

**SYLABUS**

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2021-2023 (skrajne daty)  
rok akademicki 2021/2022

**1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu	<b>Multimedia i grafika</b>
Kod przedmiotu*	VIA2
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i Komunikacja Społeczna
Poziom studiów	studia 2. stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	rok I, semestr 1
Rodzaj przedmiotu	specjalnościowy
Język wykładowy	polski
Koordinator	dr Jarosław Kinal (członek Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	<b>Dr Michał Żmuda (autor programu)</b> oraz Pracownicy Zakładu Teorii i Antropologii Literatury.

\* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

**1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS**

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1		15							3

**1.2. Sposób realizacji zajęć**

w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów)

**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)**

Zaliczenie z oceną.

**2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Studenci znają najważniejsze zagadnienia związane z mediami, potrafią obsługiwać proste narzędzia multimedialne.

**3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE**

### 3.1 Cele przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy na temat podstawowych zasad tworzenia projektów multimedialnych, a zwłaszcza projektów graficznych.
C2	Ćwiczenie umiejętności przygotowywania projektów graficznych.

### 3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych <sup>1</sup>
EK_01	Ma znacznie poszerzoną wiedzę o powiązaniu praktyki dziennikarskiej i marketingowej ze znajomością zasad projektowania graficznego i obróbki multimedialnych.	K_Wo6
EK_02	Umie poprawnie skonstruować informacyjne lub reklamowe projekty graficzne, korzystając przy tym z wybranych narzędzi informacyjno-komunikacyjnych.	K_U02
EK_03	Wypełnia zobowiązania społeczne.	K_K03

### 3.3 Treści programowe

#### A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne

#### B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Zajęcia organizacyjne. Projektowanie multimedialnych i estetyka.</li><li>2. Podstawowe zasady przekazywania informacji za pomocą grafiki – wprowadzenie. Dobre i złe praktyki projektowania.</li><li>3. Organizacja informacji w projekcie graficznym – warsztaty zastosowania wybranych zasad w praktyce:<ol style="list-style-type: none"><li>a) bliskość i wyrównanie,</li><li>b) kontrast i powtarzanie,</li><li>c) eliminacja,</li><li>d) typografia i elementy graficzne.</li></ol></li><li>4. Warsztaty – wstępne przygotowanie projektu zaliczeniowego w pracowni.</li><li>5. Podsumowanie zajęć. Analiza i ewaluacja prac studentów.</li></ol>

<sup>1</sup> W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

### 3.4 Metody dydaktyczne

Dyskusja problemowa, ćwiczenia i warsztaty w grupach, praca nad projektami.

## 4. METODY I KRYTERIA OCENY

### 4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	PROJEKTY ZALICZENIOWE, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	ĆW
EK_01	PROJEKTY ZALICZENIOWE, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	ĆW
EK_03	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	ĆW

### 4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

<p>Projekty zaliczeniowe, obecność i zaangażowanie w warsztaty.</p> <p>Projekt oceniany będzie pod względem</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Zgodności z tematyką przedmiotu 20%</li><li>b) Poprawności merytorycznej 40%</li><li>c) Poprawności technicznej 20%</li></ul> <p><b>OCENA Z AKTYWNOŚCI PODCZAS ZAJĘĆ STANOWIĆ BĘDZIE 20% OCENY KOŃCOWEJ</b></p>
--

## 5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzinna zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	15
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach)	2
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, zaliczenia, egzaminu, napisanie referatu itp.)	58
SUMA GODZIN	75
<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>	<b>3</b>

*\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

## 6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	
zasady i formy odbywania praktyk	

## 7. LITERATURA

Ze względu na praktyczny charakter zajęć, najważniejsze informacje są przekazywane przez prowadzących w trakcie ćwiczeń. Dlatego też literatura zajęć nie zawiera pozycji obowiązkowych, a jedynie uzupełniające, które rozszerzają wiedzę zdobytą podczas ćwiczeń.

**Bibliografia uzupełniająca:**

Alice Twemlow, *Czemu służy grafika użytkowa?* Warszawa 2006

Alicja Mrowczyka, *Multimedia: podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne*, Warszawa 2008

Bo Bergström, *Komunikacja wizualna*. Warszawa 2009

Ch. Fiell, P. Fiell, Design. *Historia projektowania*, tłum. A. Cichowicz, Warszawa 2015

G. Ambrose, P. Harris, *Twórcze projektowanie*. Warszawa 2008

Quentin Newark, *Design i grafika dzisiaj*. Warszawa 2006

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej