodukcja. Zdobywanie umiejętności praktycznych w zakresie montażu nieliniowego krótkiego filmu dokumentalnego albo przykładowych, pojedynczych scen lub sekwencji scen w programie Adobe Premiere Pro.</p>													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS										EFEKT		
Wiedza													
W1	Definiuje takie pojęcia jak: produkcja i postprodukcja.										K_W06 K_W09		
W2	Definiuje podstawowe pojęcia budowy filmu: kadr, ujęcie, scena, sekwencja, akt, oś akcji.										K_W06 K_W09		
W3	Wyjaśnia podstawowe rodzaje planów filmowych.										K_W06 K_W09		
W4	Wskazuje zależność: ustawienie kamery a deformacja obrazu.										K_W06 K_W09		
W5	Objaśnia znaczenie ścieżki dźwiękowej w filmie.										K_W06 K_W09		
W6	Wymienia rodzaje światła na planie filmowym.										K_W06 K_W09		
Umiejętności													

U1	Obsługuje kamerę, ustawia światło, nagrywa dźwięk na planie.	K_U07 K_U08	
U2	Stosuje w montażu zmienny rytm, potrafi budować napięcie dramaturgiczne poprzez manipulowanie różnymi cięciami.	K_U07 K_U08	
U3	Analizuje podstawowe elementy obrazu filmowego.	K_U07 K_U08	
U4	Interpretuje przykład krótkiego filmu dokumentalnego w warstwie estetycznej i symbolicznej.	K_U07 K_U08	
<b>Kompetencje</b>			
K1	Posiada zdolność do pracy w zespole na płaszczyźnie planu filmowego.	K_K02 K_K03	
K2	Jest wrażliwy na problematykę dzieła filmowego, jest zdolny do samodzielnego pogłębiania wiedzy w zakresie analizy dzieła filmowego.	K_K02 K_K03	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
1	Część teoretyczna – Gramatyka języka filmowego. Analiza struktur narracyjnych form audiowizualnych w krótkiej fabule.	1	1
2	Znaczenie dramaturgiczne kompozycji kadru w krótkim filmie dokumentalnym. Sztuka dramaturgicznego montażu filmowego wspierającego psychologiczną, symboliczną warstwę opowieści dukumentalnej.	0,5	0,5
3	Budowanie znaczenia emocjonalnego poprzez światło, kolor, ruch wewnątrzkadrowy w zdjęciach filmowych.	0,5	0,5
4	Teoretyczne podstawy montażu - sztuka dramaturgicznego opowiadania obrazem w scenie, sekwencjach.	4	2
5	Część praktyczna I - Podstawy warsztatu operatorskiego [sprzęt, plan, kadr, ujęcie, scena, sekwencja; światło, dźwięk – elementarne zasady]	6	5
6	Część praktyczna II - Opracowanie indywidualnych /grupowych scenariuszy, pomysłów na krótki film dokumentalny albo sekwencję scen lub pojedynczych scen, w tym przeprowadzenie wywiadu. Realizacja przykładowej sekwencji scen lub pojedynczych scen do krótkiego filmu dokumentalnego.	5	3
7	Część praktyczna III - Opanowanie zaawansowanych zasad montażu krótkiego filmu dokumentalnego w programie Adobe Premiere Pro: rodzaje cięć, rytm, budowanie oraz rozładowywanie napięcia emocjonalnego, dynamika ruchu - zgodność i przeciwieństwo; oddziaływanie światła, kolorów, kształtów w łączeniu ujęć wspierających dokumentalną	7	3
8	Część praktyczna IV - Kontynuacja nauki technik montażu filmowego na materiale zrealizowanego krótkiego filmu dokumentalnego, sekwencji lub pojedynczych scen: edycja dźwięku, proste animacje czyli praca z klatkami kluczowymi; tworzenie napisów, ilustrowanie narracji słowno-obrazowej odpowiednią muzyką filmową oraz efektemia dźwiękowymi (sound	6	3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
Sprzęt do produkcji filmu: kamera, statyw, zestaw obiektywów, rejestrator dźwięku, mikrofon kierunkowy, światła, statywy. Sprzęt do postprodukcji filmu: stacja robocza do montażu filmowego oraz prezentacji audio-wizualnych.			
<b>KRYTERIA OCENY</b>			
<b>Ćwiczenia</b>			
Projekt video [indywidualny lub w małych grupach] ; Aktywność i zaangażowanie podczas zajęć.			
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>			
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>	<b>EFEKT</b>	
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>			
W1	Definiuje takie pojęcia jak: produkcja i postprodukcja.	K_W06 K_W09	
W2	Definiuje podstawowe pojęcia budowy filmu: kadr, ujęcie, scena, sekwencja, akt, oś akcji.	K_W06 K_W09	
W3	Wyjaśnia podstawowe rodzaje planów filmowych.	K_W06 K_W09	
W4	Wskazuje zależność: ustawienie kamery a deformacja obrazu.	K_W06 K_W09	
W5	Objaśnia znaczenie ścieżki dźwiękowej w filmie.	K_W06 K_W09	
W6	Wymienia rodzaje światła na planie filmowym.	K_W06 K_W09	
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>			
U1	Obsługuje kamerę, ustawia światło, nagrywa dźwięk na planie.	K_U07 K_U08	
U2	Stosuje w montażu zmienny rytm, potrafi budować napięcie dramaturgiczne poprzez manipulowanie różnymi cięciami.	K_U07 K_U08	

U3	Analizuje podstawowe elementy obrazu filmowego.		K_U07 K_U08		
U4	Interpretuje przykład krótkiego filmu dokumentalnego w warstwie estetycznej i symbolicznej.		K_U07 K_U08		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	Posiada zdolność do pracy w zespole na płaszczyźnie planu filmowego.		K_K02 K_K03		
K2	Jest wrażliwy na problematykę dzieła filmowego, jest zdolny do samodzielnego pogłębiania wiedzy w zakresie analizy filmowego.		K_K02 K_K03		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów		
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów		
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów		
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie projektu		20	32
		Suma godzin:		50	50
		Punkty ECTS:		2	2
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Bernard S. C., Film dokumentalny. Kreatywne opowiadanie, wyd. Wojciech Marzec, 2016.				
2	Block B., Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, TV i mediach cyfrowych, wyd. Wojciech Marzec, 2010.				
3	Brown B., Światło w filmie, wyd. Wojciech Marzec, 2009.				
4	Vogler Ch., Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, wyd. Wojciech Marzec, 2008.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Brown B., Cinematography. Sztuka operatorska, wyd. Wojciech Marzec, 2018.				
2	Mascelli J. V., 5 tajemnic warsztatu filmowego, wyd. Wojciech Marzec, 2010.				
3	Reisz K., Miller G., Dickinson T., Technika montażu filmowego, wyd. Wojciech Marzec, 2013.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	Warsztaty pracy z kamerą			Kod przedmiotu	45
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Nowe Media		Specjalność		
Moduł kształcenia	Warsztatowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	I		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		30	ZO1	2				18	ZO1	2				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	20		Praca własna studenta	32	
<b>Razem</b>	<b>50</b>		<b>Razem</b>	<b>50</b>	
<b>ECTS</b>	<b>2</b>		<b>ECTS</b>	<b>2</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Praktyczna praca z kamerą, rejestrowania obrazu video oraz dźwięku.

**CEL PRZEDMIOTU**

Podstawowa znajomość obsługi kamery i pracy z nią.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS		EFEKT
<b>Wiedza</b>			
W1	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.		K_W06
	W1.1	Student zna techniczne aspekty pracy z kamerą filmową, rozumie teorię i zasady ustwień ekspozycji, czułości (ISO) oraz czasu migawki, zna również zasady ostrzenia, balansu bieli i różne rodzaje klatkarza. Student zna różne rodzaje obiektywów, stałogoniskowych, zmiennogoniskowych, zna zasady wyboru odpowiedniego obiektywu do pożądanego efektu w obrazie.	
	W1.2	Student zna różne techniki stabilizacji obrazu oraz ruchu kamery, a także posiada wiedzę na temat zasad budowania kompozycji ujęć statycznych i w ruchu.	
W2	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.		K_W07
	W2.1	Student zna różne rodzaje rejestracji dźwięku poprzez mikrofony efektowe wbudowane w kamerę, jak i specjalne mikrofony zewnętrzne: kierunkowe i pojemnościowe. Zna również rodzaje rejestratorów dźwięku współpracujących z kamerą, oraz wbudowane i zewnętrzne rodzaje mikrofonów dedykowane do rejestratorów dźwięku.	

**Umiejętności**

Potrafi prowadzić prace badawcze pod kierunkiem opiekuna oraz prace projektowe i warsztatowe związane ze sferą działalności kulturalnej, społecznej i medialnej, w tym z zakresu sztuk filmowych i teatralnych.

<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	Student potrafi prawidłowo konfigurować i obsługiwać kamerę filmową, manipulować ustawieniami czułości (ISO) czasu migawki, regulować balans bieli i klatkarz. Student potrafi dobrać odpowiedni obiektyw do konkretnego rodzaju ujęcia, potrafi zastosować różne techniki stabilizacji obrazu oraz manipulować ruchem kamery. Ma także umiejętność praktycznego zastosowania zasad kompozycji do konkretnego rodzaju kadru, potrafi również zaprojektować oraz zrealizować różne rodzaje ujęć zarówno statyczne jak i ujęcia w ruchu.	<b>K_U04</b>
<b>U2</b>		Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.	<b>K_U08</b>
	<b>U2.1</b>	Student potrafi zarejestrować dźwięk w kamerze poprzez mikrofony efektowe wbudowane w kamerę, potrafi również do nagrania dźwięku, czy to wywiadu, czy dźwięku efektowego z planu użyć mikrofonów zewnętrznych, podłączonych bezpośrednio do kamery. Student potrafi obsługiwać rejestrator dźwięku potrafi nagrać na rejestrator dźwięk wywiadu lub z planu przez mikrofony wbudowane w rejestrator lub mikrofony zewnętrzne.	

### Kompetencje

<b>K1</b>		Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	<b>K_K03</b>
	<b>K1.1</b>	Student jest gotowy do praktycznej pracy z kamerą filmową w różnych kontekstach, od kręcenia filmów i realizacji projektów filmowych, po obsługę wydarzeń na żywo.	
<b>K2</b>		Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.	<b>K_K06</b>
	<b>K2.1</b>	Student przygotowany jest do rejestrowania wysokiej jakości obrazu video na kamerze, a także nagrywania dźwięku na kamerę lub rejestrator.	

### TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		30	18
Ćwiczenia		30	18
1	Zapoznanie studentów z podstawową obsługą kamery. Zasady ustwień: ekspozycji, czułości (ISO) czasu migawki, ostrzenia obiektywu, balansu bieli i różnych klatkarzy; rodzajem obiektywów stałogoniskowych i zmiennogoniskowych. Zapoznanie studentów z regułami wyboru odpowiedniego obiektywu do zaplanowanego rodzaju ujęcia statycznego lub ujęcia na	8	6
2	Zapoznanie studentów z rodzajem kadrów oraz ujęć statycznych i na ruchu; zapoznanie z nagrywaniem dźwięku na kamerę oraz rejestrator dźwięku z uwzględnieniem wbudowanych oraz zewnętrznych mikrofonów.	8	6
3	Ćwiczenia w kadrowaniu oraz praktyka ujęć statycznych i na ruchu; ćwiczenia w nagrywaniu dźwięku wywiadu oraz dźwięku z planu.	7	3
4	Podsumowanie: prezentacja materiałów filmowych.	7	3

### METODY DYDAKTYCZNE

kamera, komputer z oprogramowaniem do prezentacji filmowych, green screen, zajęcia w sali przeznaczonej do warsztatów filmowych, zajęcia w plenerze, także podczas różnych wydarzeń kulturalnych

### KRYTERIA OCENY

#### Ćwiczenia

Nagranie krótkiej formy filmowej: wywiadu, minireportażu, newsa, relacji z wydarzenia

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT	
		Wiedza	Ćwiczenia	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	projekt	<b>K_W06</b>
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>W1.2</b>	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	projekt	<b>K_W07</b>



		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
U1	U1.1	1	projekt	K_U04	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	projekt	K_U08	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	projekt	K_K03	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	projekt	K_K06	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie projektu		20	32
		Suma godzin:		50	50
		Punkty ECTS:		2	2
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Brown B., Cinematography. Sztuka operatorska, wyd. Wojciech Marzec, 2018.				
2	Górska M., Visual Storytelling, Warszawa 2019.				
3	Mascelli J.V., 5 tajników warsztatu filmowego, Warszawa 2007.				
<b>Uzupelniająca</b>					
1	Orłoś M., O sztuce występów publicznych, Wydawnictwo RM 2018.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Warsztat lektora I</b>										Kod przedmiotu	<b>46</b>	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>					Profil studiów					<b>praktyczny</b>		
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>					Specjalność							
Moduł kształcenia	<b>Warsztatowy</b>					Język wykładowy					<b>polski</b>		
Semestr	<b>I</b>					Forma zaliczenia					<b>Zaliczenie z oceną</b>		
<b>WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH</b>													
STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO1	1					9	ZO1	1		
<b>SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ</b>													
STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE							
		Ćwiczenia			15				Ćwiczenia			9	
		<b>Razem</b>			<b>15</b>				<b>Razem</b>			<b>9</b>	
Praca własna studenta		10					Praca własna studenta		16				
		<b>Razem</b>			<b>25</b>				<b>Razem</b>			<b>25</b>	
		ECTS			1				ECTS			1	
<b>WYMAGANIA WSTĘPNE</b>													
Posługiwanie się głosem i brak lęku przed wypowiedzianiem się w grupie.													
<b>CEL PRZEDMIOTU</b>													
Celem jest nauka zasad ortofonii; uświadomienie zasad higieny głosu oraz budowy aparatu mowy i poprawnej fonacji.													
<b>EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU</b>													
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>										<b>EFEKT</b>		
<b>Wiedza</b>													
<b>W1</b>	Ma wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego w różnych aspektach (m.in. psychologicznym i socjologicznym), ich prawidłowości i zakłóceń.										<b>K_W16</b>		
	<b>W1.1</b>	Ma wiedzę z zakresu budowy aparatu artykulacyjnego, higieny głosu, zasad operowania głosem zależnie od miejsca, celu wypowiedzi, odbiorcy.											
<b>W2</b>	Ma wiedzę z zakresu kultury języka i komunikacji; zna zasady poprawnej polszczyzny; jest świadomy procesów zachodzących w rozwoju języka, z uwzględnieniem aspektów współczesnej technologii i przemian kulturowych.										<b>K_W17</b>		
	<b>W2.1</b>	Ma wiedzę z zakresu ortofonii, zasad akcentowania oraz intonacji, funkcjonowania głosu zależnie od medium.											
<b>Umiejętności</b>													
<b>U1</b>	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.										<b>K_U08</b>		
	<b>U1.1</b>	Potrafi budować spójne wypowiedzi przy użyciu odpowiedniej intonacji, zasad ortofonii, wzorcowego akcentowania.											
<b>U2</b>	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.										<b>K_U10</b>		
	<b>U2.1</b>	Potrafi używać terminologii z zakresu ortofonii.											
<b>Kompetencje</b>													

<b>K1</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>
	<b>K1.1</b>	Ma świadomość tego, jak ważne jest w komunikacji odpowiednie intonowanie, operowanie wysokością i natężeniem głosu, dbałość o melodykę i poprawność dykcyjną.	
<b>K2</b>	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.		<b>K_K09</b>
	<b>K2.1</b>	Ma świadomość tego, że praca nad głosem wymaga stałej dbałości o higienę aparatów niezbędnych do mówienia, a także stałej pracy nad doskonaleniem dykcji.	

### TREŚCI KSZTAŁCENIA

TEMAT		15	9
Ćwiczenia		15	9
1	Mowa i jej mechanizmy. Jak rodzi się głos?	2	1
2	Higiena i profilaktyka dot. narządów mowy i słuchu	2	1
3	Emisja głosu - ćwiczenia oddechowe	2	2
4	Ortofonia - norma i błędy współczesnego języka polskiego	3	2
5	Zasady akcentowania w języku polskim	2	1
6	Kurs dykcji	4	2

### METODY DYDAKTYCZNE

Sala lustrzana, materace, przestrzeń do ćwiczeń ruchowych, balony, komputer, rzutnik, wi-fi, papier. Pomoce: publikacje, prezentacje, filmy.

### KRYTERIA OCENY

#### Ćwiczenia

Aktywność podczas zajęć, zaliczenie na podstawie kolokwium z czytania tekstu dykcyjnego.

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_W16</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_W17</b>
		2 aktywność na zajęciach	
		Umiejętności	Ćwiczenia
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_U08</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_U10</b>
		2 aktywność na zajęciach	
		Kompetencje	Ćwiczenia
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_K08</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1 kolokwium ustne	<b>K_K09</b>
		2 aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

#### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym

dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>			
		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15      9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	5      11
	2	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	5      5
		Suma godzin:	25      25
		Punkty ECTS:	1      1
<b>LITERATURA</b>			
<b>Podstawowa</b>			
1	Tarasiewicz B., Mówię i śpiewam świadomie. Podręcznik do nauki emisji głosu, Kraków 2006.		
2	Toczyska B., Elementarne ćwiczenia dykcji, Gdańsk 2007.		
<b>Uzupelniająca</b>			
1	Kamińska B., Milewski S. (red.), Logopedia artystyczna, Gdańsk 2016.		
2	Miśka H. (red.), Z zagadnień emisji głosu, Katowice 2015.		

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	Warsztat lektora II			Kod przedmiotu	47
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Nowe Media		Specjalność		
Moduł kształcenia	Warsztatowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	V		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		15	ZO5	1				9	ZO5	1				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE				STUDIA NIESTACJONARNE			
Ćwiczenia		15		Ćwiczenia		9	
<b>Razem</b>		<b>15</b>		<b>Razem</b>		<b>9</b>	
Praca własna studenta		10		Praca własna studenta		16	
<b>Razem</b>		<b>25</b>		<b>Razem</b>		<b>25</b>	
ECTS		1		ECTS		1	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Posługiwanie się głosem i brak lęku przed wypowiedzianiem się w grupie.

**CEL PRZEDMIOTU**

Celem jest utrwalenie zasad ortofonii; nauka świadomego czytania i wygłaszania, z uwzględnieniem właściwej intonacji.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS		EFEKT
<b>Wiedza</b>			
W1	Ma wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego w różnych aspektach (m.in. psychologicznym i socjologicznym), ich prawidłowości i zakłóceń.		K_W16
	W1.1	Ma wiedzę na temat wartości głosu, jego możliwości, jego działania w różnych sytuacjach komunikacyjnych.	
W2	Ma wiedzę z zakresu kultury języka i komunikacji; zna zasady poprawnej polszczyzny; jest świadomy procesów zachodzących w rozwoju języka, z uwzględnieniem aspektów współczesnej technologii i przemian kulturowych.		K_W17
	W2.1	Zna zasady poprawnej polszczyzny z zakresu ortofonii, jest świadomy współczesnych błędów i zaniedbań w zakresie wymowy.	
<b>Umiejętności</b>			
U1	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08
	U1.1	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu ortofonii do budowania udanych brzmieniowo komunikatów z zakresu różnych gatunków mowy.	
U2	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		K_U10
	U2.1	Potrafi posługiwać się terminologią z zakresu warsztatu lektora.	
<b>Kompetencje</b>			

<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.			<b>K_K01</b>
	<b>K1.1</b>	Jest gotowy do dalszego samodzielnego doskonalenia własnego głosu i dykcji.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.			<b>K_K09</b>
	<b>K2.1</b>	Jest gotowy do stałej dbałości o estetykę i jakość brzmienia swoich wypowiedzi, o budowanie wypowiedzi komunikatywnych na poziomie nie tylko treści, ale i dykcji oraz intonacji.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Powtórka wiadomości z I semestru			2
2	Emisja głosu - ćwiczenia oddechowe			2
3	Zasady akcentowania w języku polskim - akcent wyrazowy, zdaniowy, intonacja.			3
4	Interpretacja głosowa różnych gatunków tekstów (takich jak np. bajka, wiersz, monolog prozą, komentarz do filmu, serwis informacyjny, zapowiedź, itp.)			4
5	Czytanie i wygłaszanie tekstów w różnych warunkach akustycznych oraz przy użyciu			4
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Sala lustrzana, materace, przestrzeń do ćwiczeń ruchowych, balony, komputer, rzutnik, wi-fi, papier. Pomoce: publikacje, prezentacje, filmy.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Aktywność podczas zajęć, zaliczenie na podstawie kolokwium z wiedzy oraz kolokwium z czytania 2 tekstów - informacyjnego i literackiego.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W16</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W17</b>
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_U08</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_U10</b>
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Kompetencje</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K09</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
Kryteria oceniania wg skali:				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	

**NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA**

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	5	11
	2	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	5	5
		Suma godzin:	25	25
		Punkty ECTS:	1	1

**LITERATURA****Podstawowa**

1	Tarasiewicz B., Mówię i śpiewam świadomie. Podręcznik do nauki emisji głosu, Kraków 2006.
2	Toczyska B., Elementarne ćwiczenia dykcji, Gdańsk 2007.

**Uzupełniająca**

1	Kamińska B., Milewski S. (red.), Logopedia artystyczna, Gdańsk 2016.
2	Miśka H. (red.), Z zagadnień emisji głosu, Katowice 2015.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Warsztaty fotograficzne								Kod przedmiotu		48	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Warsztatowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO1	2					18	ZO1	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				20			Praca własna studenta				32		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
		ECTS		2					ECTS		2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Wiedza ogólna związana z fotografią.													
CEL PRZEDMIOTU													
Zajęcia mają na celu nabycia u studentów praktycznych umiejętności fotografowania. Umiejętności samodzielnego i świadomego wykorzystywania technik fotograficznych do realizacji projektów, zarówno autorskich, jak i w praktyce zawodowej. Nabywanie umiejętności świadomego posługiwania się zapisem fotograficznym do celów wyrażania intencjonalnych treści. Nabywanie umiejętności aktywnego stosunku do aranżacji obiektów fotograficznych i inscenizowania obrazu tworzącego kadr fotograficzny. Nabycie umiejętności kwalifikowania przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.											K_W02	
	W1.1	Posiada wiedzę na temat źródeł światła i jak je wykorzystać w fotografii.											
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W2.1	Zna schematy oświetlenia i ma wiedzę jak je stosować i dobierać.											
W3	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.											K_W06	
	W3.1	Ma wiedzę jak wykonać portret, czym charakteryzuje się fotoreportaż, co to jest makrofotografia.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Potrafi dokonać pomiaru oświetlenia i je zinterpretować.											
U2	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.											K_U02	
	U2.1	Potrafi samodzielnie pracować w studio fotograficznym i poza nim.											



