

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2022-2024 (skrajne daty)
rok akademicki 2022/2023

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Projekt specjalizacyjny 3 (multimedia i grafika)
Kod przedmiotu*	IVC ₄
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	Studia drugiego stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	Rok I, semestr 2
Rodzaj przedmiotu	Przedmiot kierunkowy do wyboru
Język wykładowy	polski
Koordinator	Dr Jarosław Kinal (członek Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Pracownicy IPiD

* -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
2.								Projekt specjalizacyjny	3

1.2. Sposób realizacji zajęć

zajęcia 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)**2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

<p>Student/ka wykazuje szczególne zainteresowanie przedmiotem, w ramach których może być przygotowywany projekt.</p> <p>Student/ka aktywnie uczestniczy w zajęciach z przedmiotu, w ramach którego będzie przygotowywać projekt.</p> <p>Student/ka posiada wiedzę z przedmiotu, w ramach którego będzie przygotowywać projekt.</p>
--

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

3.1 Cele przedmiotu

C1	Pogłębienie wiedzy z zakresu przedmiotu, w ramach którego student/ka będzie przygotowywać projekt.
C2	Doskonalenie umiejętności z zakresu przedmiotu, w ramach którego student/ka będzie przygotowywać projekt. Por. także cele w sylabusie przedmiotu multimedia i grafika.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Absolwent zna i rozumie terminologię i podstawowe zasady obsługi graficznych programów komputerowych; potrafi rozpoznać i określić techniczne parametry i właściwości cyfrowych obrazów graficznych oraz posługiwać się tymi obrazami do realizacji zadań i projektów;	K_Wo6, K_Wo7-08
EK_02	potrafi posłużyć się graficznymi programami komputerowymi do stworzenia i obróbki cyfrowych obrazów graficznych oraz przygotować je do publikacji w formie poligraficznej i cyfrowej ;jest gotów do wykorzystania zdobytej wiedzy i umiejętności do przygotowania projektów z użyciem cyfrowych obrazów graficznych; jest gotów do wykorzystania zdobytej wiedzy i umiejętności do określenia jakości technicznej i merytorycznej cyfrowych obrazów graficznych oraz do rozwiązywania problemów związanych z ich kreacją i zastosowaniem;	K_Uo2, K_Uo4, K_Uo8-09
EK_03	prowadzi działania na rzecz społeczności lokalnej.	K_Ko3

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu(oraz ćwiczeń warsztatowych)

Treści merytoryczne (wybór)

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

Treści merytoryczne
Por. treści programowe zawarte w sylabusie przedmiotu multimedia i grafika.

3.4 Metody dydaktyczne

Rozwiązywanie problemów, praca własna studenta/ki, projekt.

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_o1	ocena projektu	projekt specjalizacyjny
EK_o2	ocena projektu	projekt specjalizacyjny
EK_o3	ocena projektu	projekt specjalizacyjny

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Samodzielnie wykonane projektu.

Ocena niedostateczna: praca nie spełnia wymogów prowadzącego zajęcia (np.: treść pracy nieadekwatna do wybranego tematu; liczne błędy w kompozycji i strukturze pracy; brak odwołań do literatury przedmiotu; forma nieadekwatna do celu pracy; błędne analizy materiału przykładowego; niewłaściwy dobór środków językowych, graficznych itp.; liczne błędy stylistyczno-językowe).

Ocena dostateczna: praca w minimalnym stopniu spełnia wymagania ustalone przez prowadzącego (np.: treść pracy częściowo nawiązuje do wybranego tematu; błędy w kompozycji i strukturze pracy; sporadyczne odwołania do literatury przedmiotu; forma w niewielkim stopniu nawiązuje do celu pracy; błędy stylistyczno-językowe).

Ocena plus dostateczna: praca spełnia w stopniu wyższym niż wyżej wskazany wymagania ustalone przez prowadzącego zajęcia (np.: bibliografia oparta przede wszystkim na podstawowej literaturze przedmiotu; dostateczny dobór środków językowych, graficznych itp.; nieliczne błędy w sporządzaniu analiz i syntez merytorycznych; nieliczne błędy stylistyczno-językowe i strukturalne pracy).

Ocena dobra: praca na poziomie dobrym spełnia wymagania ustalone przez prowadzącego zajęcia (np. treść adekwatna do wybranego tematu; sporadyczne błędy w kompozycji i strukturze pracy; forma adekwatna do celu pracy; rozbudowana bibliografia wykazująca pozycje z literatury podstawowej i uzupełniającej przedmiotu ; sporadyczne błędny w analizie materiału przykładowego; na poziomie dobrym dobór środków językowych, graficznych itp.; sporadyczne błędy stylistyczno-językowe) .

Ocena plus dobra: praca spełnia w stopniu wyższym niż wyżej wskazany wymagania ustalone przez prowadzącego zajęcia.

Ocena bardzo dobra: praca w stopniu optymalnym spełnia wymagania prowadzącego przedmiot (np. praca poprawna pod względem językowym, kompozycyjnym i stylistycznym; optymalny dobór środków językowych i graficznych itp.; treść pracy stanowi potwierdzenie zainteresowań studenta/ki wybranym przedmiotem).

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

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	3
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (<u>przygotowanie do wykonania projektu, projekt, zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.</u>)	75
SUMA GODZIN	78
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	3

* 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

Literatura podstawowa:

- Aleksandra Tomaszewska-Adamarek i Roland Zimek, *ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć*; wyd. Helion;
- Andrew Faulkner, Konrad Chavez, *Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik*; wyd. Helion;
- Michael Gradias, *Gimp 2.8. Praktyczne wprowadzenie*, wyd. Helion;
- Krzysztof Cieśla, *Inkscape. Podstawowa obsługa programu*, wyd. Helion;
- Paweł Zakrzewski, *Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce*. Wydanie III, wyd. Helion;
- AmeenT., *Editing & Reporting for News Broadcast: An insider's view*, Brakka 2018

Literatura uzupełniająca:

- Roland Zimek, *CorelDRAW X7 PL. Ćwiczenia praktyczne*, wyd. Helion;
- Joanna Pasek, *3ds max 2010. Animacja 3D od podstaw. Szkoła efektu*, wyd. Helion;
- Włodzimierz Gajda, *Gimp. Praktyczne projekty*. Wydanie III, wyd. Helion;

PREZENTACJE VIDEO TUPU „TUTORIAL”, DOSTĘPNE W INTERNECIE.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej