


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Realizacja produkcji interaktywnej / internetowej - ćw. praktyczne		8.0.14569	
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 Paweł Biliński; mgr Krystian Kujda; mgr inż. Jakub Maj; Jarosław Tokarski; dr Grażyna Świętochowska			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		2	
Ćw. warsztatowe		15 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		10 godzin - przygotowanie do zajęć;	
zajęcia poza pomieszczeniami dydaktycznymi UG, zajęcia w sali dydaktycznej		25 godzin - przygotowanie pracy zaliczeniowej.	
Liczba godzin		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Ćw. warsztatowe: 15 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2024/2025 letni			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
<ul style="list-style-type: none"> - Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny) - Praca w grupach - Realizacja praktyczna 		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej	
		Podstawowe kryteria oceny	
		aktywny udział w zajęciach (30%)	
		praca zaliczeniowa (70%)	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt uczenia się	praca zaliczeniowa: projekt	czynny udział w zajęciach
	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 i 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