U3	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		K_U10	
	U3.1	Potrafi samodzielnie wykonać portret, fotoreportaż czy makrofotografię.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	Dostrzega konieczność ciągłego aktualizowania i pogłębiania wiedzy z zakresu fotografii.		
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		K_K03	
	K2.1	Postrzega fotografię jako narzędzie, które można wprowadzić w obszar działań plastycznych i kreacji wykonywanego dzieła.		
K3	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		K_K07	
	K3.1	Jest gotowy do stosowania fotografii zgodnie z zasadami etyki i poszanowania prywatności osób fotografowanych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Pomiar rozpiętości kontrastu, ekspozycja na światła, ekspozycja na cienie. Pomiar pod światło. Światło padające i odbite. Pomiar światła mieszanego.		5	3
2	Światło jako elementy budujący obraz - portret w świetle zastanym i aranżowanym – ćwiczenia w atelier fotograficznym. Różne schematy oświetlenia portretowego: Rembrandt, Loop, Butterfly Clamshell. Przegląd i omówienie fotografii na podstawie samodzielnie wykonanych prac.		9	6
3	Światło jako elementy budujący obraz – malowanie światłem, różne rodzaje bokeh, – ćwiczenia w atelier fotograficznym i w plenerze. Przegląd i omówienie fotografii na podstawie samodzielnie wykonanych prac.		6	3
4	Fotoreportaż - wykonanie własnego fotoreportażu na zadany temat. Plener, fotografia uliczna, obsługa imprezy medialnej (w zależności od potrzeb i możliwości). Przegląd i omówienie fotografii na podstawie samodzielnie wykonanych prac.		5	3
5	Makrofotografia lub fotografia zbliżeniowa – ćwiczenia w atelier fotograficznym i w plenerze. Przegląd i omówienie fotografii na podstawie samodzielnie wykonanych prac.		5	3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Wykłady i prezentacja jako wstęp do ćwiczeń dzięki którym studenci nabędą konkretne umiejętności praktycznych (komputer, rzutnik multimedialny, telewizor, głośniki). Praca w grupie z konkretnie postawionymi założeniami i celami (sprzęt fotograficzny potrzebny do realizacji danego ćwiczenia). Ćwiczenia w studio fotograficznym i plenerze (wyposażenie atelier fotograficznego, oświetlenie, statywy fotograficzne).				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Wykonanie ćwiczeń praktycznych na zadany temat w trakcie zajęć oraz zadań poza uczelnią z możliwością własnej interpretacji. Omówienie i analiza pracy studenta oraz jej ocena.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>   <b>Ćwiczenia</b>			
W1	W1.1	1 aktywność na zajęciach	K_W02	
W2	W2.1	1 projekt	K_W03	
		2 aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1 projekt	K_W06	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności</b>   <b>Ćwiczenia</b>				
U1	U1.1	1 projekt	K_U01	
		2 aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1 projekt	K_U02	

U2	U2.1	2	aktywność na zajęciach	K_U02	
U3	U3.1	1	projekt	K_U10	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K01	
K2	K2.1	1	projekt	K_K03	
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	projekt	K_K07	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		3	5
	2	Czytanie wskazanej literatury		3	8
	3	Przygotowanie projektu		14	19
		Suma godzin:		50	50
		Punkty ECTS:		2	2
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Feininger A., Nauka o fotografii, Warszawa 1987.				
2	Hedgecoe J., Nowy podręcznik fotografii, tłum. K. Wojciechowski, Arkady, Warszawa 2005.				
3	McWhinnie A., Fotografia podręcznik, Warszawa 2004.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Bavister S., Fotografia cyfrowa dla początkujących bez udziwnień i zawiłości, Kraków 2000.				
2	Dederko W., Oświetlenie w fotografii, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1969.				
3	Sontag S., O fotografii, tłum. S. Magala, Karakter, Kraków 2009.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Warsztaty radiowe								Kod przedmiotu		49	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Warsztatowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		III				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO3	2					18	ZO3	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				20			Praca własna studenta				32		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
		ECTS		2					ECTS		2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Podstawowa wiedza na temat gatunków informacyjnych i dziennikarskich w odmianie publicystycznej.													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z warsztatem dziennikarskim właściwym radiowym formom wypowiedzi i przygotowanie ich do zastosowania tej wiedzy w praktyce.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W1.1	Posługuje się terminologią związaną z radiem i jego specyfiką medialną.											
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.											K_W05	
	W2.1	Zna i rozumie typologię gatunków radiowych oraz ich zastosowanie w praktyce medialnej. Posiada wiadomości z historii radia.											
W3	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.											K_W06	
	W3.1	Posiada podstawową wiedzę na temat techniki radiowej w aspekcie kulturowym oraz medialnym.											
Umiejętności													
U1	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.											K_U03	
	U1.1	Wykorzystuje techniki radiowe w realizacji projektów medialnych.											
	U1.2	Samodzielnie wykorzystuje techniki i narzędzia, potrafi przygotować materiał dziennikarski.											
	U1.3	Potrafi sformułować przekaz adekwatnie do poszczególnych gatunków radiowych, przeprowadzić wywiad, swobodnie pracować mikrofonem.											
	U1.4	Posiada umiejętność pracy pod presją czasu oraz w grupie, rozumie istotę współdziałania w redakcji radiowej.											

U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08	
	U2.1	Posługuje się umiejętnościami w zakresie komunikacji interpersonalnej w praktyce radiowej.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	Dokonuje samokształcenia i poszerza swoje wiadomości oraz umiejętności w kategoriach związanych z radiem jako medium.		
K2	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K2.1	Odnosi zdobyte umiejętności do projektowania działań zawodowych, szczególnie projektów multimedialnych.		
	K2.2	Jest przygotowany do odbycia praktyk zawodowych w redakcji radiowej.		
	K2.3	Jest gotowy do współpracy z redakcją radiową i innymi instytucjami medialnymi.		
K3	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		K_K03	
	K3.1	Uczestniczy w życiu kulturalnym i medialnym, wykorzystując wiedzę oraz umiejętności związane z mediami, szczególnie w aspekcie radiowym.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Analiza warsztatowa wybranych form radiowych.		4	3
2	Dźwięk jako istota radia.		4	3
3	Realizacja informacyjnych form radiowych i ich montaż.		4	2
4	Redagowanie serwisu informacyjnego i jego prezentacja.		4	2
5	Sztuka wywiadu dziennikarskiego.		4	2
6	Realizacja form publicystycznych i dokumentalnych.		5	3
7	Reportaż radiowy.		5	3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Warsztaty są w większości prowadzone w profesjonalnym studiu radiowym w jednej z głogowskich rozgłośni, a także w sali z wygłuszonymi ścianami oraz profesjonalnym sprzętem do nagrywania. Narzędzia: komputer, rzutnik, program do montażu audio, dyktafon. Formy przekazu: instruktaż, dyskusja, praca indywidualna i w grupie, nagrania w studiu i w plenerze.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Zadania: zredagowanie, nagranie form radiowych oraz montaż audio.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
W1	W1.1	1 aktywność na zajęciach	K_W03	
W2	W2.1	1 projekt	K_W05	
		2 aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1 projekt	K_W06	
		2 aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
U1	U1.1	1 projekt	K_U03	
		2 aktywność na zajęciach		
	U1.2	1 projekt		
		2 aktywność na zajęciach		

U1	U1.3	1	projekt	K_U08	
		2	aktywność na zajęciach		
U1.4	1	projekt			
	2	aktywność na zajęciach			
U2	U2.1	1	projekt	K_U08	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K01	
K2	K2.1	1	projekt	K_K02	
		2	aktywność na zajęciach		
	K2.2	1	projekt		
		2	aktywność na zajęciach		
	K2.3	1	projekt		
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach	K_K03	
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		3	8
	2	Czytanie wskazanej literatury		2	4
	3	Przygotowanie projektu		15	20
		Suma godzin:		50	50
		Punkty ECTS:		2	2
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Bachura-Wojtasik J., Kowalska-Elkader N. (red.), Słowo, dźwięk, cisza, Łódź 2021.				
2	Bauer Z., Dziennikarstwo wobec nowych mediów, Kraków 2009.				
3	Boyd A., Dziennikarstwo radiowo-telewizyjne. Techniki tworzenia programów informacyjnych, Kraków 2006.				
4	Chyliński M., Russ-Mohl S., Dziennikarstwo, Warszawa 2008.				
5	Czarnek-Wnuk P., Rozrywkowe oblicze radia komercyjnego, Łódź 2021.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Baran M., Czwórka i Eska z wizją, czyli o ty, jak radio łączy się z telewizją, 2014. [dostęp Academica]				
2	Beliczyński J., Rozwój organizacji Radio Muzyka Fakty Spółka z o.o. Studium przypadku, Kraków 2010.				
3	Białek M., The tradition of polish radio reportage : in the circle of audio literature, 2021. [dostęp Academica]				
4	Bralczyk J., Język na sprzedaż, Gdańsk 2004.				
5	Czarnek-Wnuk P., Oferta rozrywkowa stacji radiowych w internecie na przykładzie Radia Eska, 2013 [dostęp Academica]				
6	Czarnek-Wnuk P., Pozantenowe formy rozrywki jako dopełnienie przekazów stacji radiowych w Polsce, 2014. [dostęp Academica]				
7	Czarnek-Wnuk P., Rola prowadzącego programy rozrywkowe w rozgłoszeniach komercyjnych, 2019. [dostęp Academica]				

8	Czarnek-Wnuk P., Tradycyjne rozgłoszenie radiowe w mediach społecznościowych, 2016. [dostęp Academica]
9	Doliwa U., Serwis informacyjny jako ważny element realizacji misji regionalnych rozgłoszeń radiowych na przykładzie Radia Olsztyn, 2017. [dostęp Academica]
10	Jeziński, M., Autorska audycja radiowa jako forma rytuału = Authors radio broadcast as a form of ritual, 2017. [dostęp Academica]
11	Jędrzejewski S., Od muzyki w radiu do muzyki w sieci, "Kultura Współczesna", 2017, nr 3 (96), s. 78-90.
12	Kowalska M., The accent of BBC radio presenters, 2018. [dostęp Academica]
13	Stachyra G., Język przekazu i zawartość programów radiowych w Europie i Ameryce Łacińskiej : kierunki badań, 2019. [dostęp Academica]
14	Stachyra G., Radio Community Challenges Aesthetics, Lublin 2013.
15	Stachyra G., Radio mówi, ale jak? : o sztuce dynamizowania wypowiedzi antenowych : tradycja i współczesność = The radio talks, but how ? : on the art of dynamizing the on-air statements : tradition and the present day, 2019. [dostęp Academica]
16	Stasiuk-Krajewska K. (red.), Dziennikarz, mediaworker, influencer. O kontekstach dziennikarskiej profesji, Warszawa 2019.
17	Turant W., Radiowe studio w plenerze, 2017. [dostęp Academica]
18	Wielopolska-Szymura M., Dwójka - radio z kulturą : o kulturotwórczej misji Programu II Polskiego Radia : Ujęcie monograficzne, "Media – Kultura – Komunikacja Społeczna", 12/4, s. 51-67.
19	Zarząd Polskiego Radia S.A., Funkcjonowanie Polskiego Radia S.A. podczas pandemii, 2020. [dostęp Academica]

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	Warsztaty telewizyjne			Kod przedmiotu	50
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia		Profil studiów	praktyczny	
Kierunek studiów	Nowe Media		Specjalność		
Moduł kształcenia	Warsztatowy		Język wykładowy	polski	
Semestr	III		Forma zaliczenia	Zaliczenie z oceną	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		30	ZO3	2				18	ZO3	2				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	20		Praca własna studenta	32	
<b>Razem</b>	<b>50</b>		<b>Razem</b>	<b>50</b>	
ECTS	2		ECTS	2	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Znajomość podstaw gramatyki języka polskiego na poziomie gimnazjum i liceum.

**CEL PRZEDMIOTU**

Zapoznanie z podstawami realizacji telewizyjnej, zasadami działania sprzętu audio-video oraz systemem montażowym. Struktura zespołu produkcyjno – realizacyjnego (kolegium redakcyjne, wydawcy, dziennikarze, operatorzy, produkcja, zespół „newsowy”). Zapoznanie z różnorodnymi formami telewizyjnymi, elementami estetyki obrazu oraz składowymi ścieżki dźwiękowej. Realizacja małych form audiowizualnych.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	K_W01
	W1.1 Zna i rozróżnia nauki komunikacji społecznej i mediów oraz rozumie ich zastosowanie w kulturze, mediach i promocji.	
W2	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W2.1 Pojmuje wagę wykorzystywania nowoczesnych systemów komunikacyjnych.	
W3	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.	K_W08
	W3.1 Posiada wiedzę na temat cech charakterystycznych dla poszczególnych gatunków wypowiedzi i wie, jak je wykorzystywać.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.	K_U10
	U1.1 Orientuje się charakterystycznych terminach związanych z komunikowaniem się w przestrzeni medialnej.	
U2	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.	K_U01
	U2.1 Wykorzystuje wiedzę na temat mediów, aby świadomie wyszukać potrzebne informacje, poddać je analizie i zredagować na potrzeby konkretnych sytuacji.	

<b>U3</b>	Potrafi rozpoznawać i nazywać typowe gatunki dziennikarskie, dokonać ich analizy i interpretacji, podczas analizy i interpretacji stosuje poznane metody, pozwalające odkryć znaczenia oraz umiejscowić tekst w odpowiednim kontekście.		<b>K_U07</b>	
	<b>U3.1</b>	Umie zakwalifikować przekaz medialny jako konkretny gatunek dziennikarski, przeanalizować treść, jego znaczenie i kontekst.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Samodoskonali umiejętności redagowania treści.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Jest gotowy do wykorzystania mediów na potrzeby kreowania materiałów w różnych dziedzinach życia społecznego.		
<b>K3</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>	
	<b>K3.1</b>	Rozumiejąc wagę komunikacji i mediów w rozwoju więzi społecznych potrafi w pracy kierować się troską o właściwe wykorzystanie nabytych umiejętności.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Podstawy dziennikarstwa telewizyjnego, cechy typowe dla medium telewizyjnego, odróżniające je swą specyfiką od warsztatu dziennikarza prasowego czy radiowego.		2	1
2	Zasady samodzielnego przygotowania i realizacji różnych form wypowiedzi dziennikarza telewizyjnego: prostej informacji, felietonu, wywiadu, programu studyjno-filmowego, reportażu filmowego i innych.		2	2
3	Trening przed kamerą: autoprezentacja, interpretacja tekstu czytanego i mówionego, relacja reporterska.		2	1
4	Zasady filmowania i montażu filmowego w technologii cyfrowej. Nowoczesne kamery		2	1
5	Podstawy montażu.		2	1
6	Oprogramowanie komputerów. Precyzyjny montaż na poziomie technicznym spełniającym wymogi profesjonalne.		2	1
7	Przygotowanie do zawodu montażysty.		2	1
8	Podstawy reżyserii.		2	1
9	Rola prowadzącego, producenta, operatora obrazu, autora felietonu, lektora czy montażysty.		2	2
10	Obsługa profesjonalnych kamer filmowych i TV (przygotowanie do zawodu operatora kamery).		2	1
11	Nagrywanie programu, dobór i konfiguracja sprzętu filmowego (kamery, dźwięk, światło, systemy montażowe itp.).		2	1
12	Praca indywidualna lub w zespole nad wybranym większym projektem (zwykle reportażem), od własnego pomysłu do samodzielnego montażu i zgrania.		2	2
13	Realizator imprez okolicznościowych RIO.		2	1
14	Ogólna wiedza z zakresu filmu.		2	1
15	Ć15 – Podstawy produkcji filmowej (dostosowanie umiejętności i zainteresowań do dzisiejszej specyfiki rynku).		2	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Podręczniki i literatura uzupełniająca. Fachowa prasa z dziedziny mediów (Press) – porady reporterów i operatorów stacji telewizyjnych w kraju i za granicą. Zasady montażu – tutoriale internetowe oraz obsługa podstawowych programów (Studio Pinnacle, Adobe Premiere, Movavi) . Studenci przedstawiają prezentację multimedialne (z interaktywnymi linkami) oraz krótkie audycje filmowe na temat wybranych materiałów filmowych – podczas zajęć omawiają ich wady i zalety. Zapoznanie studentów z cyfrowymi kamerami i bezprzewodowymi mikrofonami.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				



Aktywność, udział w dyskusjach na temat wybranych pozycji z literatury oraz audycji telewizyjnych. Ocena przygotowania i zaprezentowania autorskich prezentacji i filmów związanych z warsztatami telewizyjnymi. Rozmowa na zaliczenie z oceną.

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT	
	Wiedza	Ćwiczenia		
W1	W1.1	1	praca semestralna	K_W01
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	praca semestralna	K_W07
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	praca semestralna	K_W08
		2	aktywność na zajęciach	
		Umiejętności		Ćwiczenia
U1	U1.1	1	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U01
		2	aktywność na zajęciach	
U3	U3.1	1	praca semestralna	K_U07
		2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje		Ćwiczenia
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K03
K3	K3.1	1	praca semestralna	K_K08

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	2	4
	2	Czytanie wskazanej literatury	8	10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	4	6
	4	Przygotowanie pracy semestralnej	4	6
	5	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	2	6
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Boyd A., Stewart P., Alexander R., Dziennikarstwo radiowo-telewizyjne, Kraków 2011.
2	Godzic W., Telewizja i jej gatunki, Kraków 2004.
3	Kita M., Loewe I., Język w telewizji, Katowice 2016.

#### Uzupełniająca

1	Bauer Z., Dziennikarstwo wobec nowych mediów, Kraków 2009.
2	Bourdieu P., O telewizji. Panowanie dziennikarstwa, Warszawa 2009.
3	Chyliński M., Russ-Mohl S., Dziennikarstwo, Toruń 2019.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Warsztaty z autoprezentacji								Kod przedmiotu		51	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Warsztatowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO1	1					9	ZO1	1		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
Praca własna studenta				15			Praca własna studenta				21		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>30</b>		
ECTS				1			ECTS				1		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Osiągnięcie efektów kształcenia wynikające z realizacji przedmiotu.													
CEL PRZEDMIOTU													
Głównym celem zajęć jest wyposażenie studentów w umiejętności niezbędne do odpowiedniego przygotowania wystąpienia publicznego, jego realizacji i odpowiedniej ewaluacji.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.											K_W01	
	W1.1	Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie z zastosowaniem wiedzy o komunikacji i mediach w działalności medialnej i promocyjno-reklamowej.											
W2	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.											K_W02	
	W2.1	Wykorzystuje wiedzę na temat mediów społecznościowych z zastosowaniem ich w praktyce.											
W3	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W3.1	Zna i rozróżnia rodzaje mediów.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Wyszukuję informację z różnych źródeł i stosuje je wg przeznaczenia											
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.											K_U09	
	U2.1	Redaguje krótkie i dłuższe teksty użytkowe zgodne zasadami poprawnej polszczyzny											
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.											K_U14	

	<b>U3.1</b>	Przyjmuje różne role, które są zgodne z potrzebami wykonania zadania.			
<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	Rozumie znaczenie przedsiębiorczego i kreatywnego myślenia do stworzenia prezentacji/autoprezentacji, portfolio etc.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.			<b>K_K05</b>	
	<b>K2.1</b>	Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie			
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.			<b>K_K07</b>	
	<b>K3.1</b>	Rozpoznaje dylematy związane zastosowaniem zasad autoprezentacji.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Autoprezentacja wymogiem współczesności; skuteczna autoprezentacja • rodzaje wystąpień publicznych.			2	1
2	Cele i warunki wystąpień • etapy przygotowania wystąpień publicznych • wizualizacja wystąpień.			3	2
3	Sztuka tworzenia poprawnych prezentacji multimedialnych; • właściwe notatki podstawą odpowiedniego przygotowania wystąpienia publicznego • komunikacja społeczna (werbalna i niewerbalna komunikacja) • sposoby radzenia sobie ze stresem.			2	1
4	Prawidłowa dykcja warunkiem skutecznego komunikowania się • prezentacja wystąpień uczestników zajęć.			3	2
5	Ewaluacja wystąpień • najczęściej popełniane błędy w wystąpieniach publicznych.			5	3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Komputery, rzutnik multimedialny, dyktafon, fotografie, aparat fotograficzny.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem audio/wideo/foto; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci prezentacji i wystąpień.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U09</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U14</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K05</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K07</b>	

NS	NS.1	2	aktywność na zajęciach	NS_NSV
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
Kryteria oceniania wg skali:				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>				
			Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
			Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15      9
PW	1	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.		15      21
			Suma godzin:	30      30
			Punkty ECTS:	1      1
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Jabłonowska L., Wachowiak P., Winch S. (red.), Prezentacja profesjonalna: teoria i praktyka, Warszawa 2008.			
2	West E., Przełamywanie pierwszych lodów, integracja i aktywizacja grupy: materiały szkoleniowe 201 ćwiczeń i gier, ABC a Wolters Kluwer business, Kraków 2007.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Batko A., Perswazja - sztuka perswazji czyli język wpływu i manipulacji, Gliwice 2011.			
2	Mckay M., Davis M., Fanning P., Sztuka skutecznego porozumiewania się, GWP, Gdańsk 2005.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE												
Nazwa przedmiotu (modułu)		Warsztaty z publikacji elektronicznej i projektowania stron www							Kod przedmiotu		52	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny						
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny				
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność						
Moduł kształcenia		Warsztatowy				Język wykładowy		polski				
Semestr		V				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną				
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH												
STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO5	3				18	ZO5	3		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ												
STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30				Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>				<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta		45				Praca własna studenta		57				
		<b>Razem</b>		<b>75</b>				<b>Razem</b>		<b>75</b>		
ECTS		3				ECTS		3				
WYMAGANIA WSTĘPNE												
Podstawowa wiedza i umiejętności w zakresie informatyki i grafiki komputerowej.												
CEL PRZEDMIOTU												
Głównym celem kształcenia jest nabycie przez studenta wiedzy i umiejętności koniecznych do tworzenia publikacji elektronicznych oraz stron www												
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU												
KOD	OPIS										EFEKT	
<b>Wiedza</b>												
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).										K_W03	
	W1.1	zna pojęcia i technologie stosowane w wykonywaniu publikacji elektronicznych										
<b>Umiejętności</b>												
U1	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.										K_U03	
	U1.1	potrafi wykonać publikację internetową stosując różne metody publikacji										
<b>Kompetencje</b>												
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.										K_K01	
	K1.1	rozumie potrzebę ciągłego samodoskonalenia w kontekście zmieniających się technologii										
TREŚCI KSZTAŁCENIA												
<b>TEMAT</b>										<b>30</b>	<b>18</b>	
<b>Ćwiczenia</b>										<b>30</b>	<b>18</b>	
1	Wprowadzenie, publikowanie materiałów w sieci Internetowej za pomocą dostępnych										1	1
2	Język HTML, struktura strony WWW, kodowanie polskich znaków, tworzenie i formatowanie dokumentów HTML.										5	3
3	Nowe podejście do projektowania stron www, semantyka kodu HTML.										5	3
4	Tworzenie nowoczesnych stron, udoskonalone formularze, osadzanie na stronach grafiki, video, audio oraz animacji.										4	2

5	Kaskadowe arkusze stylów (CSS), składnia CSS, selektory, właściwości, model blokowy, zasady projektowania szablonów.			4	2	
6	CMS – systemy zarządzania treścią na przykładzie wordpress. Lokalny serwer www, instalacja i administracja. Tworzenie własnej strony.			9	6	
7	Podsumowanie prac projektowych wykonanych w ramach realizowanych zajęć.			2	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>						
Wykład problemowy i konwersatoryjny, warsztaty i formy kształcenia na odległość (e-learning) Środki dydaktyczne: pracownia komputerowa wyposażona w projektor lub tablicę multimedialną. Serwer lub usługa z oprogramowaniem e-learningowym.						
<b>KRYTERIA OCENY</b>						
<b>Ćwiczenia</b>						
Ćwiczenia i projekty wykonywane na zajęciach.						
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>						
<b>KOD</b>		<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	praca semestralna			<b>K_W03</b>
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna			<b>K_U03</b>
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach			<b>K_K01</b>
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
		Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			30	18
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć			5	2
	2	Czytanie wskazanej literatury			10	5
	3	Przygotowanie pracy semestralnej			30	50
		Suma godzin:			75	75
		Punkty ECTS:			3	3
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Kasperski M., Boguska-Torbicz A., Karwatka T., Projektowanie stron WWW: użyteczność w praktyce, Gliwice 2008.					
2	Danowski B., Makaruk M., Pozycjonowanie i optymalizacja stron WWW: jak to się robi, Gliwice 2009.					
<b>Uzupełniająca</b>						
1	Łokińska M., Witryny internetowe: podręcznik do nauki zawodu technik informatyk: kwalifikacja E.14.1, Warszawa 2013.					

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Warsztaty z kreatywnego pisania I										Kod przedmiotu		53	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Warsztatowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
		15	ZO1	2						9	ZO1	2			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
		Ćwiczenia		15						Ćwiczenia		9			
		<b>Razem</b>		<b>15</b>						<b>Razem</b>		<b>9</b>			
Praca własna studenta				35				Praca własna studenta				41			
		<b>Razem</b>		<b>50</b>						<b>Razem</b>		<b>50</b>			
		ECTS		2						ECTS		2			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Podstawowe umiejętności redakcyjne oraz wiedza z zakresu teorii literatury, szczególnie w zakresie poetyki dzieła literackiego.															
CEL PRZEDMIOTU															
Zapoznanie studenta z zasadami redagowania tekstu literackiego, będącego formą epicką lub/i dramatyczną. Poznanie poetyki tych dwóch rodzajów literackich. Tworzenie własnego tekstu.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD		OPIS												EFEKT	
Wiedza															
W1		Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.												K_W08	
		W1.1		Zna i rozróżnia gatunki literackie oraz użytkowe.											
W2		Zna i rozumie powiązanie studiowanego kierunku z: naukami o kulturze i religii, językoznawstwem, sztuką, naukami socjologicznymi, naukami o zarządzaniu i jakości, zorientowane na zastosowania praktyczne.												K_W09	
		W2.1		Zna i rozumie znaczenie wiedzy oraz umiejętności wynikających z kreatywnego pisania w ich praktycznym zastosowaniu w zakresie pracy z mediami.											
W3		Ma wiedzę z zakresu kultury języka i komunikacji; zna zasady poprawnej polszczyzny; jest świadomy procesów zachodzących w rozwoju języka, z uwzględnieniem aspektów współczesnej technologii i przemian kulturowych.												K_W17	
		W3.1		Posiada wiedzę dotyczącą redakcji krótkich oraz dłuższych tekstów użytkowych zgodnie z zasadami poprawnej polszczyzny.											
Umiejętności															
U1		Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.												K_U09	
		U1.1		Redaguje krótkie oraz dłuższe teksty użytkowe zgodnie z zasadami poprawnej polszczyzny.											
Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.															

