


**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
 Unię Europejską w ramach  
 Europejskiego Funduszu  
 Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>	
Realizacja produkcji interaktywnej / internetowej - ćw. praktyczne		8.0.14570	
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>			
Zakład Filmu i Mediów			
<b>Studia</b>			
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>
Wydział Filologiczny	Produkcja form audiowizualnych	forma	niestacjonarne (zaoczne)
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>			
dr Paweł Biliński; Jarosław Tokarski; mgr inż. Jakub Maj; dr Grażyna Świętochowska; mgr Krystian Kujda			
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>	
<b>Formy zajęć</b>		2	
Ćw. warsztatowe		12 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
<b>Sposób realizacji zajęć</b>		18 godzin - przygotowanie do zajęć;	
zajęcia w sali dydaktycznej		20 godzin - przygotowanie pracy zaliczeniowej.	
<b>Liczba godzin</b>		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Ćw. warsztatowe: 12 godz.			
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>			
2024/2025 letni			
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>	
obowiązkowy		polski	
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny)</li> <li>- Praca w grupach</li> <li>- Realizacja praktyczna</li> </ul>		<b>Sposób zaliczenia</b>	
		Zaliczenie na ocenę	
		<b>Formy zaliczenia</b>	
		wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej	
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>	
		aktywny udział w zajęciach (30%)	
		praca zaliczeniowa (70%)	
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>			

zakładany efekt uczenia się	praca zaliczeniowa: wykonanie określonej pracy praktycznej	wypowiedź ustna
	Wiedza	
K_W04	+	+
K_W08	+	+
	Umiejętności	
K_U09	+	+
K_U13	+	+
K_U14	+	+
K_U15	+	+
K_U16	+	+
	Kompetencje społeczne	
K_K05	+	+

**Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi****A. Wymagania formalne**

Brak

**B. Wymagania wstępne**

Brak

**Cele kształcenia**

Student osobiście lub w grupie realizuje projekt produkcji interaktywnej lub internetowej. Uczy się współpracy. Potrafi wykorzystać odpowiednie narzędzia do zorganizowania i zrealizowania projektu.

**Treści programowe**

Realizacja praktyczna projektu interaktywnego lub produkcji internetowej.

**Wykaz literatury**

Brak literatury do samodzielnego studiowania – warsztaty stricte praktyczne.

**Kierunkowe efekty uczenia się**

K\_W04, K\_W08  
K\_U09, K\_U13, K\_U14, K\_U15, K\_U16  
K\_K05

**Wiedza**

K\_W04, K\_W08

Student:

posiada wiedzę nt. rodzajów i gatunków internetowych oraz sposobów aplikowania języka sztuk audiowizualnych do produkcji internetowej (K\_W04);  
posiada wiedzę nt. produkcji form internetowych w okresie zdjęciowym (K\_W08).

**Umiejętności**

K\_U09, K\_U13, K\_U14, K\_U15, K\_U16

Student:

umie samodzielnie poprowadzić produkcję internetową na etapie zdjęciowym (K\_U09);  
potrafi planować, organizować i kierować zespołem zajmującym się produkcją form internetowych/interaktywnych (K\_U13);  
potrafi zrealizować proste formy internetowe/interaktywne, korzystając z właściwych środków wyrazu (K\_U14);  
rozwijając swoje umiejętności profesjonalne, korzysta z nowoczesnych technologii informacyjnych, multimediów i Internetu. (K\_U15);  
umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności w zakresie produkcji audiowizualnej (K\_U16).

**Kompetencje społeczne (postawy)**

K\_K05

Student:

poznając proces kreacji przekazów internetowych, rozumie specyfikę pracy w środowisku twórców tych form (K\_K05).

**Kontakt**

pawel.bilinski@ug.edu.pl