



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez
Unię Europejską w ramach
Europejskiego Funduszu
Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Internetowe i interaktywne formy audiowizualne		8.0.12722	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Filologiczny	Produkcja form audiowizualnych	forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Grażyna Świętochowska; dr Joanna Sarbiewska; dr Paweł Sołodki			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		2	
Konwersatorium		20 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		15 godzin - przygotowywanie się do zajęć;	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		15 godzin - przygotowanie pracy zaliczeniowej.	
Liczba godzin		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Konwersatorium: 20 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2023/2024 letni			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
- Wykład konwersatoryjny		Sposób zaliczenia	
- Wykład z prezentacją multimedialną		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja	
		Podstawowe kryteria oceny	
		aktywny udział w zajęciach (30%)	
		praca zaliczeniowa (70%)	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			
zakładany efekt uczenia się	projekt / prezentacja	czynny udział w zajęciach	
		Wiedza	
K_W03	+	+	
K_W04	+	+	
		Umiejętności	
K_U01	+	+	
K_U02	+	+	
K_U14	+	+	
K_U15	+	+	
		Kompetencje społeczne	
K_K02	+	+	
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi			

<p>A. Wymagania formalne Brak</p>	
<p>B. Wymagania wstępne Brak</p>	
<p>Cele kształcenia</p> <p>Student zdobywa wiedzę na temat internetowych i interaktywnych form audiowizualnych. Rozumie i dostrzega dynamiczne zmiany na rynku audiowizualnym. Potrafi stworzyć projekt internetowej i/lub interaktywnej formy audiowizualnej.</p>	
<p>Treści programowe</p> <p>Internetowe formy audiowizualne: video marketing; explainer video; tutorial video; testimonials; webinar; video blog; live video; vine - przykłady stron internetowych do udostępniania form audiowizualnych. Interaktywne formy audiowizualne: narracja, rozwój technologiczny.</p>	
<p>Wykaz literatury</p> <p>P. Sołodki: Hybryda naszych czasów? Dokument interaktywny, EKRANY 2016 r. , nr 05, s. 24-27 M. Zdrodowska: Life in a day - kilka uwag o Youtube, vlogowaniu i audiowizualnej rewolucji, EKRANY 2011 r. , nr 3-4, s. 78-80 M. Kaźmierczak, Małe formy, wielkie sprawy. Deontologia a potoczność w przekazach audiowizualnych dostępnych na Youtube, IMAGES 2012 r. , Vol. 10, nr 19, s. 43-56 A. Juhasz, Dokument na Youtube. Porażka bezpośredniego kina sloganu, PANOPTIKUM 2013 r. , nr 12, s. 10-26 I. Kurz, "I got you tube". Kino a serwis YouTube.com - odmiany kinofilii, [w:] Pogranicza audiowizualności: Parateksty kina, telewizji i nowych mediów, pod redakcją Andrzeja Gwoźdźcia, Kraków 2010</p>	
<p>Kierunkowe efekty uczenia się</p> <p>K_W03; K_W04 K_U01; K_U02; K_U14; K_U15 K_K02</p>	<p>Wiedza</p> <p>K_W03; K_W04 Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozumie specyfikę form internetowych (K_W03); • posiada wiedzę nt. rodzajów i gatunków internetowych (K_W04).
	<p>Umiejętności</p> <p>K_U01; K_U02; K_U14; K_U15 Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> • posiada umiejętność rozpoznania specyfiki internetowego projektu audiowizualnego (K_U01); • potrafi dopasować projekt do specyfiki i możliwości Internetu (K_U02); • potrafi zrealizować proste formy internetowe korzystając z właściwych środków wyrazu (K_U14); • rozwijając swoje umiejętności profesjonalne, korzysta z nowoczesnych technologii informacyjnych, multimediiów i Internetu (K_U15).
	<p>Kompetencje społeczne (postawy)</p> <p>K_K02 Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jest przygotowany do brania aktywnego udziału w instytucjach, organizacjach oraz grupach społecznych zajmujących się produkcją form internetowych i interaktywnych (K_K02).
<p>Kontakt</p> <p>grazyna.swietochovska@ug.edu.pl</p>	