U2	U2.1	Planuje i realizuje umiejętność redagowania krótkich oraz dłuższych tekstów użytkowych.	K_U15	
U3	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.		K_U16	
	U3.1	Wykorzystuje wiedzę z zakresu medioznawstwa, nauk o kulturze i religii, tworząc teksty użytkowe oraz literackie.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	Samodoskonali umiejętności redakcyjne.		
K2	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.		K_K06	
	K2.1	Rzetelnie oraz uczciwie realizuje cele redakcyjne związane z pracą w mediach.		
K3	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.		K_K09	
	K3.1	Jest gotowy do tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania umiejętności redakcyjnych do tworzenia treści medialnej.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Świat przedstawiony dzieła literackiego. Czym jest kreatywne pisanie?		2	3
2	Analiza świata przedstawionego i kompozycji dzieła literackiego.		2	0
3	Temat utworu. Pułapka autobiografizmu.		2	3
4	Tajniki warsztatu pisarskiego.		3	0
5	Kreacja bohatera tekstu.		2	3
6	Typologia fabuł i rodzaje narracji.		2	0
7	Tworzenie fabuły i konstruowanie narracji.		2	0
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputer, rzutnik, własne prezentacje multimedialne, fragmenty filmów dydaktycznych, podręczniki akademickie wskazane w literaturze podstawowej oraz uzupełniającej, kamera, mikrofon, dyktafon.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Zredagowanie własnego tekstu literackiego jako pracy semestralnej. Przygotowanie materiału filmowego prezentującego wybrany przez studenta gatunek literacki jako pracy etapowej.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
W1	W1.1	1 projekt	K_W08	
		2 praca semestralna		
		3 aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1 praca semestralna	K_W09	
		2 aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1 praca semestralna	K_W17	
		2 aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
U1	U1.1	1 praca semestralna	K_U09	
		2 aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1 praca semestralna	K_U15	
		2 aktywność na zajęciach		
U3	U3.1	1 projekt	K_U16	
		2 praca semestralna		
		3 aktywność na zajęciach		



Kompetencje		Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K01
K2	K2.1	1	projekt	K_K06
		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	projekt	K_K09
		2	praca semestralna	
		3	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		15	9
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		10	10
	2	Czytanie wskazanej literatury		5	10
	3	Przygotowanie projektu		10	10
	4	Przygotowanie pracy semestralnej		10	11
		Suma godzin:		50	50
		Punkty ECTS:		2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Bonda K., Maszyna do pisania. Kurs kreatywnego pisania, Warszawa 2015.
2	Volger C., Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, przeł. K. Kosińska, Warszawa 2021.
3	Wrycza-Bekier J., Magia słów. Jak pisać teksty, które porwą tłumy, Gliwice 2018.

#### Uzupełniająca

1	Piekot T., Majewska-Tworek A., Zaśko-Zielińska M., Sztuka pisania. Przewodnik po tekstach użytkowych, Warszawa 2007.
2	Szczepaniak E., Sztuka projektowania tekstów. Jak tworzyć treści, które podbiją internet, Gliwice 2019.
3	Żabski T. (red.), Słownik literatury popularnej, Wrocław 2006.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Warsztaty z kreatywnego pisania II</b>			Kod przedmiotu	<b>54</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność		
Moduł kształcenia	<b>Warsztatowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>II</b>		Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		15	ZO2	2				9	ZO2	2				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>15</b>		<b>Razem</b>	<b>9</b>	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
<b>Razem</b>	<b>50</b>		<b>Razem</b>	<b>50</b>	
<b>ECTS</b>	<b>2</b>		<b>ECTS</b>	<b>2</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Podstawowa wiedza z zakresu teorii literatury, szczególnie w zakresie poetyki dzieła literackiego. Umiejętności, które student nabył w trakcie realizacji warsztatów z kreatywnego pisania I.

**CEL PRZEDMIOTU**

Doskonalenie umiejętności redagowania tekstu literackiego, będącego formą epicką (opowiadanie) lub/i dramatyczną (scenariusz filmowy).

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna i rozumie gatunki wypowiedzi z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne.	<b>K_W08</b>
	<b>W1.1</b> Zna i rozróżnia gatunki literackie oraz użytkowe.	
<b>W2</b>	Zna i rozumie powiązanie studiowanego kierunku z: naukami o kulturze i religii, językoznawstwem, sztuką, naukami socjologicznymi, naukami o zarządzaniu i jakości, zorientowane na zastosowania praktyczne.	<b>K_W09</b>
	<b>W2.1</b> Zna i rozumie znaczenie wiedzy oraz umiejętności wynikających z kreatywnego pisania w ich praktycznym zastosowaniu w zakresie pracy z mediami.	
<b>W3</b>	Ma wiedzę z zakresu kultury języka i komunikacji; zna zasady poprawnej polszczyzny; jest świadomy procesów zachodzących w rozwoju języka, z uwzględnieniem aspektów współczesnej technologii i przemian kulturowych.	<b>K_W17</b>
	<b>W3.1</b> Posiada wiedzę dotyczącą redakcji krótkich oraz dłuższych tekstów użytkowych zgodnie z zasadami poprawnej polszczyzny.	
<b>Umiejętności</b>		
<b>U1</b>	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.	<b>K_U09</b>
	<b>U1.1</b> Redaguje krótkie oraz dłuższe teksty użytkowe zgodnie z zasadami poprawnej polszczyzny.	
	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.	

U2	U2.1	Planuje i realizuje umiejętność redagowania krótkich oraz dłuższych tekstów użytkowych.	K_U15	
U3	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.		K_U16	
	U3.1	Wykorzystuje wiedzę z zakresu medioznawstwa, nauk o kulturze i religii, tworząc teksty użytkowe oraz literackie.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		K_K01	
	K1.1	Samodoskonali umiejętności redakcyjne.		
K2	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.		K_K06	
	K2.1	Rzetelnie oraz uczciwie realizuje cele redakcyjne związane z pracą w mediach.		
K3	Jest gotowy do stałej dbałości o kulturę, etykę i jakość wypowiedzi; tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania wiedzy językowej do właściwej analizy treści medialnej.		K_K09	
	K3.1	Jest gotowy do tworzenia wartościowych i komunikatywnych przekazów; wykorzystywania umiejętności redakcyjnych do tworzenia treści medialnej.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Rola dialogów w tekście epickim oraz dramatycznym.		2	0
2	Redagowanie dialogów.		3	2
3	Struktura tekstu.		2	2
4	Tworzenie opisów i ich rola w tekście.		2	2
5	Ćwiczenia doskonalące układ kompozycyjny utworu.		2	0
6	Prezentacja i analiza prac semestralnych - tekst literacki (scenariusz/opowiadanie) napisany przez studenta.		4	3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputer, rzutnik, własne prezentacje multimedialne, fragmenty filmów dydaktycznych, podręczniki akademickie wskazane w literaturze podstawowej oraz uzupełniającej.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Zredagowanie własnego tekstu literackiego jako pracy semestralnej: opowiadania lub scenariusza filmowego.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
W1	W1.1	1 praca semestralna	K_W08	
		2 aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1 aktywność na zajęciach	K_W09	
W3	W3.1	1 praca semestralna	K_W17	
		2 aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
U1	U1.1	1 praca semestralna	K_U09	
U2	U2.1	1 aktywność na zajęciach	K_U15	
U3	U3.1	1 praca semestralna	K_U16	
		2 aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
K1	K1.1	1 aktywność na zajęciach	K_K01	
K2	K2.1	1 praca semestralna	K_K06	
		2 aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1 praca semestralna	K_K09	

NS	NS.1	2	aktywność na zajęciach	NS_KW2	
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć		10	10
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		15	21
		Suma godzin:		50	50
		Punkty ECTS:		2	2
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Bonda K., Maszyna do pisania. Kurs kreatywnego pisania, Warszawa 2015.				
2	Volger C., Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, przeł. K. Kosińska, Warszawa 2021.				
3	Wrycza-Bekier J., Magia słów. Jak pisać teksty, które porwą tłumy, Gliwice 2018.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Piekot T., Majewska-Tworek A., Zaśko-Zielińska M., Sztuka pisania. Przewodnik po tekstach użytkowych, Warszawa 2007.				
2	Szczepaniak E., Sztuka projektowania tekstów. Jak tworzyć treści, które podbiją internet, Gliwice 2019.				
3	Żabski T. (red.), Słownik literatury popularnej, Wrocław 2006.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Warsztat Podstawy e-biznesu										Kod przedmiotu		55	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność									
Moduł kształcenia		Warsztatowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		VI				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
		15	ZO6	2						9	ZO6	2			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
		Ćwiczenia		15						Ćwiczenia		9			
		<b>Razem</b>		<b>15</b>						<b>Razem</b>		<b>9</b>			
Praca własna studenta				35						Praca własna studenta				41	
		<b>Razem</b>		<b>50</b>						<b>Razem</b>		<b>50</b>			
ECTS				2						ECTS				2	
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Student powinien potańczyć odnaleźć się w środowisku internetowych znać jego uwarunkowania i specyfikę.															
CEL PRZEDMIOTU															
Celem przedmiotu jest zdobycie podstawowej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie prowadzenia biznesu w Internecie.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD	OPIS													EFEKT	
Wiedza															
W1	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.													K_W07	
	W1.1	Rozumie znaczenie systemów komunikacji w świecie mediów													
W2	Zna i rozumie istniejące uregulowania prawne dotyczące funkcjonowania mediów oraz instytucji społecznych, jak również form rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości, w tym rolę etyki w pracy zawodowej.													K_W13	
	W2.1	Zna regulacje prawne i zasady etyki zawodowej w działalności medialnej													
Umiejętności															
U1	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.													K_U03	
	U1.1	Zna zasady realizacji różnych projektów związanych z działalnością medialną i kulturową													
U2	Potrafi stosować przepisy prawa i normy etyczne odnoszące się do instytucji związanych z wybraną sferą działalności społecznej i medialnej, w szczególności prawa prasowego, i związane z zarządzaniem własnością intelektualną.													K_U05	
	U2.1	Zna i stosuje przepisy prawa i normy etyczne związane z działalnością medialną.													
U3	Potrafi sporządzić wniosek o przyznanie środków na realizację projektu w różnych obszarach zawodowych związanych ze studiowanym kierunkiem.													K_U06	
	U3.1	Orientuje się w podstawowych zagadnieniach dotyczących realizacji projektów i środków na ich realizację													
Kompetencje															

<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.			<b>K_K01</b>	
	<b>K1.1</b>	Podejmuję pracę samokształcenia w zakresie znajomości najważniejszych osiągnięć w obszarze studiowanego kierunku.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			<b>K_K02</b>	
	<b>K2.1</b>	Wykorzystuje kreatywne i twórcze myślenie do stworzenia projektu multimedialnego.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Uwarunkowania prowadzenia E--biznesu			2	1
2	Modele prowadzenia działalności gospodarczej w Internecie			2	1
3	Etapy tworzenia firmy w Internecie			2	1
4	Poszukiwanie źródeł finansowania w E-biznesie (przykłady, możliwości, potencjał)			2	1
5	Projekt zespołowy "Mój E-biznes"			4	3
6	Prezentacja pracy zespołowej w ramach zaliczenia			3	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Zaplecze komputerowe oraz Internet					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Ocena przez prowadzącego zajęcia zadania zespołowego "Mój E-biznes".					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W07</b>	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W13</b>	
	<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	projekt	<b>K_U03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	projekt	<b>K_U05</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	projekt	<b>K_U06</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K01</b>	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	projekt	<b>K_K02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
	Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			15	9
1	Przygotowanie do zajęć			10	12

PW	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie projektu	15	19
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Grąbczewska K., Praktyczne rozwiązania w działalności e-commerce = Practical solutions in e-commerce, "Marketing i Rynek", 1231-7853, R. 27, nr 11 (2020), s. 29-35.			
2	Norris M., E-Biznes, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, Warszawa 2001.			
3	Piech K., E-biznes - innowacje w usługach: teoria, praktyka, przykłady, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Warszawa 2012.			
4	Skorupska J., E-commerce. Strategia, zarządzanie, finanse, Warszawa, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2022			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Dutko M., Biblia e-biznesu 3.0, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2021.			
2	Kamińska-Radomska I., Współczesna etykieta biznesu w codziennej praktyce w Polsce, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2015.			

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Warsztaty edycji obrazu								Kod przedmiotu		56	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność							
Moduł kształcenia		Warsztatowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		I				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO1	2					18	ZO1	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				30			Praca własna studenta				42		
		<b>Razem</b>		<b>60</b>					<b>Razem</b>		<b>60</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Podstawowa znajomość pojęć z informatyki oraz obsługi środowiska komputerowego.													
CEL PRZEDMIOTU													
Warsztat edycji obrazu to przedmiot stanowiący fundament dalszej pracy studenta w trzech podstawowych programach, które są konieczne do swobodnej twórczości przez cały okres kształcenia na kierunku nowe media. Znajomość środowiska Adobe jest konieczna, nie tylko ze względu na fakt, że wszystkie zadanie prowadzone na większości modułów specjalnościowych wymaga biegłej znajomości chociażby jednego z nich, ale również z tego względu, że w dużej mierze stanowi podstawę pierwszych kroków na rynku pracy.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.											K_W05	
	W1.1	Zna podstawowe zagadnienia edycji kolorystycznej obrazu.											
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.											K_W06	
	W2.1	Zna obsługę podstawowych funkcji programu Photoshop i photopea											
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.											K_W07	
	W3.1	Ma wiedzę z zakresu historii i teorii znaku.											
Umiejętności													
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.											K_U02	
	U1.1	Potrafi stworzyć prosty kolaż z podanego materiału zdjęciowego.											
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.											K_U03	
	U2.1	Potrafi w ramach projektu wykonać prezentację swoich prac poddanych obróbce w programie Photoshop.											



U3	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.		K_U16	
	U3.1	Potrafi powtórzyć efekty manipulacji obrazu zaobserwowane u innych artystów.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K1.1	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu projektowania informacji wizualnych.		
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		K_K03	
	K2.1	Posiada perspektywę dla lepszego zrozumienia postaw innych kultur i osób.		
K3	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K3.1	Aktywnie uczestniczy w diagnozowaniu problemów projektowych oraz określa poprawnie źródło i poprawność informacji.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Podstawowe zagadnienia z zakresu kompozycji obrazu.		2	1
2	Linia, kształt, ruch i rytm w kompozycji.		1	1
3	Fabuła strukturalna - budowanie narracji w obrazie.		3	2
4	Zagadnienia typograficzne: rodzaje fontów (język opisu, postać użytkowa).		2	1
5	Technologiczna (cyfrowa) postać znaku drukarskiego – podstawowe wiadomości o typografii.		1	1
6	Podstawowe wiadomości: Obwiednie kształtów; miary typograficzne; technika składu, formatowania i łamania tekstu; techniki makietowania.		1	1
7	Zagadnienia publikacji cyfrowej i poligrafii: CMYK, paser, linie cięcia, linie złożzeń, wykrojniki, kolory dodatkowe. Praktyka przygotowania do druku (cyfra, poligrafia). Różnica między publikacją poligraficzną a internetową.		3	1
8	Programy do tworzenia publikacji dla poligrafii oraz publikacji cyfrowych (Adobe: InDesign, Illustrator, Photoshop).		15	8
9	Wiedza z zakresu teorii koloru (harmonia, kontrast, systemy CMYK i RGB, RBY).		2	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Pracownia edycji obrazu, wyposażona w: stanowisko komputerowe dla nauczyciela z dostępem do Internetu, stanowiska komputerowe (jedno stanowisko dla jednego studenta), pakiet programów graficznych, projektor multimedialny lub duży wyświetlacz naścienny, każde stanowisko z monitorem graficznym, tabletem graficznym i słuchawkami, skanery do oryginałów nieprzezroczystych (po jednym urządzeniu na cztery stanowiska komputerowe), skaner do oryginałów transparentnych, drukarkę zapewniającą fotograficzną jakość wydruku, drukarkę wielkoformatową, aparat cyfrowy, kamerę cyfrową, profesjonalne oprogramowanie do obróbki grafiki rastrowej oraz tworzenia i edycji grafiki wektorowej, oprogramowanie wspomagające tworzenie prezentacji, sprzęt i oprogramowanie do wykonywania skanowania obrazów fotograficznych, cyfrowej obróbki obrazu, archiwizacji oraz wydruku obrazów.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
W1	W1.1	1 aktywność na zajęciach	K_W05	
W2	W2.1	1 praca semestralna	K_W06	
		2 aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1 praca semestralna	K_W07	

U1	U1.1	1	aktywność na zajęciach	K_U02	
U2	U2.1	1	aktywność na zajęciach	K_U03	
U3	U3.1	1	praca semestralna	K_U16	
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K02	
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K03	
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach	K_K05	
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
			Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
			Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		5	2
	2	Czytanie wskazanej literatury		5	5
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		20	35
			Suma godzin:	60	60
			Punkty ECTS:	2	2
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Ambrose G., Harris P., Twórcze projektowanie, tłum. J. Hübner-Wojciechowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002.				
2	Block B., Opowiadanie obrazem: tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, tłum. M. Kłuczbajska, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2020.				
3	Dabner D., Stewart S., Zempol E., Vickress A., Szkoła projektowania graficznego, tłum. J. Kolczyńska, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2018.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Faulkner A., Chavez, C., Adobe Photoshop PL edycja 2020: oficjalny podręcznik, tłum. P. Cieślak, Z. Waśko Z, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2021.				
2	Heller S., 100 Ideas that Changed Graphic Design, Laurence King Publishing, London 2019.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Projektowanie graficzne I warsztaty grafiki wektorowej</b>	Kod przedmiotu	<b>57</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>	
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>	Profil studiów	<b>praktyczny</b>
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>	Specjalność	<b>MiPG</b>
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>	Język wykładowy	<b>polski</b>
Semestr	<b>III</b>	Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE					STUDIA NIESTACJONARNE				
Wykład	Ćwiczenia				Wykład	Ćwiczenia			
	30	ZO3	3			18	ZO3	3	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
<b>Razem</b>	<b>75</b>		<b>Razem</b>	<b>75</b>	
<b>ECTS</b>	<b>3</b>		<b>ECTS</b>	<b>3</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Podstawowa wiedza i umiejętności w zakresie obsługi komputera. Bardzo podstawowa znajomość programów obsługujących grafikę wektorową.

**CEL PRZEDMIOTU**

Ćwiczenia praktyczne na temat tworzenia wizualnych skrótów myślowych. Każdy projekt ma dostosowaną formę tworzenia, logiczną strukturę i spójną formę wyrazu. Przyjęte założenia pozwalają zbudować regułę widoczną w końcowej prezentacji. Budowanie spójnych przestrzeni dla kształtu, barwy czy proporcji, Student opracowuje projekt dostosowując metodę działania dla wybranego zagadnienia. Określa założenia czytelnego projektu z większą ilości elementów w całość, co sprawia, że powtarzalność formy, barwy znaku i typografii tworzy system graficzny. Elementy wykładu wspierane prezentacją, dyskusją, ćwiczeniami, pogadanka heurystyczna, realizacją projektów.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	K_W05
	W1.1 Zna historię trendów graficznych.	
	W1.2 Zna zasady kompozycji.	
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06
	W2.1 Zna teorię koloru.	
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W3.1 Zna zasady kompozycji obrazu i znaku typograficznego.	
	W3.2 Zna pojęcie Gestalt i jego zastosowanie w projektowaniu.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02
	U1.1 Umie zaplanować y wykonać projekt graficzny plakatu, ulotki, znaku.	

U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.		K_U03	
	U2.1	Potrafi wykonać projekt plakatu, wykorzystując wiedzę z zakresu budowania kompozycji na siatce.		
U3	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.		K_U16	
	U3.1	Potrafi umieścić projekt w kontekście czasu i kultury.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K1.1	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu projektowania graficznego.		
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		K_K03	
	K2.1	Posiada perspektywę dla lepszego zrozumienia postaw innych kultur i osób.		
K3	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K3.1	Aktywnie uczestniczy w debatach publicznych oraz diagnozowaniu projektowych komponentów problemów społecznych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Projekt prostego systemu graficznego, opartego o funkcję identyfikującą i będący głównym elementem całości układu. Treść zadania określa zasady projektowe dla znaku czyli jego rolę, treści jakie za sobą niesie, konstrukcję, formę i barwę. Sygnet odgrywa kluczowe znaczenie, podobnie jak odpowiedni dobór typografii.		7	4
2	Badanie realizacji ścisłego związku między formą graficzną (symbolem graficznym) a typografią. Precyzyjne zdefiniowanie warunków dotyczących ww zagadnień zamieszczone jest w opisie projektu (elementy księgi znaku). Budowanie i dokumentacja podstawowego systemu graficznego.		3	2
3	Projekt typograficzny, z grafiki wydawniczej. Założenia techniczne i plastyczne. Treść zadania określają zasady projektu wydawniczego. Funkcję, treści jakie za sobą niesie wybrany element, jego konstrukcję, formę, typografię czy barwę. Zarówno forma jak i elementy siatki, layout, pagina to kluczowe znaczenie, podobnie jak odpowiedni świadomy dobór typografii		4	2
4	Próba stworzenia systemu znaków. Określanie zasad projektowych oraz funkcji znaku (funkcja – identyfikująca, informacyjna). Rola barwy i zasady typograficzne w prezentacji poszczególnych elementów. Aplikacja znaku na określonej płaszczyźnie jako jeden z etapów rozwiązania. Precyzyjne zdefiniowanie reguł budowania informacji, które zamieszczono w opisie projektu. Analityczna forma projektowania systemu znaków.		4	3
5	Próba stworzenia projektu aplikacji typu kanban board. Określenie zasad oraz funkcji projektowych. Rola barwy i zasady kompozycji Gestalt w budowaniu funkcjonalności. Precyzyjne zdefiniowanie doświadczenia użytkownika. Zastosowanie dwóch schematów		4	2
6	UX i UI design. Określenie doświadczenia użytkownika i zastosowanie w praktyce teorii koloru i psychologii Gestalt.		4	3
7	Ilustracyjne projektowanie izometryczne oraz elementy 3d w Illustratorze.		4	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				

Pracownia projektowania graficznego, wyposażona w: stanowisko komputerowe dla nauczyciela z dostępem do Internetu, stanowiska komputerowe (jedno stanowisko dla jednego studenta), pakiet programów graficznych, projektor multimedialny lub duży wyświetlacz naścienny, każde stanowisko z monitorem graficznym, tabletem graficznym i słuchawkami, skanery do oryginałów nieprzezroczystych (po jednym urządzeniu na cztery stanowiska komputerowe), skaner do oryginałów transparentnych, drukarkę zapewniającą fotograficzną jakość wydruku, drukarkę wielkoformatową, profesjonalne oprogramowanie do obróbki edycji grafiki wektorowej.

### KRYTERIA OCENY

#### Ćwiczenia

Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia	
W1	W1.1	1	projekt	K_W05
		2	aktywność na zajęciach	
	W1.2	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	projekt	K_W06
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	projekt	K_W07
		2	aktywność na zajęciach	
	W3.2	1	projekt	
		2	aktywność na zajęciach	
		Umiejętności	Ćwiczenia	
U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U02
		2	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	aktywność na zajęciach	K_U03
U3	U3.1	1	aktywność na zajęciach	K_U16
		Kompetencje	Ćwiczenia	
K1	K1.1	1	praca semestralna	K_K02
K2	K2.1	1	praca semestralna	K_K03
		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	praca semestralna	K_K05
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

#### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
aca własna	1	Przygotowanie do zajęć	10	12
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie projektu	10	15

Pt	4	Przygotowanie pracy semestralnej	15	20
			Suma godzin:	75
			Punkty ECTS:	3
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1		Airey D., Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, tłum. B. Sałbut, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2021.		
2		Ambrose G., Harris P., Twórcze projektowanie, tłum. J. Hübner-Wojciechowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003.		
3		Evamy M., Logo: przewodnik dla projektantów, tłum. E. Gwis, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.		
4		Mrowczyk J., Warda M., PGR: projektowanie graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010.		
5		Newark Q., Co to jest projektowanie, tłum. J. Kolczyńska, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2021.		
<b>Uzupełniająca</b>				
1		Składanek M., Projektowanie interakcji - pomiędzy wiedzą a praktyką, "Kultura Współczesna", 2009, 3 (61), s. 73-89, [dostęp Academica]		
2		Wood, B, Adobe Illustrator PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2020, tłum. P. Cieślak Piotr, J. Zatorska, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2021.		

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Projektowanie graficzne II warsztaty grafiki rastrowej								Kod przedmiotu		58	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		MiPG					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		III				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO3	3					18	ZO3	3		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia			30				Ćwiczenia			18	
		<b>Razem</b>			<b>30</b>				<b>Razem</b>			<b>18</b>	
Praca własna studenta		45					Praca własna studenta		57				
		<b>Razem</b>			<b>75</b>				<b>Razem</b>			<b>75</b>	
ECTS		3					ECTS		3				
WYMAGANIA WSTĘPNE													
<p>Podstawowa wiedza z zakresu historii sztuki i kultury, znajomość obsługi komputera i korzystania z Internetu, orientowanie się w aktualnych trendach i zjawiskach występujących w szeroko rozumianym projektowaniu graficznym w Polsce i na świecie, kreatywność, umiejętności manualno-artystyczne, twórcza obserwacja, umiejętne wykorzystywanie inspiracji zewnętrznych oraz ich analizowanie w celu poszerzenia zasobu wiedzy</p>													
CEL PRZEDMIOTU													
<p>Ćwiczenia praktyczne na temat tworzenia wizualnych skrótów myślowych. Każdy projekt ma dostosowaną formę tworzenia, logiczną strukturę i spójną formę wyrazu. Przyjęte założenia pozwalają zbudować regułę widoczną w końcowej prezentacji. Budowanie spójnych przestrzeni dla kształtu, barwy czy proporcji, Student opracowuje projekt dostosowując metodę działania dla wybranego zagadnienia. Określa założenia czytelnego projektu z większą ilością elementów w całość, co sprawia, że powtarzalność formy, barwy znaku i typografii tworzy system graficzny. Elementy wykładu wspierane prezentacją, dyskusją, ćwiczeniami, pogadanka heurystyczna, realizacją projektów.</p>													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.											K_W05	
	W1.1	Zna pojęcie osi czasu (oraz efektów na osi czasu), klatek kluczowych oraz in-between.											
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.											K_W06	
	W2.1	Zna zagadnienia związane z obróbką cyfrową obrazu - potrafi stworzyć efekt mangi ze zdjęcia kolorowego.											
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.											K_W07	
	W3.1	Zna programy wykorzystujące AI w projektowaniu i potrafi je krytycznie i twórczo wykorzystać z poszanowaniem dla praw autorskich.											
Umiejętności													
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.											K_U02	

	<b>U1.1</b>	Potrafi zastosować narzędzia związane z perspektywą w programie Adobe Photoshop.		
<b>U2</b>		Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	<b>K_U03</b>	
	<b>U2.1</b>	Potrafi wykorzystać możliwość AI do stworzenia grafik projektowych.		
<b>U3</b>		Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.	<b>K_U16</b>	
	<b>U3.1</b>	Potrafi wykonać interaktywną prezentację za pomocą obrazów wygenerowanych przez AI.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>		Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu projektowania wizualnego.		
<b>K2</b>		Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Posiada perspektywę dla lepszego zrozumienia postaw innych kultur i osób.		
<b>K3</b>		Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.	<b>K_K05</b>	
	<b>K3.1</b>	Charakteryzuje się postawą gotowości do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działań na rzecz społeczności lokalnej.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Nauka dokonywania skojarzeń, metaforyzowania i transformowania wybranych treści w procesie projektowo-graficznym		4	2
2	Umiejętność logicznego zarządzania treścią oraz obrazem fotograficznym w publikacji internetowej.		4	2
3	Analiza programów graficznych Adobe Photoshop oraz photopea oraz właściwości i znaczenia w procesie twórczym innych materiałów pomocniczych (aparat cyfrowy, skaner, rysunki i szkice).		2	1
4	Obróbka zdjęć i retusz komputerowy z wykorzystaniem programu Adobe Photoshop.		3	2
5	Kolaż artystyczny bazujący na własnych zdjęciach i narzędziach programu Adobe Photoshop.		4	3
6	Pixel art w Photoshopie. Pracowanie na obiektach inteligentnych i tworzenie tilesetów na potrzeby gier typu pixel art.		3	2
7	Budowanie właściwego przekazu społecznego oraz właściwy dobór środków artystycznych w formach projektowych (np.: plakat filmowy, plakat społeczny, kampania społeczna, projektowanie opakowań itp.)		7	5
8	Analiza kolorystyczna oraz wykorzystanie wiedzy w projektowaniu komunikatu emocjonalnego, odpowiedni dobór środków artystycznych (wykonanie kalendarza ściennego, zaprojektowanie certyfikatu i dyplomu).		3	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Pracownia projektowania graficznego, wyposażona w: stanowisko komputerowe dla nauczyciela z dostępem do Internetu, stanowiska komputerowe (jedno stanowisko dla jednego studenta), pakiet programów graficznych, projektor multimedialny lub duży wyświetlacz naścienny, każde stanowisko z monitorem graficznym, tabletem graficznym i słuchawkami, skanery do oryginałów nieprzezroczystych (po jednym urządzeniu na cztery stanowiska komputerowe), skaner do oryginałów transparentnych, drukarkę zapewniającą fotograficzną jakość wydruku, drukarkę wielkoformatową, profesjonalne oprogramowanie do obróbki edycji grafiki rastrowej.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				



Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT
	Wiedza	Ćwiczenia	
W1	W1.1	1 aktywność na zajęciach	K_W05
W2	W2.1	1 aktywność na zajęciach	K_W06
W3	W3.1	1 aktywność na zajęciach	K_W07
		Umiejętności	Ćwiczenia
U1	U1.1	1 aktywność na zajęciach	K_U02
U2	U2.1	1 aktywność na zajęciach	K_U03
U3	U3.1	1 aktywność na zajęciach	K_U16
		Kompetencje	Ćwiczenia
K1	K1.1	1 praca semestralna	K_K02
		2 aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1 aktywność na zajęciach	K_K03
K3	K3.1	1 aktywność na zajęciach	K_K05

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	20	27
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie pracy semestralnej	15	20
		Suma godzin:	75	75
		Punkty ECTS:	3	3

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Austin T., Doust R., Projektowanie dla nowych mediów, tłum. A. Garbiński, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
2	Faulkner A., CHavez C., Adobe Photoshop PL edycja 2020: oficjalny podręcznik, tłum. P. Cieślak, Z. Waśko, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2021.
3	Fiell Ch., Fiell P., Projektowanie graficzne w XXI wieku: le design graphique au 21-e siecle. Graphic Design for the 21st Century, tłum. M. Kucewicz, P. Safavi, Taschen, Köln 2005.
4	Newark Q., Co to jest projektowanie, tłum. J. Kolczyńska, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2021.

#### Uzupełniająca

1	Fiell Ch., Graphic Design Sourcebook, Welbeck Publishing Group, London 2021.
2	Munari B., Design as art, Penguin Modern Classics, London 2019.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE																	
Nazwa przedmiotu (modułu)			Grafika intermedialna											Kod przedmiotu		59	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot											Instytut Humanistyczny						
Poziom kształcenia			Studia pierwszego stopnia						Profil studiów			praktyczny					
Kierunek studiów			Nowe Media						Specjalność			MiPG					
Moduł kształcenia			Specjalnościowy						Język wykładowy			polski					
Semestr			VI						Forma zaliczenia			Egzamin					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH																	
STUDIA STACJONARNE									STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład			Ćwiczenia						Wykład			Ćwiczenia					
15	E6	2							9	E6	2						
			15	ZO6	1							9	ZO6	1			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ																	
STUDIA STACJONARNE									STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład			15						Wykład			9					
Ćwiczenia			15						Ćwiczenia			9					
<b>Razem</b>			<b>30</b>						<b>Razem</b>			<b>18</b>					
Praca własna studenta			45						Praca własna studenta			57					
<b>Razem</b>			<b>75</b>						<b>Razem</b>			<b>75</b>					
ECTS			3						ECTS			3					
WYMAGANIA WSTĘPNE																	
Podstawowa wiedza w zakresie zjawisk medialnych, podstawowa wiedza z zakresu montażu filmowego montażu dźwięku, grafiki wektorowej, środowiska 3D, pozwalająca na płynne przechodzenie między środowiskami pracy.																	
CEL PRZEDMIOTU																	
Celem przedmiotu jest analiza języka i zjawisk medialnych oraz kształcenie umiejętności posługiwania się w stopniu podstawowym, analogowym i cyfrowym warsztatem edycji i emisji obrazu i dźwięku. Rozpoznanie reguł obrazowania ekranowego. Rozumienie specyfiki działań intermedialnych oraz umiejętność kreowania w obszarze sztuki mediów.																	
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU																	
KOD	OPIS															EFEKT	
Wiedza																	
W1	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.															K_W05	
	W1.1	Zna pojęcie intermedialności oraz przedstawicieli sztuki intermedialnej.															
W2	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.															K_W06	
	W2.1	Zna zagadnienia związane z obróbką cyfrową obrazu oraz zna główne prądy w sztuce nowoczesnej.															
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.															K_W07	
	W3.1	Zna programy wykorzystujące AI w projektowaniu.															
Umiejętności																	
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.															K_U02	
	U1.1	Potrafi zastosować narzędzia związane z animacją w programie Adobe Photoshop.															
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.															K_U03	

	<b>U2.1</b>	Potrafi wykorzystać możliwość AI oraz materiałów stockowych do stworzenia grafik projektowych.		
<b>U3</b>		Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.	<b>K_U16</b>	
	<b>U3.1</b>	Potrafi wykonać interaktywną prezentację.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>		Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.	<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu projektowania wizualnego		
<b>K2</b>		Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.	<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Posiada perspektywę dla lepszego zrozumienia postaw innych kultur i osób.		
<b>K3</b>		Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.	<b>K_K05</b>	
	<b>K3.1</b>	Charakteryzuje się postawą gotowości do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działań na rzecz społeczności lokalnej.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Wprowadzenie w obszar grafiki działań intermedialnych.		2	1
2	Formy scenariuszowe - struktura, warianty, motywy, idee		2	1
3	Prezentacje, analizy, konstrukcje zagadnień pokrewnych, analiza faktów kulturowych. Wymiary nowych mediów: Przestrzeń, Czas, Interaktywność, Informacja.		3	2
4	Interfejsy Kulturowe: Jak nowe media przeprojektowują nasze doświadczenia		3	2
5	Narracja cyfrowa: Nowe formy opowieści w erze technologii		3	2
6	Rozpoznawanie oraz doświadczanie porządków postrzegania, transmisji i notacji intermedialnych.		2	1
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Analiza swobodnej kreacji artystycznej.		1	1
2	Opracowanie tematów realizacyjnych.		1	1
3	Łączenie odmiennych technik realizacyjnych (np. analogowych i cyfrowych).		2	1
4	Tworzenie animacji multimedialnych.		4	2
5	Tworzenie krótkich form filmowych na potrzeby mediów (związanych z imprezami teatralnymi, muzycznymi i wystawienniczymi, filmem, reklamą, promocją).		4	2
6	Tworzenie autorskich realizacji multimedialnych wykorzystujących różnorodne możliwości związane z warsztatem cyfrowym: - łączenie odmiennych technik realizacyjnych (np. analogowych i cyfrowych) - łączenie przestrzeni z dźwiękiem - wykorzystywanie interaktywności - tworzenie obiektów, instalacji i akcji multimedialnych.		3	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Pracownia grafiki intermedialnej, wyposażona w: stanowisko komputerowe dla nauczyciela z dostępem do Internetu, stanowiska komputerowe (jedno stanowisko dla jednego studenta), pakiet programów graficznych, projektor multimedialny lub duży wyświetlacz naścienny, każde stanowisko z monitorem graficznym, tabletem graficznym i słuchawkami, skanery do oryginałów nieprzezroczystych (po jednym urządzeniu na cztery stanowiska komputerowe), skaner do oryginałów transparentnych, drukarkę zapewniającą fotograficzną jakość wydruku, drukarkę wielkoformatową, aparat cyfrowy, kamerę cyfrową, profesjonalne oprogramowanie do obróbki grafiki rastrowej i edycji grafiki wektorowej, oprogramowanie wspomagające tworzenie animacji, sprzęt i oprogramowanie do wykonywania cyfrowej obróbki obrazu, montażu filmów, animacji oraz mapowania 3d				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Test z pytaniami zamkniętymi i otwartymi sprawdzający wiedzę teoretyczną.				
<b>Ćwiczenia</b>				

Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS		EFEKT
<b>Wiedza   Wykład</b>			
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W05</b>
		2 kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		3 aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W06</b>
		2 kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		3 aktywność na zajęciach	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1 projekt	<b>K_W07</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>Umiejętności   Wykład</b>			
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_U02</b>
		2 kolokwium pisemne pytania zamknięte	
		3 aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 projekt	<b>K_U03</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1 aktywność na zajęciach	<b>K_U16</b>
<b>Kompetencje   Wykład</b>			
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1 projekt	<b>K_K02</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1 projekt	<b>K_K03</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1 projekt	<b>K_K05</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>			
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 projekt	<b>K_W05</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 projekt	<b>K_W06</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1 projekt	<b>K_W07</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>			
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 aktywność na zajęciach	<b>K_U02</b>
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 projekt	<b>K_U03</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1 projekt	<b>K_U16</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>			
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1 projekt	<b>K_K02</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1 projekt	<b>K_K03</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1 projekt	<b>K_K05</b>
		2 aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

**Kryteria oceniania wg skali:**

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

**NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA**

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	20	27
	2	Czytanie wskazanej literatury	15	15
	3	Przygotowanie projektu	5	10
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	5	5
		Suma godzin:	75	75
		Punkty ECTS:	3	3

**LITERATURA**

**Podstawowa**

1	Chyła W., Szkice o kulturze audiowizualnej. Stulecie ekranu w kulturze, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1998
2	Gwóźdź A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami, TAIWPN Universitas, Kraków 2003.
3	Higgins, D., Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje, Wydawnictwo Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk 2000.
4	Kita B., Między przestrzeniami: o kulturze nowych mediów, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2003.
5	McLuhan M., Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, tłum. N. Szczucka, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.
6	U. Eco, Nieobecna struktura, przeł. A. Weinsberg, P. Bravo, Wydawnictwo KR, Warszawa 1996.

**Uzupełniająca**

1	Grabowski B., Fick B., Grafika-techniki i materiały, Universitas, Kraków 2011.
2	Manovich L., Cultural Analytics, Mit Press, Cambridge Massachusetts 2020.
3	Manovich L., The Language of New Media, Mit Press, Cambridge Massachusetts 2002.
4	Mitchell W.J.T., Czego chcą obrazy, tłum. Ł. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Cyfrowa obróbka audio-video								Kod przedmiotu		60	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		MiPG					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		III				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO3	3					18	ZO3	3		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				45			Praca własna studenta				57		
		<b>Razem</b>		<b>75</b>					<b>Razem</b>		<b>75</b>		
ECTS				3			ECTS				3		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Znajomość oprogramowania do montażu													
CEL PRZEDMIOTU													
Nauka postprodukcji materiałów audio-video													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).												K_W03
	W1.1	Zna terminologię z zakresu oprogramowania, funkcjonowania narzędzi audio i video, a także postprodukcji w zakresie tych mediów.											
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.												K_W05
	W2.1	Wie, jak materiał audio i video funkcjonuje jako zjawisko medialne, jakie standardy obowiązują w emisji danego medium, ma wiedzę z zakresu montażu i zasad postprodukcji.											
Umiejętności													
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.												K_U02
	U1.1	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu obróbki audio i video do analizowania materiałów zamieszczanych w mediach.											
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.												K_U03
	U2.1	Potrafi zaplanować i zrealizować projekt z zakresu audio i video, posługując się wiedzą i umiejętnościami z tego zakresu. Potrafi stworzyć projekt tego typu z przeznaczeniem do odpowiedniego medium.											
Kompetencje													

<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	Jest gotowy do twórczego i samodzielnego prowadzenia projektów wymagających wiedzy i umiejętności z zakresu obróbki audio i video.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Jest gotowy do czynnego i twórczego uczestniczenia w życiu kulturalnym. Jest świadomy tego, jak potrzebna jest wiedza na temat obróbki audio i video, aby profesjonalnie przygotować materiał do emisji. Jest też świadomy manipulacji, które są dokonywane za pomocą tych narzędzi.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce		4	2
2	Przestrzeń dźwięku - muzyka jako tło, łączenie różnych źródeł dźwięku		4	2
3	Cyfrowa obróbka materiału filmowego pod kątem korekty dźwięku		6	4
4	Parametry obrazu wideo – proporcje obrazu		2	2
5	Montaż obrazu - ćwiczenia na wybranych tematach		4	2
6	Nieliniowy montaż wideo - funkcje, i praktyczne zastosowanie		4	2
7	Montaż online i offline		4	2
8	Konwersje formatów obrazu		2	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, dyktafon, oprogramowania do montażu i obróbki cyfrowej; instruktaż, ćwiczenia na gotowym oraz na tworzonym materiale				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
aktywność, wykonywanie zadań z zajęć, obróbka zadanego materiału pod kątem korekty obrazu i dźwięku				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>   <b>Ćwiczenia</b>			
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 praca semestralna	<b>K_W03</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 praca semestralna	<b>K_W05</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>   <b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 projekt	<b>K_U02</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 projekt	<b>K_U03</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje</b>   <b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1 praca semestralna	<b>K_K02</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1 praca semestralna	<b>K_K03</b>	
		2 aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	

dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>				
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
PW	1	Przygotowanie projektu		57
		Suma godzin:		75
		Punkty ECTS:		3
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	David Lewis Yewdall, Dźwięk w filmie. Teoria i praktyka, wyd. Wojciech Marzec, 2011.			
2	Joseph V. Mascelli, 5 tajemnic warsztatu filmowego, wyd. Wojciech Marzec, 2018.			
3	Magdoń A., Reporter i jego warsztat, Kraków 2000.			
<b>Uzupelniająca</b>				
1	Bauer Z., Chudziński E. Dziennikarstwo i świat mediów, Kraków 2000,			
2	Steinmetz R., Nahrstedt K., Multimedia Systems. Series: X.media.publishing Springer, 2004, ISBN: 978-3-540-40867-3			



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Montaż video w mediach społecznościowych								Kod przedmiotu		61	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		MiPG					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		V				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO5	4					18	ZO5	4		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18				
<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>				
Praca własna studenta		70					Praca własna studenta		82				
<b>Razem</b>		<b>100</b>					<b>Razem</b>		<b>100</b>				
ECTS		4					ECTS		4				
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Znajomość oprogramowania do montażu													
CEL PRZEDMIOTU													
Nauka tworzenia i postprodukcji materiałów audio-video przeznaczonych do publikowania w mediach społecznościowych takich jak videoblog, instastory i rolki (reels).													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS										EFEKT		
Wiedza													
W1	Zna takie formy mediów społecznościowych jak videoblog, instastory i rolki (reels).										K_W03 K_W05 K_W06		
Umiejętności													
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować krótkie formy filmowe (videoblog, instastory i rolki) na platformę mediów społecznościowych.										K_U02 K_U03		
Kompetencje													
K1	Jest gotowy do kreatywnych działań w zakresie projektowania i realizacji krótkich form filmowych na platformę mediów społecznościowych.										K_K02 K_K03		
TREŚCI KSZTAŁCENIA													
TEMAT											30	18	
Ćwiczenia											30	18	
1	Filmowe formy postów w mediach społecznościowych - zależność parametrów od danego kanału mediów. Trendy obecne w mediach społecznościowych - Facebook, Instagram, Tik-Tok										6	2	
2	Dźwięk - parametry akustyczne w nagraniach i obróbce z przeznaczeniem dla mediów społecznościowych										2	2	
3	Cyfrowa obróbka materiału filmowego pod kątem korekty dźwięku										6	2	
4	Parametry obrazu wideo – proporcje obrazu										2	2	
5	Montaż obrazu - ćwiczenia na wybranych tematach										4	2	
6	Konwersje formatów obrazu										2	2	

7	Tworzenie filmów na YouTube - wymagania platformy, trendy wśród youtuberów, parametry techniczne		8	6
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, dyktafon, oprogramowania do montażu i obróbki cyfrowej; instruktaż, ćwiczenia na gotowym oraz na tworzonym materiale				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
aktywność, wykonywanie zadań z zajęć, stworzenie, obróbka i publikacja filmu na YouTube, przygotowanie rolki na Instagram				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>				
<b>W1</b>	Zna takie formy mediów społecznościowych jak videoblog, instastory i rolki (reels).			<b>K_W03 K_W05 K_W06</b>
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>				
<b>U1</b>	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować krótkie formy filmowe (videoblog, instastory i rolki) na platformę mediów społecznościowych.			<b>K_U02 K_U03</b>
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do kreatywnych działań w zakresie projektowania i realizacji krótkich form filmowych na platformę mediów społecznościowych.			<b>K_K02 K_K03</b>
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>				
Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			30	18
<b>PW</b>	<b>1</b>	Przygotowanie projektu	70	82
Suma godzin:			100	100
Punkty ECTS:			4	4
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Adobe After Effects 6.0 : oficjalny podręcznik, tłum. A. Witerkowska, G. Stawikowski, Wydawnictwo Helion, 2004.			
2	Górska M., Visual storytelling : jak opowiadać językiem video, Warszawa 2019.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Steinmetz R., Nahrstedt K., Multimedia Systems. Series: X.media.publishing Springer, 2004, ISBN: 978-3-540-40867-3			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE														
Nazwa przedmiotu (modułu)		Podstawy animacji i modelowania 3D I								Kod przedmiotu		62		
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny								
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny						
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		MiPG						
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski						
Semestr		V				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną						
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH														
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia					
		15	ZO5	2					9	ZO5	2			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ														
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE							
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9			
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>			
Praca własna studenta				35			Praca własna studenta				41			
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>			
ECTS				2			ECTS				2			
WYMAGANIA WSTĘPNE														
Znajomość oprogramowania Photoshop														
CEL PRZEDMIOTU														
Nauka oprogramowania do grafiki 3D														
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU														
KOD	OPIS												EFEKT	
Wiedza														
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).													K_W03
	W1.1	Zna i rozumie terminologię z zakresu projektowania 3d												
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.													K_W05
	W2.1	Ma wiedzę z zakresu grafiki 3d i jej wykorzystania w mediach oraz w projektach użytkowych.												
Umiejętności														
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.													K_U02
	U1.1	Potrafi wykorzystać wiedzę do tworzenia obiektów 3d, analizowania grafiki pod kątem jej trójwymiarowości.												
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.													K_U03
	U2.1	Potrafi stworzyć projekt 3d, umie znaleźć rozwiązania praktyczne w obrębie tworzenia projektów 3d.												
Kompetencje														
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.													K_K02
	K1.1	Jest gotowy do samodzielnego tworzenia graficznych obiektów 3d.												

<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.			<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Jest gotowy do tego, aby twórczo i użytkowo wykorzystywać projekty 3d w codziennym i zawodowym życiu.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Nauka programu Blender - praktyczne używanie narzędzi do modelowania		3	3	
2	Praca z trójwymiarowymi obiektami		4	2	
3	Tworzenie realistycznych materiałów i tekstur		4	2	
4	Mapowanie tekstur na obiektach		4	2	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, dyktafon, oprogramowania do montażu i obróbki cyfrowej; instruktaż,					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
aktywność, wykonywanie zadań z zajęć					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
	Wiedza   Ćwiczenia				
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_W05</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_U03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	praca semestralna	<b>K_K03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
	Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			15	9
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć		5	11
	2	Czytanie wskazanej literatury		5	5
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		25	25
	Suma godzin:			50	50
	Punkty ECTS:			2	2

## LITERATURA

### Podstawowa

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Kaziunas A., Świat druku 3D. Przewodnik: kompendium wiedzy o druku 3D!, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014. |
| 2 | Matulewski J., Grafika 3D czasu rzeczywistego. Nowoczesny OpenGL, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa       |

### Uzupełniająca

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Bociek B., Blender. Podstawy modelowania, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2007   |
| 2 | Matulewski J., Grafika, fizyka, metody numeryczne: symulacje fizyczne z wizualizacją 3D, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010. |
| 3 | Mullen T., Blender. Mistrzowskie animacje 3D, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2010   |

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Podstawy animacji i modelowania 3D II										Kod przedmiotu		63	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów				praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność				MiPG					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy				polski					
Semestr		VI				Forma zaliczenia				Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
		15	ZO6	1						9	ZO6	1			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
		Ćwiczenia		15						Ćwiczenia		9			
		<b>Razem</b>		<b>15</b>						<b>Razem</b>		<b>9</b>			
Praca własna studenta				10				Praca własna studenta				16			
		<b>Razem</b>		<b>25</b>						<b>Razem</b>		<b>25</b>			
ECTS				1				ECTS				1			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Znajomość oprogramowania Blender															
CEL PRZEDMIOTU															
Tworzenie animacji i grafik 3D															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD	OPIS													EFEKT	
Wiedza															
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).													K_W03	
	W1.1	Zna i rozumie terminologię z zakresu zarówno projektowania, jak i animacji 3d.													
W2	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.													K_W05	
	W2.1	M wiedzę na temat tego, jak może wykorzystać modelowanie i animację 3d w mediach.													
Umiejętności															
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.													K_U02	
	U1.1	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu modelowania i animacji 3d do analizowania wartości przekazów medialnych.													
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.													K_U03	
	U2.1	Potrafi samodzielnie zrealizować twórcze projekty z zakresu modelowania i animacji 3d.													
Kompetencje															
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.													K_K02	
	K1.1	Jest gotowy do samodzielnego tworzenia modeli i animacji 3d oraz dalszej ich nauki.													

<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.			<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Jest gotowy do tego, aby wykorzystać wiedzę i umiejętności z zakresu modelowania i animacji 3d do projektów wzbogacających życie kultury, sztuki, jak i do codziennego, użytkowego przeznaczenia.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Tworzenia własnych modeli 3D i ich animacji		3	3	
2	Podstawy tworzenia różnego typu materiałów nadawanych obiektom 3D		4	2	
3	Używanie tekstur do tworzenia fotorealistycznych materiałów zgodnych ze standardem PBR		4	2	
4	Komponowanie sceny, pracy z kamerą i animacji ujęć		4	2	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
komputer, rzutnik, wi-fi, oprogramowanie Blender instruktaż,					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
aktywność, wykonywanie zadań z zajęć, utworzenie własnego modelu 3D oraz własnej animacji					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_W03</b>
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_W05</b>
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_U02</b>
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_U03</b>
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_K02</b>
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	praca semestralna		<b>K_K03</b>
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
	Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
	Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			15	9
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć		2	4
	2	Czytanie wskazanej literatury		5	5
	3	Przygotowanie pracy semestralnej		3	7

		Suma godzin:	25	25
		Punkty ECTS:	1	1
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Kaziunas A., Świat druku 3D. Przewodnik: kompendium wiedzy o druku 3D!, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014.			
2	Matulewski J., Grafika 3D czasu rzeczywistego. Nowoczesny OpenGL, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Bociek B., Blender. Podstawy modelowania, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2007			
2	Matulewski J., Grafika, fizyka, metody numeryczne: symulacje fizyczne z wizualizacją 3D, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.			
3	Mullen T., Blender. Mistrzowskie animacje 3D, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2010			



PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Fotografia prasowa i użytkowa</b>			Kod przedmiotu	<b>64</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność	<b>MiPG</b>	
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>VI</b>		Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		30	ZO6	3				18	ZO6	3				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
<b>Razem</b>	<b>75</b>		<b>Razem</b>	<b>75</b>	
<b>ECTS</b>	<b>3</b>		<b>ECTS</b>	<b>3</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Wiedza ogólna związana z fotografią

**CEL PRZEDMIOTU**

Zajęcia mają na celu wykształcenie u studentów umiejętności twórczego, samodzielnego i świadomego wykorzystywania technik fotograficznych do realizacji projektów, zarówno autorskich, jak i w praktyce zawodowej. Nabywanie umiejętności świadomego posługiwania się zapisem fotograficznym do celów wyrażania intencjonalnych treści. Nabywanie umiejętności aktywnego stosunku do aranżacji obiektów fotograficznych i inscenizowania obrazu tworzącego kadr fotograficzny. Nabycie umiejętności kwalifikowania przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	K_W06
	W1.1 Zna zasady tworzenia fotoreportażu i współpracy z dziennikarzem. Posiada wiedzę na temat rodzajów i funkcji fotografii użytkowej.	
W2	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W2.1 Wie czym charakteryzuje się dobra okładka i jak przekazywać informacje poprzez fotografie.	
W3	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.	K_W10
	W3.1 Zna sposoby manipulacji w fotografii.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02
	U1.1 Potrafi wykonać fotoreportaż lub fotografię użytkową z zadanymi parametrami.	

<b>U2</b>	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.		<b>K_U03</b>		
	<b>U2.1</b>	Potrafi archiwizować własne materiały zdjęciowe.			
<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>		
	<b>K1.1</b>	Dostrzega konieczność ciągłego aktualizowania i pogłębiania wiedzy z zakresu fotografii.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>		
	<b>K2.1</b>	Postrzega fotografię jako narzędzie, które można wprowadzić w obszar działań plastycznych i kreacji wykonywanego dzieła.			
<b>K3</b>	Jest gotowy do wzięcia odpowiedzialności za trafność przekazywanej wiedzy; w pracy badawczej cechuje go uczciwość i rzetelność oraz etyczne zachowania związane z działalnością profesjonalną.		<b>K_K06</b>		
	<b>K3.1</b>	Jest gotowy do stosowania fotografii zgodnie z zasadami etyki i poszanowania prywatności osób fotografowanych.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>	
1	Fotografia prasowa i reporterska - fotoreportaż, zasady pracy fotoreportera,		4	2	
2	Relacja fotografii do tekstu w prasie. Fotografia na okładce (jako okładka). Funkcja perswazyjna fotografii w prasie		6	4	
3	Współpraca fotografa z dziennikarzem piszącym tekst oraz reaserch		2	2	
4	Manipulacja w przekazie fotograficznym w materiałach prasowych.		2	2	
5	Fotografia użytkowa - funkcje, rodzaje, cel		6	2	
6	Manipulacja w przekazie fotograficznym w materiałach użytkowych		2	2	
7	Nauka fotografowania newsowego, reportażowego i archiwizowania własnych materiałów zdjęciowych		8	4	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Aparat fotograficzny (dostępny na uczelni, a także ten w telefonie), oprogramowanie do postprodukcji, archiwizacji, komputer, rzutnik, wi-fi. Formy przekazu: prezentacje multimedialne, literatura przedmiotu, analiza prasy i materiałów reklamowych czy opakowań.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Zadanie praktyczne: wybór jednego z gatunków i stworzenie serii zdjęć powiązanych tematycznie, odpowiadających treści i przeznaczeniu danego tematu lub produktu.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>		
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 projekt	<b>K_W06</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 projekt	<b>K_W07</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1 projekt	<b>K_W10</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 projekt	<b>K_U02</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 projekt	<b>K_U03</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1 aktywność na zajęciach	<b>K_K01</b>		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1 projekt	<b>K_K02</b>		

		2	aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	projekt	<b>K_K06</b>
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć	5	6
	2	Czytanie wskazanej literatury	7	11
	3	Przygotowanie projektu	33	40
		Suma godzin:	75	75
		Punkty ECTS:	3	3

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Jurecki K., Wokół dekady - fotografia polska lat 90, Łódź 2002.
2	Meyer P., Prawda i rzeczywistość w fotografii, Gliwice 2006.
3	Wolny-Zmorzyński K., Fotograficzne gatunki dziennikarskie, Warszawa 2007.

#### Uzupełniająca

1	Kizny K., Niezależna Agencja Fotograficzna Dementi 1982-1991, Wrocław 2007.
2	Zawadzki W., 100 fotografii 1975-2006, Września 2007.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Fotografia artystyczna</b>			Kod przedmiotu	<b>65</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność	<b>MiPG</b>	
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>VI</b>		Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		15	ZO6	1				9	ZO6	1				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>15</b>		<b>Razem</b>	<b>9</b>	
Praca własna studenta	10		Praca własna studenta	16	
<b>Razem</b>	<b>25</b>		<b>Razem</b>	<b>25</b>	
<b>ECTS</b>	<b>1</b>		<b>ECTS</b>	<b>1</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Wiedza ogólna związana z fotografią

**CEL PRZEDMIOTU**

Zajęcia mają na celu wykształcenie u studentów umiejętności twórczego, samodzielnego i świadomego wykorzystywania technik fotograficznych do realizacji projektów, zarówno autorskich, jak i w praktyce zawodowej. Nabywanie umiejętności świadomego posługiwania się zapisem fotograficznym do celów wyrażania intencjonalnych treści. Nabywanie umiejętności aktywnego stosunku do aranżacji obiektów fotograficznych i inscenizowania obrazu tworzącego kadr fotograficzny. Nabycie umiejętności kwalifikowania przykładowych kadrów fotograficznych do odpowiednich obszarów fotografii celem świadomej kreacji stylistycznej w swojej własnej pracy.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	<b>K_W05</b>
	<b>W1.1</b>   Wie jak działa oświetlenie studyjne i jak je kreatywnie wykorzystać.	
<b>W2</b>	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	<b>K_W06</b>
	<b>W2.1</b>   Wie jakie są plany zdjęciowe i jak je zastosować.	
<b>Umiejętności</b>		
<b>U1</b>	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	<b>K_U02</b>
	<b>U1.1</b>   Potrafi prawidłowo posłużyć się sprzętem studyjnym.	
<b>U2</b>	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	<b>K_U03</b>
	<b>U2.1</b>   Potrafi posługiwać się systemowymi lampami błyskowymi.	

<b>U3</b>	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.			<b>K_U16</b>		
	<b>U3.1</b>	Umie dobrać odpowiednie modyfikatory oświetlenia w celu uzyskania zamierzonych efektów.				
<b>Kompetencje</b>						
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			<b>K_K02</b>		
	<b>K1.1</b>	Dostrzega konieczność ciągłego aktualizowania i pogłębiania wiedzy z zakresu fotografii.				
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.			<b>K_K03</b>		
	<b>K2.1</b>	Postrzega fotografię jako narzędzie, które można wprowadzić w obszar działań plastycznych i kreacji wykonywanego dzieła.				
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>						
<b>TEMAT</b>				<b>15</b>	<b>9</b>	
<b>Ćwiczenia</b>				<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Fotografia studyjna - ustawienia światła, funkcja nadajników i praca na grupach lamp			3	2	
2	Praktyczne zastosowanie lamp błyskowych systemowych i studyjnych			3	2	
3	Praca z człowiekiem na planie			3	2	
4	Modelowanie światłem stałym i błyskowym			3	2	
5	Modyfikatory światła			3	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>						
aparat fotograficzny, komputer z oprogramowaniem do postprodukcji, lampy, sala-studio; forma prowadzenia zajęć: instruktaż, analiza, ćwiczenia z aparatem w studiu i w plenerze						
<b>KRYTERIA OCENY</b>						
<b>Ćwiczenia</b>						
Projekt fotograficzny na zadany temat.						
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>						
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>		
	<b>Wiedza</b>			<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	projekt		<b>K_W05</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	projekt		<b>K_W06</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Umiejętności</b>			<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	projekt		<b>K_U02</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	projekt		<b>K_U03</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	projekt		<b>K_U16</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
		<b>Kompetencje</b>			<b>Ćwiczenia</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	aktywność na zajęciach		<b>K_K02</b>	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	projekt		<b>K_K03</b>	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów		
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów		
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów		
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			

dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>			
		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15      9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	1      1
	2	Czytanie wskazanej literatury	2      3
	3	Przygotowanie projektu	7      12
		Suma godzin:	25      25
		Punkty ECTS:	1      1
<b>LITERATURA</b>			
<b>Podstawowa</b>			
1	Briot A., Fotografia artystyczna: od inspiracji do obrazu, Gliwice 2011.		
2	Cotton C., Fotografia jako sztuka współczesna, Kraków 2010.		
3	Sobota A., Konceptualność fotografii, Bielsko-Biała 2004.		
<b>Uzupełniająca</b>			
1	Banach W., Beksiński Z., Antologia twórczości, Rzeszów 2007.		
2	Tomaszcuk Z., Świadomość kadru. Szkice z estetyki fotografii, Września 2003.		

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Visual merchandising								Kod przedmiotu		66	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		MiPG					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		V				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO5	2					9	ZO5	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
Praca własna studenta				35			Praca własna studenta				41		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Wiedza podstawowa z zakresu reklamy i nowych mediów.													
CEL PRZEDMIOTU													
Cel przedmiotu koncentruje się na nauce skutecznego zarządzania ekspozycją produktów, mając na celu przyciągnięcie uwagi konsumentów oraz zwiększenie sprzedaży. Studenci zdobywają wiedzę i umiejętności niezbędne do tworzenia atrakcyjnych i funkcjonalnych przestrzeni wizualnych, z wykorzystaniem nowoczesnych technologii oraz technik projektowania.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.											K_W01	
	W1.1	Ma poszerzoną wiedzę z zakresu komunikacji i manipulacji w marketingu i szeroko pojętej reklamie.											
W2	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.											K_W02	
	W2.1	Ma wiedzę z zakresu komunikacji międzykulturowej.											
W3	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W3.1	Dysponuje katalogiem podstawowych problemów i pojęć z zakresu edycji obrazu											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł informacji i nowoczesnych technologii.											
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.											K_U09	
	U2.1	Integruje wiedzę z zakresu różnych dyscyplin naukowych na temat projektowania.											

<b>U3</b>	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		<b>K_U14</b>		
	<b>U3.1</b>	Integruje wiedzę z zakresu różnych dyscyplin naukowych na temat projektowania i psychologii Gestalt.			
<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>		
	<b>K1.1</b>	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu nauk o nowych mediach społecznościowych.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		<b>K_K07</b>		
	<b>K2.1</b>	Jest krytyczny i otwarty na nowe idee, koncepcje, teorie, argumenty; ma świadomość funkcjonowania różnych perspektyw poznawczych oraz ograniczeń, zwłaszcza kulturowych.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Techniki prezentacji - fotografia produktu		2	1	
2	Projektowanie opakowań		2	1	
3	Logo i brandbook.		2	2	
4	Kompozycja aranżacji szaf i stołów, projektowania witryn, podczas tworzenia instrukcji.		2	1	
5	Wykorzystanie elementów wizualnych w sprzedaży przy zrozumieniu teorii wizualnej komunikacji		2	1	
6	Projektowanie ekspozycji - projektowanie wystaw.		2	1	
7	Narzędzia Visual Merchandising: kolor i oświetlenie, elementy wyposażenia sklepu POS/POSM (points of sale materials) podkreślające atrakcyjność produktu, stosowanie słownictwa branży VM np. shelf media, displays, signs, new media, moodboard, praca z towarem, zysk sklepu, kalendarz VM, witryna kampanijna, witryna sprzedażowa, cross-merchandising, Touch point, set, sample, must have, total look, flat lay, influencer marketing, marketing sensoryczny, look book.		3	2	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Komputery, rzutnik multimedialny, filmy, fotografie, multimedialne programy komputerowe, aparat fotograficzny i inne narzędzia.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci prezentacji, brandbooka, zdjęcia produktu.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>		
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 projekt	<b>K_W01</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 projekt	<b>K_W02</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1 projekt	<b>K_W03</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 projekt	<b>K_U01</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 projekt	<b>K_U09</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1 projekt	<b>K_U14</b>		
		2 aktywność na zajęciach			
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	



<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	projekt	<b>K_K02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	projekt	<b>K_K07</b>
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
<b>PW</b>	1	Przygotowanie do zajęć	10	15
	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie projektu	15	16
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Daliński D., Psychologiczne mechanizmy reklamy, Wydawnictwo. GWP, Gdańsk 2008.
2	Healey M., Czym jest branding? Podręcznik projektowania, tłum. J. Mikołajczyk, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2008.
3	Lorenc J., Skolnick L., Berger C., Czym jest projektowanie wystaw ? Podręcznik projektowania, tłum. U. Ruzik-Kulińska, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2008.
4	Murduch A., Kreatywność w reklamie, Wydawnictwo naukowe PWN, 2003.
5	Slack L., Czym jest wzornictwo? Podręcznik projektowania, tłum. P. Broma, K. Broma, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007.
6	Stewart B., Projektowanie opakowań, tłum. D. Dziewońska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.

#### Uzupełniająca

1	Burska K., Kreatywność językowa w reklamie: podręcznik nie tylko dla specjalistów, Łódź 2016.
2	Pegler M. M., Kong A., Visual Merchandising and Display, Fairchild Books, London 2011.
3	Stepulak M. Z., Zespół Zakupów Nieplanowanych a mass-media i merchandising, "Remedium", 2010, 12 (214), s. 22-23 [dostęp Academica].

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Gamifikacja</b>			Kod przedmiotu	<b>67</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność	<b>MiPG</b>	
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>VI</b>		Forma zaliczenia	<b>Egzamin</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	E6	2				9	E6	2			
		15	ZO6	2				9	ZO6	2	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
<b>Razem</b>	<b>100</b>		<b>Razem</b>	<b>100</b>	
ECTS	4		ECTS	4	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Wiedza podstawowa z zakresu reklamy, nowych mediów, wykorzystania niestandardowych elementów reklamowych. Podstawowa wiedza z zakresu historii sztuki, kultury i literatury.

**CEL PRZEDMIOTU**

Zapoznanie studentów z podstawami technik gamingowych wykorzystywanych w relacjach społecznych oraz w grach. Program ćwiczeń obejmuje dwa zakresy zagadnień: - szeroko pojęta grywalizacja w tworzeniu strategii reklamowych - szczegółowe omówienie zagadnień tworzenia rozgrywki i narracji w gamedevie.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	K_W03
	W1.1 Posiada rozległą wiedzę z zakresu teorii gier.	
	W1.2 Zna zasady projektowania gier wideo.	
W2	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W2.1 Posiada rozległą wiedzę z zakresu komunikacji i manipulacji informacją.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02
	U1.1 Potrafi samodzielnie zaplanować rozgrywkę wedle wybranego przez siebie gatunku gier.	
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03
	U2.1 Potrafi samodzielnie i w zespole przygotowywać Game design document.	
U3	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.	K_U10
	U3.1 Analizuje i interpretuje złożone rozwiązania z zakresu projektowania gier w reklamie.	

<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	Wykazuje otwartość na problemy z zakresu projektowania rozrywki i teorii gier oraz podejmowanie samodzielnych prób ich opracowania.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Jest gotów do oceniania możliwości wykorzystania gier w różnych dziedzinach życia społecznego.		
<b>K3</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>	
	<b>K3.1</b>	Stosuje podstawowe zasady etyki naukowej w pracy projektowej.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>		<b>30</b>	<b>17</b>	
<b>Wykład</b>		<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Wprowadzenie do zagadnień gamifikacyjnych.		2	
2	Psychologia: emocje i motywacje, nawyki i Gestalt.		2	
3	Krótka historia i olbrzymia kariera gamifikacji (grywalizacji).		2	
4	Gamifikacja w zarządzaniu i reklamie.		2	
5	Gamifikacja w edukacji.		1	
6	Wykorzystywanie schematów i mechanizmów znanych z gier poza kontekstem gier, zwłaszcza w różnych działaniach grupowych		2	
7	Game Design Document - tworzenie dokumentacji growej i zarządzanie projektem (metoda agile i waterfall)		2	
8	Struktura gry - jak budować gameplay i narrację. Modele gracza.		2	
<b>Ćwiczenia</b>		<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Przedstawienie narzędzi gamifikacyjnych przydatnych w studiowaniu przedmiotu		1	
2	Psychologia gier i graczy – analizy przypadku		2	
3	Game Design Document - tworzenie dokumentacji growej i zarządzanie projektem (metoda agile i waterfall) Struktura gry - jak budować gameplay i narrację. Modele gracza.		2	
4	Projektowanie prostych narzędzi gamifikacyjnych		2	
5	Tworzenie własnego systemu growego na podstawie wybranego gatunku.		1	
6	Zastosowanie narzędzi gamifikacyjnych w zarządzaniu i reklamie.		6	
7	Dyskusja nad etyką i granicami gamifikacji.		1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
komputer, tablety graficzne, rzutnik, wi-fi, gry, oprogramowanie do tworzenia gier				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
kolokwium z wiedzy teoretycznej;				
<b>Ćwiczenia</b>				
w zakresie wiedzy praktycznej: - przygotowanie scenariusza gry i/lub stworzenie gry - przygotowanie kampanii reklamowej wykorzystującej gamifikację				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
<b>Wiedza   Wykład</b>				
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium pisemne pytania otwarte	<b>K_W03</b>
		2	praca semestralna	
<b>W1.2</b>	1	praca semestralna		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	projekt	<b>K_W07</b>
		2	praca semestralna	
<b>Umiejętności   Wykład</b>				

U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U02	
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U03	
U3	U3.1	1	praca semestralna	K_U10	
<b>Kompetencje   Wykład</b>					
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K02	
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K03	
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach	K_K08	
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>					
W1	W1.1	1	praca semestralna	K_W03	
	W1.2	1	praca semestralna		
W2	W2.1	1	praca semestralna	K_W07	
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
U1	U1.1	1	praca semestralna	K_U02	
U2	U2.1	1	praca semestralna	K_U03	
U3	U3.1	1	praca semestralna	K_U10	
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K02	
K2	K2.1	1	aktywność na zajęciach	K_K03	
K3	K3.1	1	aktywność na zajęciach	K_K08	
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
			Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
			Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		30	38
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	10
	3	Przygotowanie projektu		10	14
	4	Przygotowanie pracy semestralnej		10	10
	5	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		10	10
			Suma godzin:	100	100
			Punkty ECTS:	4	4
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Bateman Ch., Game writing: Narrative skills for videogames, Charles River Media 2007.				
2	Fuchs M., Fizek S., Ruffino P., Schrape N. (red.), Rethinking Gamification, Meson Press, Lüneburg 2014, <a href="http://meson.press/wp-content/uploads/2015/03/9783957960016-rethinking-gamification.pdf">http://meson.press/wp-content/uploads/2015/03/9783957960016-rethinking-gamification.pdf</a> .				
3	Lewandowska I., Grywalizacja w organizacji: rozwój zastosowań, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2020.				
4	McStay A., Jankowiak K., Reklama cyfrowa: podręcznik, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020.				
5	Swacha, J. Modele wdrażania gamifikacji w przedsiębiorstwach, "Ekonomika i Organizacja Przedsiębiorstwa : czasopismo poświęcone teorii i praktyce ekonomiki i organizacji przedsiębiorstwa", 2018, nr 11, s. 56-65.				

6	Świeszczak M., Świeszczak K., Nowe podejście do marketingu, czyli jak gry zmieniły oblicze promocji, "Ekonomika i Organizacja Przedsiębiorstwa : czasopismo poświęcone teorii i praktyce ekonomiki i organizacji przedsiębiorstwa", 2016, nr 5, s. 3-14.
7	Tkaczyk P., Grywalizacja: jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012.
<b>Uzupełniająca</b>	
1	Adams E., Projektowanie gier. Podstawy, tłum. J. Jacek, P. Pilch, M. Wieloch, Wydawnictwo Helion, Gdańsk 2017.
2	Filiciak M., Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, Warszawa 2010.
3	Miłuński F., Granie w projektowanie, "Wychowanie w Przedszkolu", 2014, 3 (726), s. 40-42.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Film promocyjny – projekt medialny I</b>			Kod przedmiotu	<b>68</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność	<b>MiPG</b>	
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>V</b>		Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE								
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia						
		15	ZO5	2				9	ZO5	2				

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>15</b>		<b>Razem</b>	<b>9</b>	
Praca własna studenta	35		Praca własna studenta	41	
<b>Razem</b>	<b>50</b>		<b>Razem</b>	<b>50</b>	
ECTS	2		ECTS	2	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Umiejętności w zakresie operowania kamerą, montażem, wiedza na temat budowania obrazu filmowego.

**CEL PRZEDMIOTU**

Celem zajęć jest wyposażenie w wiedzę na temat idei i filmu promocyjnego, różnorodności form, a także przygotowanie scenariusza filmu promocyjnego.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.	<b>K_W01 K_W05 K_W11</b>
<b>Umiejętności</b>		
<b>U1</b>	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.	<b>K_U02 K_U04 K_U14</b>
<b>Kompetencje</b>		
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.	<b>K_K02 K_K03 K_K08</b>

**TREŚCI KSZTAŁCENIA**

TEMAT		15	9
Ćwiczenia		15	9
1	Film promocyjny - rodzaje, tematyka, przeznaczenie	2	1
2	Retoryka filmu promocyjnego - perswazyjność obrazu filmowego	2	1
3	Przegląd najlepszych filmów promocyjnych	2	1
4	Wybór tematu projektu i podział zadań	2	1
5	Praca nad scenariuszem projektu	6	4
6	Utworzenie bazy kontaktów medialnych w celu rozpropagowania projektu	1	1

**METODY DYDAKTYCZNE**

komputer, rzutnik, wi-fi, filmy, prezentacje, literatura

**KRYTERIA OCENY**

Ćwiczenia

Aktywność, zaangażowanie, wykonywanie zadań z zajęć				
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
KOD	OPIS		EFEKT	
		Wiedza	Ćwiczenia	
W1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.		K_W01 K_W05 K_W11	
		Umiejętności	Ćwiczenia	
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.		K_U02 K_U04 K_U14	
		Kompetencje	Ćwiczenia	
K1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.		K_K02 K_K03 K_K08	
FORMY OCENY				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:				
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte	
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami	
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić	
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym	
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami	
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane	
NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA				
		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie projektu	35	41
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2
LITERATURA				
Podstawowa				
1	Górska M., Visual Storytelling, Warszawa 2019.			
2	Pabian A., Promocja: nowoczesne środki i formy: monografia, Warszawa 2008.			

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Film promocyjny – projekt medialny II								Kod przedmiotu		69	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		MiPG					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		VI				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO6	4					18	ZO6	4		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18				
<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>				
Praca własna studenta		70					Praca własna studenta		82				
<b>Razem</b>		<b>100</b>					<b>Razem</b>		<b>100</b>				
ECTS		4					ECTS		4				
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Umiejętności w zakresie operowania kamerą, montażem, wiedza na temat budowania obrazu filmowego.													
CEL PRZEDMIOTU													
Celem zajęć jest wyposażenie w wiedzę na temat idei i filmu promocyjnego, różnorodności form, a także przygotowanie scenariusza filmu promocyjnego.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS										EFEKT		
<b>Wiedza</b>													
W1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.										K_W01 K_W05 K_W11		
<b>Umiejętności</b>													
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.										K_U02 K_U04 K_U14		
<b>Kompetencje</b>													
K1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.										K_K02 K_K03 K_K08		
TREŚCI KSZTAŁCENIA													
1	Rozplanowanie działań i podział studentów na grupy										2	2	
2	Wybór osób do wywiadu i przeprowadzenie wywiadów										2	2	
3	Zdjęcia plenerowe										8	4	
4	Dobór muzyki										4	2	
5	Praca nad montażem										6	4	
6	Dobór muzyki i praca nad montażem										4	2	
7	Działania związane z reklamą powstałego dzieła, organizacja gali pokazowej										4	2	
METODY DYDAKTYCZNE													
komputer, rzutnik, wi-fi, kamera, oświetlenie, sala do nagrań, oprogramowanie do montażu													
KRYTERIA OCENY													
<b>Ćwiczenia</b>													
Aktywność, zaangażowanie, wykonywanie zadań z zajęć zmierzających do stworzenia filmu promocyjnego													



## WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>		
W1	Zna formy filmów promocyjnych takich jak filmy produktowe, wizerunkowe.	K_W01 K_W05 K_W11
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>		
U1	Potrafi zaprojektować, nagrać oraz zmontować film promocyjny.	K_U02 K_U04 K_U14
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>		
K1	Jest gotowy do twórczej realizacji filmów promocyjnych.	K_K02 K_K03 K_K08

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie projektu	70	82
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

### LITERATURA

#### Podstawowa

- 1 Bernard S. C., Film dokumentalny. Kreatywne opowiadanie, wyd. Wojciech Marzec, 2016.
- 2 Górska M., Visual Storytelling, Warszawa 2019.
- 3 Pabian A., Promocja: nowoczesne środki i formy: monografia, Warszawa 2008.

#### Uzupełniająca

- 1 Bordwell D., Thompson K., Film Art. Sztuka Filmowa. Wprowadzenie, wyd. Wojciech Marzec, 2020.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Public Relations w Internecie</b>			Kod przedmiotu	<b>70</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność	<b>PRSMiR</b>	
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>III</b>		Forma zaliczenia	<b>Egzamin</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	E3	2				9	E3	2			
		15	ZO3	1				9	ZO3	1	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	45		Praca własna studenta	57	
<b>Razem</b>	<b>75</b>		<b>Razem</b>	<b>75</b>	
ECTS	3		ECTS	3	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Student uczestniczący w zajęciach powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu komunikacji społecznej.

**CEL PRZEDMIOTU**

Zapoznanie studenta ze współczesnymi technikami public relations w Internecie. Wyposażenie studentów w wiedzę z zakresu public relations w Internecie na przykładzie poszczególnych problemów z zakresu nowych zjawisk komunikacji społecznej i modelu przestrzeni medialnej w Internecie; Rozwój komunikacji i zmiany społecznej wywołany przez nowe zjawiska komunikacji i zmianę modelu przestrzeni medialnej. Zapoznanie z metodami korzystania z mediów społecznościowych, blogów, serwisów wideo, aplikacji do obróbki i publikacji zdjęć oraz elektronicznych baz wiedzy w zakresie public relations. Student powinien rozpoznawać i rozróżniać narzędzia public relations w Internecie oraz prawidłowo wybierać je do własnych zadań.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	<b>K_W01</b>
	<b>W1.1</b> Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnych płaszczyznach z zastosowaniem ich w działalności medialnej, kulturalnej i promocyjno-reklamowej	
<b>W2</b>	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.	<b>K_W02</b>
	<b>W2.1</b> Wykorzystuje wiedzę na temat mediów społecznościowych z zastosowaniem ich w praktyce.	
<b>W3</b>	Zna i rozumie naukę o człowieku jako podmiocie komunikowania społecznego oraz twórcy kultury, pogłębioną w odniesieniu do jego roli w mediach, promocji i reklamie, w tym naukę o metodach diagnozowania jego potrzeb i oceny jakości usług medialnych.	<b>K_W11</b>
	<b>W3.1</b> Wykorzystuje wiedzę na temat człowieka jako podmiotu komunikacji społecznej i znajomości jego potrzeb w odniesieniu do jego roli w mediach, promocji i reklamie.	

**Umiejętności**

<b>U1</b>	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.		<b>K_U03</b>
	<b>U1.1</b>	Podejmuję prace samokształcenia w zakresie projektów i innych zadań związanych z działalnością medialną i kulturową, wykorzystując narzędzia informatyczne.	
<b>U2</b>	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		<b>K_U08</b>
	<b>U2.1</b>	Posiada rozwinięte umiejętności komunikacji interpersonalnej i używa jej w sposób precyzyjny i spójny w różnych kanałach komunikacyjnych danej działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej.	
<b>U3</b>	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.		<b>K_U16</b>
	<b>U3.1</b>	Zna zjawiska świata intermedialnego.	

### Kompetencje

<b>K1</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>
	<b>K1.1</b>	Stosuję różne media jako narzędzia komunikacji ze środowiskiem kulturowym, społecznym.	
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		<b>K_K05</b>
	<b>K2.1</b>	Rozumie znaczenie mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie.	
<b>K3</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>
	<b>K3.1</b>	Rozumie znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach do prawidłowego tworzenia więzi społecznych i stosuję zdobytą wiedzę w praktyce.	

### TREŚCI KSZTAŁCENIA

1	Strategie PR w Internecie.	1	1
2	Internet i media społecznościowe jako narzędzie komunikacji w public relations.	1	1
3	Witryna internetowa jako narzędzie public relations.	1	1
4	Organizacja internetowego biura public relations.	1	1
5	Tworzenie komunikatu prasowego w Internecie.	1	1
6	Organizacja firmy public relations w Internecie.	1	1
7	Monitorowanie mediów on-line.	1	1
8	Pozycjonowanie witryny public relations.	1	1
9	Praca z grupami dyskusyjnymi online.	1	1
10	Internetowe narzędzia komunikacji. Internetowy savoir-vivre.	2	0
11	Media społecznościowe w public relations. Tworzenie baz danych w public relations.	2	0
12	Tworzenie blogów i mikroblogów w public relations. Tworzenie serwisów wideo w public relations.	2	0
1	Strategie PR w Internecie.	1	1
2	Internet i media społecznościowe jako narzędzie komunikacji w public relations.	1	1
3	Witryna internetowa jako narzędzie public relations.	1	1
4	Organizacja internetowego biura public relations.	1	1
5	Tworzenie komunikatu prasowego w Internecie.	1	1
6	Organizacja firmy public relations w Internecie.	1	1
7	Monitorowanie mediów on-line.	1	1
8	Pozycjonowanie witryny public relations.	2	1
9	Praca z grupami dyskusyjnymi online.	1	1
10	Internetowe narzędzia komunikacji. Internetowy savoir-vivre.	2	0

11	Media społecznościowe w public relations.		1	0
12	Tworzenie blogów i mikroblogów w public relations. Tworzenie serwisów wideo w public relations.		2	0
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, literatura; formy podawcze: wykład, film, prezentacja, praca w grupach				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Wykład</b>				
Udział i aktywność w wykładach.				
<b>Ćwiczenia</b>				
Aktywność, kolokwium z wiedzy, zadanie w grupach 3-osobowych: stworzenie działu PR dla wybranej instytucji, określenie jej działań i stworzenie przykładowych tekstów o charakterze PR				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
		<b>Wiedza</b>	<b>Wykład</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_W01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_W02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	egzamin ustny	<b>K_W11</b>
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Wykład</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U03</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U08</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U16</b>
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Kompetencje</b>	<b>Wykład</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K03</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K05</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K08</b>
		2	aktywność na zajęciach	
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W01</b>
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W02</b>
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_W11</b>
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_U03</b>
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_U08</b>
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_U16</b>
		2	prezentacja multimedialna	

		3	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K03</b>	
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K05</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	kolokwium ustne	<b>K_K08</b>	
		2	prezentacja multimedialna		
		3	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć		10	15
	2	Czytanie wskazanej literatury		5	8
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.		20	21
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia		10	13
		Suma godzin:		75	75
		Punkty ECTS:		3	3
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Jaskiernia A., Publiczne media elektroniczne w Europie, Warszawa 2006.				
2	Nowina Konopka M., Informorfoza zarządzanie informacją w nowych mediach, Kraków 2017.				
3	Wallace P., Psychologia Internetu, Poznań 2004.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Drzyzga P. (red.), Nowe media tradycyjne środki przekazu, Tychy 2007.				
2	Gackowski T. (red.), Nowe media. Wyzwania i ograniczenia, Warszawa 2013.				
3	Hofmokl J., Internet jako nowe dobro wspólne, Warszawa 2009.				
4	Manovich L., Język nowych mediów, Warszawa 2006.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Reklama internetowa								Kod przedmiotu		71	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		PRSMiR					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		V				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO5	3					18	ZO5	3		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				45			Praca własna studenta				57		
		<b>Razem</b>		<b>75</b>					<b>Razem</b>		<b>75</b>		
ECTS				3			ECTS				3		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Student zna przykłady reklam internetowych.													
CEL PRZEDMIOTU													
Celem zajęć jest zdobycie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie tworzenia reklamy internetowej													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.											K_W07	
	W1.1	Wykorzystuję znaczenie systemów komunikacyjnych i roli mediów w otaczającym świecie.											
W2	Zna i rozumie metody, narzędzia i techniki pozyskiwania danych, właściwe dla nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz nauk o zarządzaniu i jakości, szczególnie technologie informacyjne, pozwalające opisywać wybrane struktury i instytucje społeczne oraz zachodzące w nich zmiany.											K_W10	
	W2.1	Wykorzystuję zdobyta wiedzę z metod, technik i narzędzi pozyskiwania informacji właściwych dla dziedziny nauki o mediach i komunikacji											
W3	Zna i rozumie istniejące uregulowania prawne dotyczące funkcjonowania mediów oraz instytucji społecznych, jak również form rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości, w tym rolę etyki w pracy zawodowej.											K_W13	
	W3.1	Zna zasady etyki zawodowej i innych regulacji prawnych dotyczących tworzenia reklamy w Internecie.											
Umiejętności													
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.											K_U02	
	U1.1	Stosuję w sposób praktycznych zdobyta wiedzę z zakresu fotografii, grafiki czy filmu, aby stworzyć reklamę w Internecie.											

<b>U2</b>	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		<b>K_U08</b>		
	<b>U2.1</b>	Posługuje się specjalistycznym językiem, różnymi technikami kanałami komunikacji w działalności medialnej, promocyjnej czy reklamowej z uwzględnieniem umiejętności interdyscyplinarnej.			
<b>U3</b>	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.		<b>K_U16</b>		
	<b>U3.1</b>	Wykorzystuje znajomość zjawisk intermedialnych do tworzenia reklam internetowych.			
<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>		
	<b>K1.1</b>	Posługuję się twórczym i przedsiębiorczym myśleniem i działaniem do stworzenia w sposób samodzielny projektu reklamy.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>		
	<b>K2.1</b>	Stara się brać udział w życiu kulturowym, wykorzystując do tego znajomość mediów i narzędzi komunikacyjnych			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>	
1	Reklama - definicja, istota, rodzaje, przykłady		2	2	
2	Specyfika funkcjonowania reklamy w Internecie		2	2	
3	Proces produkcji reklamy w Internecie - preprodukcja		2	1	
4	Elementy produkcji reklamy		2	1	
5	Postprodukcja reklamy internetowej		2	1	
6	Źródła finansowania reklamy internetowej		2	1	
7	Tworzenie scenariusza		2	1	
8	Tworzenie storyboardu		2	1	
9	Okres zdjęciowy - próby		4	2	
10	Okres posprodukcji reklamy - próby		4	2	
11	Kampania reklamowa w Internecie		2	1	
12	Internetowe narzędzia komunikacji w Internecie		2	1	
13	Zaliczenie		2	2	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Telefony komórkowe lub aparaty cyfrowe.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Przygotowanie indywidualnego projektu własnej reklamy internetowej.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>		
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach		
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna		
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	prezentacja multimedialna		
		2	aktywność na zajęciach		
				<b>K_U02</b>	
				<b>K_U08</b>	

U3	U3.1	1	prezentacja multimedialna		K_U16	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>						
K1	K1.1	1	prezentacja multimedialna		K_K02	
		2	aktywność na zajęciach			
K2	K2.1	1	prezentacja multimedialna		K_K03	
		2	aktywność na zajęciach			
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
		Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			30	18
PW	1	Czytanie wskazanej literatury			15	18
	2	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.			30	39
		Suma godzin:			75	75
		Punkty ECTS:			3	3
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Sadun E., Sande S., Idealna reklama. Sztuka promowania aplikacji w Internecie, tłum. M. Najman, Wydawnictwo Helion, Warszawa 2014.					
2	Jabłoński A., Skuteczna reklama na Facebooku i Instagramie, Wydawnictwo: Grupa Marketer, Lubin 2021.					
<b>Uzupelniająca</b>						
1	Fletcher W., Reklama, tłum. T. Domański, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018.					
2	Hofmokr J., Internet jako nowe dobro wspólne, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.					
3	Lee K., Seda C., Reklama w wyszukiwarkach internetowych. Jak planować i prowadzić kampanię, tłum. T. Walczak, wydanie II, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2010.					



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Reklama telewizyjna								Kod przedmiotu		72	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		PRSMiR					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		VI				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO6	2					9	ZO6	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
Praca własna studenta				35			Praca własna studenta				41		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Wiedza podstawowa z zakresu reklamy, nowych mediów, wykorzystania niestandardowych elementów reklamowych													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z podstawami komputerowych technik multimedialnych z uwzględnieniem zagadnień percepcji słuchowej i wzrokowej. Program ćwiczeń obejmuje szczegółowe omówienie zagadnień komputerowej rejestracji i przetwarzania dźwięków i obrazów, które składają się na nowoczesny przekaz multimedialny.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.											K_W02	
	W1.1	Wykorzystuje wiedzę na temat mediów społecznościowych z zastosowaniem ich w praktyce.											
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W2.1	Zna i rozróżnia rodzaje mediów.											
W3	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.											K_W05	
	W3.1	Zna i rozróżnia zjawiska medialne oraz podstawowe narzędzia animacji cyfrowej czy montażu cyfrowego w reklamie.											
Umiejętności													
U1	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.											K_U03	
	U1.1	Rzetelnie planują i realizuje projekty oraz zadania medialne z wykorzystaniem narzędzi informatycznych.											
U2	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.											K_U10	
	U2.1	Poprawienie posługują się aparatem pojęciowym z zakresu tworzenia reklam.											

<b>U3</b>	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.		<b>K_U16</b>
	<b>U3.1</b>	Orientuje się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego i stosuje je w tworzeniu reklamy telewizyjnej.	

### Kompetencje

<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>
	<b>K1.1</b>	Rozumie znaczenie wdrażania twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania w ramach tworzenia reklamy telewizyjnej.	
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		<b>K_K05</b>
	<b>K2.1</b>	Rozumie znaczenie mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie.	
<b>K3</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>
	<b>K3.1</b>	Rozumie znaczenie mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie i przenosi to na grunt projektowania działań reklamowych.	

### TREŚCI KSZTAŁCENIA

1	Scenariusz reklamowy - praca ze scenariuszem, przygotowanie scenopisów oraz wykorzystanie ich na planie	4	2
2	Gamifikacja w elementach reklamowych - jak wciągnąć widza w grę	2	1
3	Mechanizmy reklamowe w multimedialności	2	1
4	Stworzenie autorskiego projektu reklamowego	7	5

### METODY DYDAKTYCZNE

komputer, rzutnik, wi-fi, kamera, praca w Sali do warsztatów filmowych albo w plenerze, oprogramowanie do montażu

### KRYTERIA OCENY

#### Ćwiczenia

Realizacja 30-sekundowej reklamy telewizyjnej

### WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

KOD		OPIS		EFEKT
		Wiedza	Ćwiczenia	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W02</b>
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W03</b>
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W05</b>
		Umiejętności	Ćwiczenia	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U03</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U10</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U16</b>
		2	aktywność na zajęciach	
		Kompetencje	Ćwiczenia	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K05</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K08</b>
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

**Kryteria oceniania wg skali:**

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

**NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA**

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Czytanie wskazanej literatury	10	15
	2	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	25	26
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

**LITERATURA**

**Podstawowa**

1	Hofmokl J., Internet jako nowe dobro wspólne, Warszawa 2009.
2	Manovich L., Język nowych mediów, Warszawa 2006.

**Uzupelniająca**

1	Jaskiernia A., Publiczne media elektroniczne w Europie, Warszawa 2006.
---	--

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Reklama radiowa								Kod przedmiotu		73	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		PRSMiR					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		VI				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO6	2					9	ZO6	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
Praca własna studenta				35			Praca własna studenta				41		
		<b>Razem</b>		<b>50</b>					<b>Razem</b>		<b>50</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Podstawowa wiedza na temat gatunków informacyjnych i publicystycznych dziennikarskich													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z warsztatem dziennikarskim właściwym radiowym formom wypowiedzi i przygotowanie ich do zastosowania tej wiedzy w praktyce													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W1.1	Zna i rozróżnia rodzaje mediów.											
W2	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.											K_W07	
	W2.1	Potrafi wykorzystać wiedzę dotyczącą systemów komunikacyjnych i ich roli w otaczającym świecie											
W3	Zna i rozumie naukę o człowieku jako podmiocie komunikowania społecznego oraz twórcy kultury, pogłębiając w odniesieniu do jego roli w mediach, promocji i reklamie, w tym naukę o metodach diagnozowania jego potrzeb i oceny jakości usług medialnych.											K_W11	
	W3.1	Rozumie znaczenie nauki o człowieku jako podmiocie procesów komunikowania społecznego w odniesieniu do roli mediów, promocji i reklamy w zaspokojeniu potrzeb i oceny jakości usług medialnych.											
Umiejętności													
U1	Potrafi prowadzić prace badawcze pod kierunkiem opiekuna oraz prace projektowe i warsztatowe związane ze sferą działalności kulturalnej, społecznej i medialnej, w tym z zakresu sztuk filmowych i teatralnych.											K_U04	
	U1.1	Podejmuję prace badawcze pod kierunkiem opiekuna, tworzy projekt lub warsztat związany z działalnością reklamową.											
U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.											K_U08	

	U2.1	Posługuję się specjalistycznym aparatem pojęciowym dotyczącym działalności medialnej, promocyjno-reklamowej w zakresie komunikacji interpersonalnej.			
U3	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.			K_U15	
	U3.1	Planuje i realizuje umiejętność redagowania krótkich oraz dłuższych tekstów użytkowych.			
<b>Kompetencje</b>					
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			K_K02	
	K1.1	Rzetelnie przygotowuję projekty medialne, które mają charakter twórczy i przedsiębiorczy.			
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.			K_K03	
	K2.1	Wykorzystuje w działaniach reklamowych różnorodne formy i narzędzia komunikacji medialnej.			
K3	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.			K_K08	
	K3.1	Zna i rozumie wagę nauk o komunikacji społecznej i medialnej w odniesieniu do projektowania działań reklamowych.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Analiza warsztatowa wybranych form radiowych		2	1	
2	Dźwięk jako istota radia		2	1	
3	Język reklamy radiowej		2	1	
4	Analiza reklam radiowych		2	1	
5	Realizacja reklamy radiowej		7	5	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Komputer, rzutnik, wi-fi, dyktafon, studio radiowe lub/i sala do nagrań					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Realizacja reklamy radiowej.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
W1	W1.1	1	kolokwium ustne		K_W03
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	kolokwium ustne		K_W07
		2	aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1	aktywność na zajęciach		K_W11
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
U1	U1.1	1	projekt		K_U04
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	projekt		K_U08
		2	aktywność na zajęciach		
U3	U3.1	1	projekt		K_U15
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
K1	K1.1	1	projekt		K_K02
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	projekt		K_K03
		2	aktywność na zajęciach		

<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	projekt	<b>K_K08</b>
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
Praca własna	1	Przygotowanie do zajęć	10	11
	2	Czytanie wskazanej literatury	5	10
	3	Przygotowanie projektu	15	15
	4	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	5	5
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Bauer Z., Dziennikarstwo wobec nowych mediów, Kraków 2009.
2	Chyliński M., Russ-Mohl S., Dziennikarstwo, Warszawa 2008.

#### Uzupełniająca

1	Boyd A., Dziennikarstwo radiowo-telewizyjne. Techniki tworzenia programów informacyjnych, Kraków 2006.
2	Bralczyk J., Język na sprzedaż, GWP, Gdańsk 2004.
3	Jędrzejewski S., Od muzyki w radiu do muzyki w sieci, "Kultura Współczesna", 2017, 3 (96), s. 78-90

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		<b>Influence w mediach społecznościowych</b>								Kod przedmiotu		74	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						<b>Instytut Humanistyczny</b>							
Poziom kształcenia		<b>Studia pierwszego stopnia</b>				Profil studiów		<b>praktyczny</b>					
Kierunek studiów		<b>Nowe Media</b>				Specjalność		<b>PRSMiR</b>					
Moduł kształcenia		<b>Specjalnościowy</b>				Język wykładowy		<b>polski</b>					
Semestr		<b>V</b>				Forma zaliczenia		<b>Zaliczenie z oceną</b>					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO5	1					9	ZO5	1		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		15					Ćwiczenia		9		
		<b>Razem</b>		<b>15</b>					<b>Razem</b>		<b>9</b>		
Praca własna studenta				10			Praca własna studenta				16		
		<b>Razem</b>		<b>25</b>					<b>Razem</b>		<b>25</b>		
ECTS				1			ECTS				1		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Student zna podstawowe zagadnienia z marketingu i rodzaje platform społecznościowych													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z technologiami wykorzystywanymi na platformach społecznościowych oraz ze strategiami w marketingu na platformach społecznościowych.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W1.1	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów społecznościowych.											
W2	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.											K_W07	
	W2.1	Zna i rozumie system mediów społecznościowych oraz ich rolę w kształtowaniu współczesnej komunikacji.											
Umiejętności													
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.											K_U02	
	U1.1	Potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną z zakresu mediów społecznościowych do opisu i analizy zjawiska influenza / influencera - potrafi wskazać wartość i różnorodność tego zjawiska w oparciu o materiał medialny (film, fotografię, grafikę, nagrania audio).											
U2	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.											K_U10	
	U2.1	Potrafi posługiwać się terminologią z zakresu mediów społecznościowych.											
U3	Potrafi orientować się w najważniejszych zjawiskach świata intermedialnego powstających na przecięciu różnych dziedzin dyscyplin – medioznawstwa, filmoznawstwa, nauk o kulturze i sztuce, także z uwzględnieniem różnorodności kultury popularnej.											K_U16	
	U3.1	Potrafi nazwać i wyróżnić najważniejsze zjawiska mediów społecznościowych, przeanalizować zjawisko influencera w oparciu o różne dyscypliny z zakresu nowych mediów.											

<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>		
	<b>K1.1</b>	Jest gotowy do krytycznej analizy materiału medialnego i samodzielnego prowadzenia projektów z zakresu mediów społecznościowych.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>		
	<b>K2.1</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym za pomocą narzędzi, jakie oferują media społecznościowe.			
<b>K3</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		<b>K_K08</b>		
	<b>K3.1</b>	Docenia znaczenie mediów społecznościowych w tworzeniu prawidłowych więzi społecznych - widzi ich zalety oraz zagrożenia. Jest gotowy do tego, aby tę wiedzę wykorzystać w sposób praktyczny w swojej pracy zawodowej.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
1	Modele komunikacji w marketingu elektronicznym.		2	1	
2	Pomiary skuteczności i optymalizacja kampanii reklamowych. Konfiguracja i planowanie kampanii reklamowych z wykorzystaniem serwerów reklam.		3	2	
3	Platformy w mediach społecznościowych ich analiza oraz wykorzystywanie w praktyce.		3	2	
4	Wpływ marketingu w wyszukiwarkach internetowych oraz wpływ na pocztę elektroniczną.		2	2	
5	Społeczna rola influencera w mediach społecznościowych. Przegląd kanałów najważniejszych influencerów w Polsce i na świecie.		2	1	
6	Platformy handlu elektronicznego. Wykorzystanie wybranych platform społecznościowych w marketingu i analizie sieci społecznych.		3	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
komputer, rzutnik, wi-fi, smartfon, literatura, kanały mediów społecznościowych, strony internetowe analizujące media społecznościowe i ich wpływ na przemiany kulturowe					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Analiza wybranego kanału mediów społecznościowych w celu stworzenia listy tematów, osób, trendów o największej oglądalności.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>		
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	projekt	<b>K_W03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	projekt	<b>K_W07</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	projekt	<b>K_U02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	projekt	<b>K_U10</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	projekt	<b>K_U16</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	projekt	<b>K_K02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	projekt	<b>K_K03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	projekt	<b>K_K08</b>	



NS	NS.1	2	aktywność na zajęciach	NS_K00	
FORMY OCENY					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:					
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		15	9
PW	1	Przygotowanie projektu		10	16
		Suma godzin:		25	25
		Punkty ECTS:		1	1
LITERATURA					
Podstawowa					
1	Filiciak M., Ptaszak G., Komunikowanie się w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.				
2	Królewski J., Sala P., E- Marketing. Współczesne trendy. Pakiet Startowy, PWN, Warszawa 2020.				
Uzupełniająca					
1	Kotler P., Kartajaya H., Setiawan I., Marketing 4.0 Era cyfrowa, mt biznes, Warszawa 2017.				
2	Mazurek G. (red.), E-Marketing, planowanie, narzędzia, praktyka, Poltext, Warszawa 2018.				
3	McStay A., Reklama cyfrowa, Podręcznik, Analiza działań reklamowych największych światowych firm medialnych, wyd. Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Projekty multimedialne w mediach społecznościowych</b>	Kod przedmiotu	<b>75</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>	
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>	Profil studiów	<b>praktyczny</b>
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>	Specjalność	<b>PRSMiR</b>
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>	Język wykładowy	<b>polski</b>
Semestr	<b>III</b>	Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE					STUDIA NIESTACJONARNE				
Wykład	Ćwiczenia				Wykład	Ćwiczenia			
	30	ZO3	2			18	ZO3	2	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	20		Praca własna studenta	32	
<b>Razem</b>	<b>50</b>		<b>Razem</b>	<b>50</b>	
<b>ECTS</b>	<b>2</b>		<b>ECTS</b>	<b>2</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Podstawowa wiedza z zakresu funkcjonowania nowych mediów oraz wiedza z podstawowych procesów reklamy.

**CEL PRZEDMIOTU**

Celem zajęć jest zdobycie wiedzy i umiejętności w zakresie tworzenia projektów multimedialnych w mediach społecznościowych, z naciskiem na projektowanie UX/UI, wykorzystujące wiedzę z zakresu mediów społecznościowych oraz psychologii Gestalt. Stworzenie w zespole projektu kampanii reklamowej w mediach społecznościowych dla wybranego podmiotu. Prezentacja wyników projektu na forum grupy. Ocena wystawiana jest na podstawie wcześniej ustalonych przez prowadzącego przedmiot kryteriów (m.in. terminowość oddania pracy, kompleksowość projektu, atrakcyjność wizualna i merytoryczna prezentacji).

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	<b>K_W01</b>
	<b>W1.1</b> Ma poszerzoną wiedzę z zakresu komunikacji i manipulacji w marketingu i szeroko pojętej reklamie.	
	<b>W1.2</b> Ma wiedzę z zakresu komunikacji międzykulturowej.	
<b>W2</b>	Ma wiedzę w zakresie zjawisk medialnych, podstaw animacji cyfrowej / podstaw montażu cyfrowego.	<b>K_W05</b>
	<b>W2.1</b> Dysponuje katalogiem podstawowych problemów i pojęć z zakresu edycji obrazu	
<b>Umiejętności</b>		
<b>U1</b>	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.	<b>K_U01</b>
	<b>U1.1</b> Potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności, korzystając z różnych źródeł informacji i nowoczesnych technologii.	
<b>U2</b>	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	<b>K_U02</b>

	<b>U2.1</b>	Integruje wiedzę z zakresu różnych dyscyplin naukowych na temat projektowania i psychologii Gestalt.		
<b>U3</b>	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.			<b>K_U03</b>
	<b>U3.1</b>	Potrafi samodzielnie zdobywać informację potrzebną do realizacji własnych projektów badawczych.		
<b>Kompetencje</b>				
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.			<b>K_K01</b>
	<b>K1.1</b>	Wykazuje dbałość o zachowanie standardów metodologicznych w badaniach, otwartość na problemy z zakresu nauk o nowych mediach społecznościowych.		
<b>K2</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			<b>K_K02</b>
	<b>K2.1</b>	Jest krytyczny i otwarty na nowe idee, koncepcje, teorie, argumenty; ma świadomość funkcjonowania różnych perspektyw poznawczych oraz ograniczeń, zwłaszcza kulturowych.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Prezentacje multimedialne - rodzaje i ich zastosowanie.		2	2
2	Charakterystyka i rodzaje mediów społecznościowych: Facebook, czyli must have - content marketing . TikTok - influencer marketing. LinkedIn, czyli marketing personalny w dobie rynku pracownika		8	4
3	Budowanie marki. Tworzenie brandbooka.		6	4
4	Tworzenie kampanii reklamowej na różne platformy mediów społecznościowych.		10	6
5	Władza komunikacji, dominujące narracje i kontekst kulturowy.		4	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Sala komputerowa ze specjalistycznym sprzętem wykorzystywanym do projektów multimedialnych.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
Projekt kampanii reklamowej - prezentacja multimedialna zadań wykonanych na zajęciach oraz wyników pracy własnej w ramach danego tematu.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
	<b>W1.2</b>	1	prezentacja multimedialna	
		2	aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W05</b>
<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_U01</b>
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U02</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_U03</b>
<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K01</b>
		2	aktywność na zajęciach	
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_K02</b>
<b>FORMY OCENY</b>				
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:				
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów

<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>			
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>			
		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30      18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	2      5
	2	Czytanie wskazanej literatury	8      10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	10      17
		Suma godzin:	50      50
		Punkty ECTS:	2      2
<b>LITERATURA</b>			
<b>Podstawowa</b>			
1	Bakalarska J., Content marketing: od strategii do efektów, Wydawnictwo Onepress Power, Gliwice 2023.		
2	Bednarczyk M., Najda-Janoszka M., Kopera S. (red. nauk.), E-przedsiębiorczość. Zasady i praktyka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.		
3	Kawasaki G., Fitzpatrick P., Jak Cię widzą, tak Cię piszą. Sztuka autopromocji w mediach społecznościowych, Helion, Gliwice 2016.		
4	Scott D. M., Nowe zasady marketingu i PR : jak poprzez social media, podcasty, content marketing, newsjacking oraz sztuczną inteligencję dotrzeć bezpośrednio do kupujących, Wydawnictwo MT Biznes, Warszawa 2020.		
5	Stawarz – Garcia B, Content marketing i social media. Jak przyciągnąć klientów, PWN, Warszawa 2015.		
<b>Uzupełniająca</b>			
1	Castells M., Władza komunikacji, tłum. J. Jedliński, P. Tomanek Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.		
2	Cialdini R., Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka, tłum. B. Wojciszke, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne 2012.		

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Gamifikacja</b>			Kod przedmiotu	<b>76</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>			
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>		Profil studiów	<b>praktyczny</b>	
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>		Specjalność	<b>PRSMiR</b>	
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>		Język wykładowy	<b>polski</b>	
Semestr	<b>VI</b>		Forma zaliczenia	<b>Egzamin</b>	

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
15	E6	2				9	E6	2			
		15	ZO6	2				9	ZO6	2	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Wykład	15		Wykład	9	
Ćwiczenia	15		Ćwiczenia	9	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
<b>Razem</b>	<b>100</b>		<b>Razem</b>	<b>100</b>	
ECTS	4		ECTS	4	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Wiedza podstawowa z zakresu reklamy, nowych mediów, wykorzystania niestandardowych elementów reklamowych. Podstawowa wiedza z zakresu historii sztuki, kultury i literatury.

**CEL PRZEDMIOTU**

Zapoznanie studentów z podstawami technik gamingowych wykorzystywanych w relacjach społecznych oraz w grach. Program ćwiczeń obejmuje dwa zakresy zagadnień: - szeroko pojęta grywalizacja w tworzeniu strategii reklamowych - szczegółowe omówienie zagadnień tworzenia rozgrywki i narracji w gamedevie.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.	K_W02
	W1.1 Posiada rozległą wiedzę z zakresu teorii gier.	
W2	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	K_W03
	W2.1 Zna zasady projektowania gier wideo.	
W3	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	K_W07
	W3.1 Posiada rozległą wiedzę z zakresu komunikacji i manipulacji informacją.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.	K_U02
	U1.1 Potrafi samodzielnie zaplanować rozgrywkę wedle wybranego przez siebie gatunku gier.	
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03
	U2.1 Potrafi samodzielnie i w zespole przygotowywać Game design document.	

U3	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		K_U10		
	U3.1	Analizuje i interpretuje złożone rozwiązania z zakresu projektowania gier w reklamie.			
<b>Kompetencje</b>					
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02		
	K1.1	Wykazuje otwartość na problemy z zakresu projektowania rozgrywki i teorii gier oraz podejmowanie samodzielnych prób ich opracowania.			
K2	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		K_K03		
	K2.1	Jest gotów do oceniania możliwości wykorzystania gier w różnych dziedzinach życia społecznego.			
K3	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.		K_K08		
	K3.1	Stosuje podstawowe zasady etyki naukowej w pracy projektowej.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>17</b>	
<b>Wykład</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Wprowadzenie do zagadnień gamifikacyjnych.		2	1	
2	Psychologia: emocje i motywacje, nawyki i Gestalt.		2	1	
3	Krótka historia i olbrzymia kariera gamifikacji (grywalizacji).		2	1	
4	Gamifikacja w zarządzaniu i reklamie.		2	1	
5	Gamifikacja w edukacji.		1	1	
6	Wykorzystywanie schematów i mechanizmów znanych z gier poza kontekstem gier, zwłaszcza w różnych działaniach grupowych.		2	1	
7	Game Design Document - tworzenie dokumentacji growej i zarządzanie projektem (metoda agile i waterfall).		2	1	
8	Struktura gry - jak budować gameplay i narrację. Modele gracza.		2	1	
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>	
1	Przedstawienie narzędzi gamifikacyjnych przydatnych w studiowaniu przedmiotu		1	1	
2	Psychologia gier i graczy – analizy przypadku		2	1	
3	Game Design Document - tworzenie dokumentacji growej i zarządzanie projektem (metoda agile i waterfall) Struktura gry - jak budować gameplay i narrację. Modele gracza.		2	1	
4	Projektowanie prostych narzędzi gamifikacyjnych		2	1	
5	Tworzenie własnego systemu growego na podstawie wybranego gatunku.		1	1	
6	Zastosowanie narzędzi gamifikacyjnych w zarządzaniu i reklamie		6	3	
7	Dyskusja nad etyką i granicami gamifikacji		1	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
komputer, tablety graficzne, rzutnik, wi-fi, gry, oprogramowanie do tworzenia gier					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Wykład</b>					
w zakresie wiedzy praktycznej: - przygotowanie scenariusza gry i/lub stworzenie gry - przygotowanie kampanii reklamowej wykorzystującej gamifikację					
<b>Ćwiczenia</b>					
w zakresie wiedzy praktycznej - przygotowanie scenariusza gry i/lub stworzenie gry					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>		
<b>Wiedza   Wykład</b>					
W1	W1.1	1	projekt		K_W02
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	projekt		K_W03
		2	aktywność na zajęciach		

W3	W3.1	1	projekt	K_W07	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Wykład</b>					
U1	U1.1	1	projekt	K_U02	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	projekt	K_U03	
		2	aktywność na zajęciach		
U3	U3.1	1	projekt	K_U10	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Wykład</b>					
K1	K1.1	1	projekt	K_K02	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	projekt	K_K03	
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	projekt	K_K08	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Wiedza   Ćwiczenia</b>					
W1	W1.1	1	projekt	K_W02	
		2	aktywność na zajęciach		
W2	W2.1	1	projekt	K_W03	
		2	aktywność na zajęciach		
W3	W3.1	1	projekt	K_W07	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
U1	U1.1	1	projekt	K_U02	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	projekt	K_U03	
		2	aktywność na zajęciach		
U3	U3.1	1	projekt	K_U10	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	projekt	K_K02	
		2	aktywność na zajęciach		
K2	K2.1	1	projekt	K_K03	
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	projekt	K_K08	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
1a	1	Przygotowanie do zajęć		30	38

Praca własna	2	Czytanie wskazanej literatury	10	10
	3	Przygotowanie projektu	10	14
	4	Przygotowanie pracy semestralnej	10	10
	5	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	10	10
			Suma godzin:	100
		Punkty ECTS:	4	4
<b>LITERATURA</b>				
<b>Podstawowa</b>				
1	Bateman Ch., Game writing: Narrative skills for videogames, Charles River Media 2007.			
2	Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P., Schrape, N. (red.), Rethinking Gamification, Meson Press, Lüneburg 2014, <a href="http://meson.press/wp-content/uploads/2015/03/9783957960016-rethinking-gamification.pdf">http://meson.press/wp-content/uploads/2015/03/9783957960016-rethinking-gamification.pdf</a> .			
3	Lewandowska I., Grywalizacja w organizacji: rozwój zastosowań, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2020.			
4	McStay A., Jankowiak K., Reklama cyfrowa: podręcznik, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020			
5	Swacha J., Modele wdrażania gamifikacji w przedsiębiorstwach, "Ekonomika i Organizacja Przedsiębiorstwa : czasopismo poświęcone teorii i praktyce ekonomiki i organizacji przedsiębiorstwa", 2018, nr 11, s. 56-65.			
6	Świeszczak M., Świeszczak K., Nowe podejście do marketingu, czyli jak gry zmieniły oblicze promocji, "Ekonomika i Organizacja Przedsiębiorstwa : czasopismo poświęcone teorii i praktyce ekonomiki i organizacji przedsiębiorstwa", 2016, nr 5, s. 3-14.			
7	Tkaczyk P., Grywalizacja: jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012.			
<b>Uzupełniająca</b>				
1	Adams E., Projektowanie gier. Podstawy, tłum. J. Jacek, P. Pilch, M. Wieloch, Wydawnictwo Helion, Gdańsk 2017.			
2	Filiciak M., Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, Warszawa 2010.			
3	Miłtuński F., Granie w projektowanie, "Wychowanie w Przedszkolu", 2014, 3 (726), s. 40-42.			



PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Fotografia w mediach społecznościowych</b>	Kod przedmiotu	77
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>	
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>	Profil studiów	<b>praktyczny</b>
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>	Specjalność	<b>PRSMiR</b>
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>	Język wykładowy	<b>polski</b>
Semestr	<b>V</b>	Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE					STUDIA NIESTACJONARNE				
Wykład	Ćwiczenia				Wykład	Ćwiczenia			
	30	ZO5	4			18	ZO5	4	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
<b>Razem</b>	<b>100</b>		<b>Razem</b>	<b>100</b>	
<b>ECTS</b>	<b>4</b>		<b>ECTS</b>	<b>4</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Ogólna orientacja w obszarze fotografii.

**CEL PRZEDMIOTU**

Zajęcia mają na celu nabycia u studentów umiejętności samodzielnego i świadomego wykorzystywania technik fotograficznych koniecznych do tworzenia publikacji w nowych mediach.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
<b>W1</b>	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	<b>K_W01</b>
	<b>W1.1</b> Wie co to są nośniki informacji i jak działają agencje reklamowe.	
<b>W2</b>	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.	<b>K_W02</b>
	<b>W2.1</b> Zna zasady wykonywania fotografii na portale społecznościowe, potrzeby social mediów i galerii internetowych.	
<b>W3</b>	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).	<b>K_W03</b>
	<b>W3.1</b> Wie jak wykonać sesje zdjęciową dla danej marki i w celu zbudowanie dobrego skojarzenia z brandem.	
<b>W4</b>	Ma wiedzę w zakresie techniki i technologii fotografii cyfrowej; interpretacji pojęcia fotografii w sztuce oraz jego konotacji we współczesnej kulturze.	<b>K_W06</b>
	<b>W4.1</b> Zna zasady wykonywania zdjęć dronem i jak wykonać portret biznesowy.	
<b>W5</b>	Zna i rozumie systemy komunikacyjne oraz rolę komunikacji medialnej we współczesnym świecie.	<b>K_W07</b>
	<b>W5.1</b> Wie jak wykonać interaktywne spacery za pomocą fotografii panoramicznej i sferycznej.	
<b>Umiejętności</b>		
<b>U1</b>	Potrafi odnaleźć pożądaną informację w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.	<b>K_U01</b>
	<b>U1.1</b> Potrafi zrobić fotografie dla banków zdjęć i wydawnictw. Oraz na Portale społecznościowe, fotografia na potrzeby social mediów i galerii internetowych.	

<b>U2</b>	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów i zjawisk w obrębie studiowanego kierunku, m.in. przy pomocy filmu, fotografii i grafiki.		<b>K_U02</b>
	<b>U2.1</b>	Potrafi wykonać zdjęcia o charakterze lifestyle'owym z życia firmy lub produktu. Portret biznesowy.	
<b>U3</b>	Potrafi posługiwać się podstawowym aparatem pojęciowym z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach.		<b>K_U10</b>
	<b>U3.1</b>	Umie zrobić zdjęcia za pomocą dronu. Zdjęcia panoramiczne i sferyczne.	
<b>Kompetencje</b>			
<b>K1</b>	Jest gotowy do samodoskonalenia w obszarze studiowanego kierunku w zakresie wiedzy teoretycznej i praktycznej.		<b>K_K01</b>
	<b>K1.1</b>	Dostrzega konieczność ciągłego aktualizowania i pogłębiania wiedzy z zakresu fotografii.	
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.		<b>K_K03</b>
	<b>K2.1</b>	Postrzega fotografię jako narzędzie, które można wprowadzić w obszar działań plastycznych i kreacji wykonywanego dzieła.	
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		<b>K_K07</b>
	<b>K3.1</b>	Jest gotowy do stosowania fotografii zgodnie z zasadami etyki i prawa autorskiego, oraz poszanowania prywatności osób fotografowanych.	
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
1	Fotografia jako nośnik informacji. Agencje fotograficzne. Fotografowie niezależni. Wielkie wystawy światowe.	3	2
2	Fotografia dla banków zdjęć i wydawnictw.	4	2
3	Fotografia na Portale społecznościowe, fotografia na potrzeby social mediów, galerii internetowych.	4	3
4	Fotografia na portale internetowe. Sesja zdjęciowa dla danej marki i w celu zbudowanie dobrego skojarzenia z brandem.	4	2
5	Zdjęcia o charakterze lifestyle'owym z życia firmy lub produktu.	3	2
6	Fotografia lotnicza (za pomocą dronu).	4	2
7	Portret biznesowy.	4	3
8	Fotografia panoramiczna, sferyczna i interaktywna.	4	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
Wykłady i prezentacja jako wstęp do ćwiczeń dzięki którym studenci nabędą konkretne umiejętności praktycznych (komputer, rzutnik multimedialny, telewizor, głośniki) . Praca w grupie z konkretnie postawionymi założeniami i celami (sprzęt fotograficzny potrzebny do realizacji danego ćwiczenia, lustrzanka fotograficzna lub bezlusterkowiec, komplet obiektywów, głowica panoramiczna, dron,). Ćwiczenia w studio fotograficznym i plenerze (wyposażenie atelier fotograficznego, oświetlenie studyjne, modyfikatory oświetlenia, statywy fotograficzne) .			
<b>KRYTERIA OCENY</b>			
<b>Ćwiczenia</b>			
Wykonanie ćwiczeń praktycznych na zadany temat w trakcie zajęć oraz zadań poza uczelnią z możliwością własnej interpretacji. Omówienie i analiza pracy studenta oraz jej ocena. Procentowy udział w ocenie końcowej: 40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze, 60% otwarty przegląd prac.			
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>			
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>
	<b>Wiedza</b>   <b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 projekt	<b>K_W01</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 projekt	<b>K_W02</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1 projekt	<b>K_W03</b>
		2 aktywność na zajęciach	
<b>W4</b>	<b>W4.1</b>	1 projekt	<b>K_W06</b>

		2	aktywność na zajęciach		
W5	W5.1	1	projekt	K_W07	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Umiejętności   Ćwiczenia</b>					
U1	U1.1	1	projekt	K_U01	
		2	aktywność na zajęciach		
U2	U2.1	1	projekt	K_U02	
		2	aktywność na zajęciach		
U3	U3.1	1	projekt	K_U10	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>					
K1	K1.1	1	aktywność na zajęciach	K_K01	
K2	K2.1	1	projekt	K_K03	
		2	aktywność na zajęciach		
K3	K3.1	1	projekt	K_K07	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
2,0	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		4,0	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
3,0	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		4,5	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
3,5	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		5,0	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	bdb	5	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	db+	4,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	db	4	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	dst+	3,5	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	dst	3	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	ndst	2	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		10	10
	2	Czytanie wskazanej literatury		10	12
	3	Przygotowanie projektu		50	60
		Suma godzin:		100	100
		Punkty ECTS:		4	4
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Hedgecoe J., Nowy podręcznik fotografii, tłum. K. Wojciechowski, Arkady, Warszawa 2005.				
2	Jeffrey I., Jak czytać fotografię: lekcje mistrzów fotografii, przekł. J. Jedliński, Universitas, Kraków 2009.				
3	Rouillé A., Fotografia: między dokumentem a sztuką współczesną, przekł. O. Hedemann, Universitas, Kraków 2007.				
<b>Uzupełniająca</b>					
1	Bator A. P., Przestrzenie fotografii: antologia tekstów, pod red. Ferenc T. Makowskiego K., Galeria f5 & Księgarnia fotograficzna, Łódź 2005.				
2	Berger J., O patrzeniu, przekł. S. Sikora, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999.				
3	Sunderland J., Estetyka i sztuka fotografii, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1979.				

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Zarządzanie w mediach społecznościowych								Kod przedmiotu		78	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny			
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		PRSMiR					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		VI				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO6	4					18	ZO6	4		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				70			Praca własna studenta				82		
		<b>Razem</b>		<b>100</b>					<b>Razem</b>		<b>100</b>		
ECTS				4			ECTS				4		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Osiągnięcie efektów kształcenia wynikających z realizacji przedmiotu.													
CEL PRZEDMIOTU													
zapoznanie studentów z zasadami i technikami zarządzania w jednostkach organizacyjnych strictly reklamowych, kształtowanie umiejętności studentów w zakresie stosowania metod i narzędzia zarządzania strategicznego oraz identyfikowania i rozwijania problemów strategicznych oraz podnoszenie kompetencji społecznych studentów przygotowujących do pracy w zespole.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.											K_W01	
	W1.1	Rozumie znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach i stara się stosować ową wiedzę w praktyce.											
W2	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.											K_W02	
	W2.1	Wykorzystuje wiedzę na temat mediów społecznościowych zastosowaniem ich w praktyce											
W3	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W3.1	Zna i rozróżnia rodzaje mediów.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Znajduję niezbędne informację z różnych źródeł i wykorzystuję w określonym celu.											
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.											K_U09	
	U2.1	Redaguje krótkie i długie teksty, które są poprawne pod względem językowym.											

<b>U3</b>	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.		<b>K_U14</b>		
	<b>U3.1</b>	Przyjmuję różne role pod względem realizacji określonych zadań.			
<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		<b>K_K02</b>		
	<b>K1.1</b>	Wykorzystuję kreatywne myślenie i działanie do stworzenia i prezentacji danego projektu multimedialnego.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		<b>K_K05</b>		
	<b>K2.1</b>	Rozumie znaczenie mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie.			
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		<b>K_K07</b>		
	<b>K3.1</b>	Rozpoznaje dylematy związane z wdrożeniem zarządzania mediami i znajduje praktyczne zastosowanie.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
1	Wprowadzenie do zagadnień – kluczowe pojęcia, narzędzia i technologie, w tym również typologia mediów społecznościowych. Wprowadzenie podstawowych zagadnień z zakresu public relations, ze szczególnym uwzględnieniem typu organizacji jaką jest instytucja publiczna organizacja sektora publicznego.		5	3	
2	Zarządzanie mediami społecznościowymi w kontekście celów organizacji i z uwzględnieniem jej charakteru. Budowanie wizerunku organizacji z wykorzystaniem mediów społecznościowych, w tym budowanie wizerunku lidera. Wyjaśnienie specyficznych uwarunkowań wykorzystania mediów społecznościowych przez instytucje sektora publicznego, w szczególności administracji publicznej (brak dyspozycji ustawowej, obowiązek prowadzenia		10	6	
3	Zagrożenia związane z obecnością instytucji sektora publicznego w mediach społecznościowych. Dobre i złe praktyki, polityki wykorzystywania mediów społecznościowych, zasady wypowiedzi przedstawicieli instytucji w mediach społecznościowych, regulaminy prowadzonych forówfan page'ówprofiliblogów, prawne uwarunkowania wykorzystania treści generowanych przez użytkowników i inne podmioty.		5	3	
4	Planowanie i realizacja kampanii informacyjnych i promocyjnych za pośrednictwem mediów społecznościowych lub których elementem są działania w mediach społecznościowych. Zaprojektowanie wybranej kampanii informacyjno-promocyjnej		8	5	
5	Analiza wykorzystania mediów społecznościowych przez wybrane instytucje organizacje – studia przypadków.		2	1	
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Komputery, rzutnik multimedialny, studium przypadku i prezentacje multimedialne dla studentów, filmy, fotografie, etc.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci prezentacji multimedialnej.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>		
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		

U2	U2.1	1	prezentacja multimedialna	K_U09
		2	aktywność na zajęciach	
U3	U3.1	1	prezentacja multimedialna	K_U14
		2	aktywność na zajęciach	

### Kompetencje | Ćwiczenia

K1	K1.1	1	prezentacja multimedialna	K_K02
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	prezentacja multimedialna	K_K05
		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	prezentacja multimedialna	K_K07
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć	15	18
	2	Czytanie wskazanej literatury	15	20
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	40	44
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Glinka B., Kostera M. (red.), Nowe kierunki w organizacji i zarządzaniu, Organizacja, konteksty, procesy zarządzania, Wolters Kluwer, Warszawa 2016.
2	Castells S., Społeczeństwo sieci, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
3	Michalczyk S., Społeczeństwo medialne, studia z teorii komunikowania masowego, wyd. "Śląsk", Katowice 2008.

#### Uzupelniająca

1	Bartkowiak G., Psychologia w zarządzaniu, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu, Poznań
2	Szewczyk A. (red.), Społeczeństwo informacyjne - problemy rozwoju, Difin, Warszawa 2007.
3	Woźniczka J., Efekty reklamy w systemie komunikacji marketingowej, Wrocław 2009.

INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Zarządzanie strategią reklamową								Kod przedmiotu		79	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		PRSMiR					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		III				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		15	ZO3	2					9	ZO3	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia			15				Ćwiczenia			9	
		<b>Razem</b>			<b>15</b>				<b>Razem</b>			<b>9</b>	
Praca własna studenta		35					Praca własna studenta		41				
		<b>Razem</b>			<b>50</b>				<b>Razem</b>			<b>50</b>	
ECTS		2					ECTS		2				
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Osiągnięcie efektów kształcenia wynikających z realizacji przedmiotu.													
CEL PRZEDMIOTU													
Zapoznanie studentów z zasadami i technikami zarządzania w jednostkach organizacyjnych, stricte reklamowych oraz kształtowanie umiejętności studentów w zakresie stosowania metod i narzędzi zarządzania strategicznego													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.											K_W01	
	W1.1	Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie z zastosowaniem wiedzy o komunikacji i mediach w działalności medialnej i reklamowej											
W2	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.											K_W02	
	W2.1	Wykorzystuje wiedzę na temat mediów społecznościowych i stosuje ją w praktyce.											
W3	Zna i rozumie terminologię z zakresu mediów (Internet, prasa, radio, telewizja).											K_W03	
	W3.1	Zna i rozróżnia rodzaje mediów.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Wykorzystuje informacje z różnych źródeł i stosuje je wg przeznaczenia.											
U2	Potrafi w sposób precyzyjny i spójny wypowiadać się w mowie i na piśmie w języku polskim i obcym na tematy z zakresu studiowanego kierunku argumentując i formułując wnioski z wykorzystaniem odpowiednich źródeł.											K_U09	
	U2.1	Redaguje krótkie ale i też dłuższe teksty/ slogany / hasła reklamowe etc., które są zgodne z zasadami poprawnej polszczyzny.											
U3	Potrafi współdziałać i pracować w grupie, akceptując konieczność przyjęcia różnych ról zgodnie z potrzebami zadaniowymi.											K_U14	
	U3.1	Przyjmuje różne role wg potrzeb realizacji zadania.											

<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	Wykorzystuje twórcze i kreatywne myślenie oraz działanie do stworzenia projektu multimedialnego.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.			<b>K_K05</b>	
	<b>K2.1</b>	Rozumie znaczenie mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie.			
<b>K3</b>	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.			<b>K_K07</b>	
	<b>K3.1</b>	Rozpoznaje dylematy związane z wdrożeniem danej strategii reklamowej w przedsiębiorstwie i stara się znaleźć praktyczne rozwiązanie.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>				<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Ćwiczenia</b>				<b>15</b>	<b>9</b>
1	Istota i geneza zarządzania strategicznego. Wizja i misja oraz cele strategiczne przedsiębiorstw usługowych			2	1
2	Analiza makrootoczenia i mikrootoczenie			3	2
3	Taktyka zarządzania strategiami reklamowymi. Informacje marketingowe.			4	3
4	Decyzje przedsiębiorstwa na rynku i znaczenie zarządzania strategią rynkową w praktyce			2	1
5	Analiza wewnętrzna przedsiębiorstwa. Metody analiz portfelowych.			2	1
6	Personel jako integralny instrument zarządzania strategicznego w usługach. Alianse strategiczne			2	1
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Komputery, rzutnik multimedialny, studium przypadku i prezentacje multimedialne dla studentów, filmy, fotografie, etc.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci prezentacji.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_W03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Umiejętności</b>	<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U09</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U14</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
		<b>Kompetencje</b>	<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K05</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K07</b>	
		2	aktywność na zajęciach		



## FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	15	9
PW	1	Przygotowanie do zajęć	10	10
	2	Czytanie wskazanej literatury	7	10
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	18	21
		Suma godzin:	50	50
		Punkty ECTS:	2	2

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Gierszewska G., Romanowska M., Analiza strategiczna przedsiębiorstwa, PWE, Warszawa 2013.
2	Morgan M., Malek W., Levit R. E., Skuteczne wdrażanie strategii, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.

#### Uzupełniająca

1	Malarewicz A., Konsument a reklama. Studium cywilnoprawne, Warszawa 2009.
2	Bralczyk J., Język na sprzedaż, Gdańsk 2004.
3	Woźniczka J., Efekty reklamy w systemie komunikacji marketingowej, Wrocław 2009.

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE													
Nazwa przedmiotu (modułu)		Personal branding w mediach społecznościowych								Kod przedmiotu		80	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot						Instytut Humanistyczny							
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia				Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media				Specjalność		PRSMiR					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy				Język wykładowy		polski					
Semestr		III				Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
Wykład		Ćwiczenia					Wykład		Ćwiczenia				
		30	ZO3	2					18	ZO3	2		
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ													
STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
		Ćwiczenia		30					Ćwiczenia		18		
		<b>Razem</b>		<b>30</b>					<b>Razem</b>		<b>18</b>		
Praca własna studenta				30			Praca własna studenta				42		
		<b>Razem</b>		<b>60</b>					<b>Razem</b>		<b>60</b>		
ECTS				2			ECTS				2		
WYMAGANIA WSTĘPNE													
Student ma wiedzę w zakresie savior-vivre oraz podstawowe umiejętności w obszarze autorprezentacji.													
CEL PRZEDMIOTU													
Celem zajęć jest nabycie wiedzy, umiejętności społecznych i wiedzy z zakresu kreowania marki osobistej w mediach społecznościowych.													
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU													
KOD	OPIS											EFEKT	
Wiedza													
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.											K_W01	
	W1.1	Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie z zastosowaniem wiedzy o komunikacji i mediach w działalności medialnej i reklamowej											
W2	Zna i rozumie naukę o człowieku jako podmiocie komunikowania społecznego oraz twórcy kultury, pogłębiającą w odniesieniu do jego roli w mediach, promocji i reklamie, w tym naukę o metodach diagnozowania jego potrzeb i oceny jakości usług medialnych.											K_W11	
	W2.1	Pogłębia wiedzę na temat nauki o człowieku jako podmiocie komunikowania społecznego w odniesieniu do jego roli w mediach jak i promocji oraz reklamie.											
W3	Ma wiedzę dotyczącą procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego w różnych aspektach (m.in. psychologicznym i socjologicznym), ich prawidłowości i zakłóceń.											K_W16	
	W3.1	Zna i rozumie znaczenie procesów komunikacji interpersonalnej i społecznej.											
Umiejętności													
U1	Potrafi odnaleźć pożądane informacje w różnych źródłach, przeanalizować je, ocenić ich przydatność, wybrać i wykorzystać je w określonym celu.											K_U01	
	U1.1	Wyszukuje informację z różnych źródeł i stosuje je wg przeznaczenia.											
U2	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.											K_U03	
	U2.1	Planuje i realizuje projekty bądź zadania związane ze sferą działalności kulturowej i medialnej, wykorzystując do tego dostępne i znane narzędzia informatyczne.											

<b>Kompetencje</b>					
<b>K1</b>	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.			<b>K_K02</b>	
	<b>K1.1</b>	W sposób twórczy i kreatywne stara się tworzyć samodzielnie projekty multimedialne/ własna marka etc.			
<b>K2</b>	Jest gotowy do uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form, wykorzystując media jako narzędzie komunikacji oraz źródło wiedzy o życiu kulturalnym, społecznym i gospodarczym.			<b>K_K03</b>	
	<b>K2.1</b>	Wykorzystuje znajomość różnych mediów, by uczestniczyć w życiu kulturowym i społecznym			
<b>K3</b>	Docenia znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach dla utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi w środowiskach społecznych i odnosi zdobytą wiedzę do projektowania działań zawodowych.			<b>K_K08</b>	
	<b>K3.1</b>	Wykorzystuje znaczenie nauk o komunikacji społecznej i medialnej w odniesieniu do wzmocnienia więzi społecznych i przenosi zdobytą wiedzę na projektowanie działań zawodowych.			
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>					
<b>TEMAT</b>				<b>30</b>	<b>18</b>
<b>Ćwiczenia</b>				<b>30</b>	<b>18</b>
1	Personal branding - definicja, cechy charakterystyczne			2	1
2	Pola działania w Internecie w zakresie personal branding			2	1
3	Cele i zadania w personal branding			2	1
4	Grupy docelowe			2	1
5	Przykłady skutecznej kariery w ramach personal branding - przykłady			2	1
6	Autoprezentacja w nowych mediach - formy i gatunki			4	2
7	Autoprezentacja w social mediach - warstwa językowa			4	2
8	Autoprezentacja w mediach społecznościowych - komunikacja niewerbalna			4	2
9	Personal branding a nowe technologie medialne			2	1
10	Fikcyjna tożsamość w mediach społecznościowych - szanse i zagrożenia			2	2
11	Personal branding a e-commerce			2	2
12	Zaliczenie - ocen zadania indywidualnego			2	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>					
Dostęp do Internetu na ćwiczeniach.					
<b>KRYTERIA OCENY</b>					
<b>Ćwiczenia</b>					
Ocena zadania indywidualnego przez wykładowcę poczynionego przez studenta.					
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>					
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>			<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W01</b>	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W11</b>	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1	aktywność na zajęciach	<b>K_W16</b>	
	<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U01</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_U03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
	<b>Kompetencje</b>		<b>Ćwiczenia</b>		
<b>K1</b>	<b>K1.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K02</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K2</b>	<b>K2.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K03</b>	
		2	aktywność na zajęciach		
<b>K3</b>	<b>K3.1</b>	1	prezentacja multimedialna	<b>K_K08</b>	

NS	NS.1	2	aktywność na zajęciach	NS_K00	
<b>FORMY OCENY</b>					
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:					
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów		<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów		<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów		<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>Kryteria oceniania wg skali:</b>					
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte		
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami		
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić		
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym		
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami		
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane		
<b>NAKŁAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>					
		Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30	18
PW	1	Przygotowanie do zajęć		15	10
	2	Czytanie wskazanej literatury		5	12
	3	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.		10	20
		Suma godzin:		60	60
		Punkty ECTS:		2	2
<b>LITERATURA</b>					
<b>Podstawowa</b>					
1	Gronbeck B. E. [et al.], Zasady komunikacji werbalnej, il. Sz. Kobyliński, tłum. A. Bartkiewicz, A. Bezwińska-Walerjan, Zysk i S-ka, Poznań 2001.				
2	Pogorzelski J., Marka na cztery sposoby: branding percepcyjny, emocjonalny, społeczny i kulturowy, Warszawa 2019.				
3	Sokołowski M. (red.), Media i społeczeństwo: nowe strategie komunikacyjne, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008.				
<b>Uzupelniająca</b>					
1	Hopfinger M. projekt i red. nauk., Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku: antologia, wyd. 2 popr., Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.				
2	Schawbel D., Personal branding 2.0. Cztery kroki do zbudowania osobistej marki, tłum. D. Gutowski, Onepress, Gliwice 2016.				
3	Żurek E., Sztuka wystąpień : czyli jak mówić, by osiągnąć cel, Poltext, Warszawa 2004.				

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE															
Nazwa przedmiotu (modułu)		Planowanie kampanii reklamowej – projekt medialny I										Kod przedmiotu		81	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot										Instytut Humanistyczny					
Poziom kształcenia		Studia pierwszego stopnia						Profil studiów		praktyczny					
Kierunek studiów		Nowe Media						Specjalność		PRSMiR					
Moduł kształcenia		Specjalnościowy						Język wykładowy		polski					
Semestr		V						Forma zaliczenia		Zaliczenie z oceną					
WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
Wykład		Ćwiczenia						Wykład		Ćwiczenia					
		15	ZO5	2						9	ZO5	2			
SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ															
STUDIA STACJONARNE								STUDIA NIESTACJONARNE							
		Ćwiczenia		15						Ćwiczenia		9			
		<b>Razem</b>		<b>15</b>						<b>Razem</b>		<b>9</b>			
Praca własna studenta				35				Praca własna studenta				41			
		<b>Razem</b>		<b>50</b>						<b>Razem</b>		<b>50</b>			
ECTS				2				ECTS				2			
WYMAGANIA WSTĘPNE															
Zna podstawowe strategie reklamowe i elementy marketingu mix.															
CEL PRZEDMIOTU															
Przedstawienie teorii, terminologii i koncepcji dotyczących planowania oraz realizacji kampanii reklamowych oraz technikami odgrywanymi															
kluczowe znaczenie w realizacji kampaniach reklamowych.															
EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU															
KOD		OPIS												EFEKT	
Wiedza															
W1		Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.												K_W01	
W1.1		Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie z zastosowaniem wiedzy o komunikacji i mediach w działalności medialnej i reklamowej													
W2		Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.												K_W02	
W2.1		Wykorzystuję wiedzę na temat mediów społecznościowych z zastosowaniem ich w praktyce													
W3		Zna i rozumie proces powstania i ewolucji systemu medialnego w Polsce, Europie i świecie oraz relacje pomiędzy instytucjami i systemami medialnymi w skali krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej.												K_W04	
W3.1		Rozumie znaczenie mediów i ich ewaluacji w relacjach pomiędzy instytucjami w ujęciu globalnym.													
Umiejętności															
U1		Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.												K_U03	
U1.1		Samodzielnie projektuje jak i wykonuje zadania związane z działalnością medialną, promocyjną i reklamową, wykorzystując narzędzia informatyczne.													

U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08	
	U2.1	Używa specjalistycznego języka w procesach komunikowania się w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej.		
U3	Potrafi prowadzić działania i analizy społeczne niezbędne do opracowania diagnoz potrzeb odbiorców mediów oraz oceny jakości usług związanych z działalnością społeczno-zawodową.		K_U12	
	U3.1	Analizują oraz diagnozują potrzeby odbiorców medialnych do podwyższenia jakości usług np. reklamowych.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K1.1	Rozumie znaczenie twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania w ramach tworzenia projektów reklamowych.		
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K2.1	Rozumie znaczenie mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie.		
K3	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		K_K07	
	K3.1	Rozpoznaje dylematy związane z zawodem i znajduje praktyczne rozwiązania.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
<b>Ćwiczenia</b>			<b>15</b>	<b>9</b>
1	Historia i filozofia kampanii reklamowych – od fenickiego straganu do Burger Kinga. Różnice międzykulturowe i trendy w kampaniach reklamowych		5	3
2	Metody i techniki twórczego myślenia w procesie powstawania reklam		3	2
3	Brief reklamowy, mediowy, kreatywny - omówienie zagadnień podstawowych		3	2
4	Planowanie kampanii reklamowej		4	2
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputery, rzutnik multimedialny, ksera ćwiczeń do tworzenia briefów, studium przypadku i prezentację multimedialne dla studentów, filmy, fotografie, etc.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci projektu kampanii reklamowej ukierunkowanych na potwierdzenie rozwoju pożądanej umiejętności w toku akademickiego kształcenia i poza nim.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
	<b>Wiedza</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>W1</b>	<b>W1.1</b>	1 aktywność na zajęciach	<b>K_W01</b>	
<b>W2</b>	<b>W2.1</b>	1 aktywność na zajęciach	<b>K_W02</b>	
<b>W3</b>	<b>W3.1</b>	1 aktywność na zajęciach	<b>K_W04</b>	
	<b>Umiejętności</b>		<b>Ćwiczenia</b>	
<b>U1</b>	<b>U1.1</b>	1 projekt	<b>K_U03</b>	
		2 prezentacja multimedialna		
		3 aktywność na zajęciach		
<b>U2</b>	<b>U2.1</b>	1 projekt	<b>K_U08</b>	
		2 prezentacja multimedialna		
		3 aktywność na zajęciach		
<b>U3</b>	<b>U3.1</b>	1 projekt	<b>K_U12</b>	
		2 prezentacja multimedialna		
		3 aktywność na zajęciach		

		Kompetencje		Ćwiczenia		
K1	K1.1	1	projekt	K_K02		
		2	prezentacja multimedialna			
		3	aktywność na zajęciach			
K2	K2.1	1	projekt	K_K05		
		2	prezentacja multimedialna			
		3	aktywność na zajęciach			
K3	K3.1	1	projekt	K_K07		
		2	prezentacja multimedialna			
		3	aktywność na zajęciach			
<b>FORMY OCENY</b>						
Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:						
<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów			<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów			<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów	
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów			<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów	
Kryteria oceniania wg skali:						
bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte			
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami			
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić			
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym			
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami			
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane			
<b>NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA</b>						
		Forma aktywności			Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem			15	9
PW	1	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.			15	20
	2	Przygotowanie projektu			20	21
		Suma godzin:			50	50
		Punkty ECTS:			2	2
<b>LITERATURA</b>						
<b>Podstawowa</b>						
1	Pańczyk M., Organizacja i prowadzenie kampanii reklamowej, wyd. eMPi2, 2017.					
2	Heath R., Reklama, GWP, Gdańsk 2008.					
3	Pańczyk M., Marketing w działalności agencji reklamowej, wyd. eMPi2, 2015.					
<b>Uzupełniająca</b>						
1	Burtenshaw K., Kreatywna reklama, PWN, Warszawa 2007.					
2	Pańczyk M., Zarządzanie kampanią reklamową, wyd. eMPi2, 2021.					

PAŃSTWOWA AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W GŁOGOWIE

INSTYTUT HUMANISTYCZNY

SYLABUS / KARTA PRZEDMIOTU



**INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu (modułu)	<b>Planowanie kampanii reklamowej – projekt medialny II</b>	Kod przedmiotu	<b>82</b>
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot		<b>Instytut Humanistyczny</b>	
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>	Profil studiów	<b>praktyczny</b>
Kierunek studiów	<b>Nowe Media</b>	Specjalność	<b>PRSMiR</b>
Moduł kształcenia	<b>Specjalnościowy</b>	Język wykładowy	<b>polski</b>
Semestr	<b>VI</b>	Forma zaliczenia	<b>Zaliczenie z oceną</b>

**WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH**

STUDIA STACJONARNE						STUDIA NIESTACJONARNE					
Wykład		Ćwiczenia				Wykład		Ćwiczenia			
		30	ZO6	4				18	ZO6	4	

**SUMARYCZNY WYMIAR GODZINOWY ZAJĘĆ**

STUDIA STACJONARNE			STUDIA NIESTACJONARNE		
Ćwiczenia	30		Ćwiczenia	18	
<b>Razem</b>	<b>30</b>		<b>Razem</b>	<b>18</b>	
Praca własna studenta	70		Praca własna studenta	82	
<b>Razem</b>	<b>100</b>		<b>Razem</b>	<b>100</b>	
<b>ECTS</b>	<b>4</b>		<b>ECTS</b>	<b>4</b>	

**WYMAGANIA WSTĘPNE**

Zna podstawowe strategie reklamowe i elementy marketingu mix, zarządzania strategią reklamową i social media.

**CEL PRZEDMIOTU**

Przedstawienie teorii, terminologii i koncepcji dotyczących planowania oraz realizacji kampanii reklamowych oraz technikami odgrywającymi kluczowe znaczenie w realizacji kampaniach reklamowych.

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU**

KOD	OPIS	EFEKT
<b>Wiedza</b>		
W1	Zna i rozumie miejsce i znaczenie nauk o komunikacji społecznej i mediach, zorientowane na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej.	K_W01
	W1.1 Rozumie wagę mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnym poziomie z zastosowaniem wiedzy o komunikacji i mediach w działalności medialnej i reklamowej	
W2	Zna i rozumie media (Internet, prasa, radio, telewizja) oraz towarzyszące im historyczne i społeczne dyskursy z ukierunkowaniem na ich praktyczne zastosowanie.	K_W02
	W2.1 Wykorzystuje wiedzę na temat mediów społecznościowych z zastosowaniem ich w praktyce.	
W3	Zna i rozumie proces powstania i ewolucji systemu medialnego w Polsce, Europie i świecie oraz relacje pomiędzy instytucjami i systemami medialnymi w skali krajowej, międzynarodowej i międzykulturowej.	K_W04
	W3.1 Rozumie znaczenie mediów i ich ewaluacji w skali globalnej.	
<b>Umiejętności</b>		
U1	Potrafi samodzielnie zaplanować i realizować typowe projekty i zadania związane ze sferą działalności kulturalnej i medialnej, z wykorzystaniem ogólnie dostępnych narzędzi informatycznych oraz wyników badań w tym zakresie.	K_U03
	U1.1 Planuję i realizuję projekty lub zadania związane z działalnością kulturową i medialną, wykorzystując do tego celu narzędzia informatyczne.	



U2	Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny i spójny przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych w działalności medialnej, promocyjno-reklamowej i biznesowej, w języku polskim i języku obcym, ma przy tym rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej.		K_U08	
	U2.1	Używa specjalistycznego języka i stosuje różne kanały i techniki komunikacyjne w działalności medialnej, promocyjnej i reklamowej oraz biznesowej.		
U3	Potrafi prowadzić działania i analizy społeczne niezbędne do opracowania diagnoz potrzeb odbiorców mediów oraz oceny jakości usług związanych z działalnością społeczno-zawodową.		K_U12	
	U3.1	Analizuje potrzeby odbiorców medialnych i stara je się wdrożyć w działalność społeczno-zawodową.		
<b>Kompetencje</b>				
K1	Jest gotowy do twórczego i przedsiębiorczego myślenia i działania, w tym do samodzielnego prowadzenia projektów multimedialnych.		K_K02	
	K1.1	Wykorzystuje kreatywne myślenie i działanie do stworzenia projektu przykładowej kampanii reklamowej		
K2	Jest gotowy do uznania wagi mediów w kształtowaniu więzi społecznych na poziomie lokalnym, regionalnym i globalnym.		K_K05	
	K2.1	Rozumie znaczenie mediów w kształtowaniu więzi społecznych na różnych płaszczyznach.		
K3	Jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego rozpoznania dylematów związanych z zawodem i znajdowania sposobów ich rozwiązań.		K_K07	
	K3.1	Rozpoznaje dylematy związane z wdrożeniem danej kampanii reklamowej i stara znaleźć praktyczne rozwiązania.		
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>				
<b>TEMAT</b>			<b>30</b>	<b>18</b>
1	Strategie komunikacji marki - omówienie. Proces planowania kampanii w mediach pod względem strategicznym i taktycznym		5	3
2	Brief reklamowy, mediowy, kreatywny - tworzenie wybranego briefu na przykładzie wybranej jednostki organizacyjnej		15	9
3	Zarządzanie informacją w procesie realizacji kampanii reklamowej		5	3
4	Ocena skuteczności kampanii reklamowej		5	3
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>				
Komputery, rzutnik multimedialny, ksera ćwiczeń do tworzenia briefów, studium przypadku i prezentacje multimedialne dla studentów, filmy, fotografie, etc.				
<b>KRYTERIA OCENY</b>				
<b>Ćwiczenia</b>				
obserwacja (w różnych jej odmianach) działań studenta potwierdzona zapisem; analiza przygotowanych przez studenta materiałów w postaci projektu kampanii reklamowej ukierunkowanych na potwierdzenie rozwoju pożądanej umiejętności w toku akademickiego kształcenia i poza nim.				
<b>WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>				
<b>KOD</b>	<b>OPIS</b>		<b>EFEKT</b>	
		<b>Wiedza</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
W1	W1.1	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
W2	W2.1	1	kolokwium ustne	
		2	aktywność na zajęciach	
W3	W3.1	1	aktywność na zajęciach	
		<b>Umiejętności</b>	<b>Ćwiczenia</b>	
U1	U1.1	1	projekt	
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	
U2	U2.1	1	projekt	
		2	prezentacja multimedialna	
		3	aktywność na zajęciach	

U3	U3.1	1	aktywność na zajęciach	K_U12
<b>Kompetencje   Ćwiczenia</b>				
K1	K1.1	1	projekt	K_K02
		2	aktywność na zajęciach	
K2	K2.1	1	projekt	K_K05
		2	aktywność na zajęciach	
K3	K3.1	1	projekt	K_K07
		2	aktywność na zajęciach	

### FORMY OCENY

Dla każdego z efektów kształcenia określonego dla przedmiotu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji, na ocenę:

<b>2,0</b>	student uzyskuje poniżej 51% maksymalnej liczby punktów	<b>4,0</b>	student uzyskuje od 71% do 80% maksymalnej liczby punktów
<b>3,0</b>	student uzyskuje od 51% do 60% maksymalnej liczby punktów	<b>4,5</b>	student uzyskuje od 81% do 90% maksymalnej liczby punktów
<b>3,5</b>	student uzyskuje od 61% do 70% maksymalnej liczby punktów	<b>5,0</b>	student uzyskuje powyżej 90% maksymalnej liczby punktów

### Kryteria oceniania wg skali:

bardzo dobry	<b>bdb</b>	<b>5</b>	zakładane efekty zostały w pełni osiągnięte
dobry plus	<b>db+</b>	<b>4,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry	<b>db</b>	<b>4</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte jednak z pewnymi brakami, które można szybko uzupełnić
dostateczny plus	<b>dst+</b>	<b>3,5</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym
dostateczny	<b>dst</b>	<b>3</b>	zakładane efekty zostały osiągnięte z istotnymi brakami
niedostateczny	<b>ndst</b>	<b>2</b>	zakładane efekty nie zostały uzyskane

### NAKLAD PRACY WŁASNEJ STUDENTA

		Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem	30	18
PW	1	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	20	22
	2	Przygotowanie projektu	30	35
	3	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	20	25
		Suma godzin:	100	100
		Punkty ECTS:	4	4

### LITERATURA

#### Podstawowa

1	Heath R., Reklama, GWP, Gdańsk 2008.
2	Pańczyk M., Marketing w działalności agencji reklamowej, wyd. eMPi2, 2015.
3	Pańczyk M., Organizacja i prowadzenie kampanii reklamowej, wyd. eMPi2, 2017.

#### Uzupełniająca

1	Burtenshaw K., Kreatywna reklama, PWN, Warszawa 2007.
2	Pańczyk M., Zarządzanie kampanią reklamową, wyd. eMPi2 2021.