

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2023-2025 (skrajne daty)
rok akademicki 2023/2024

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Multimedia i grafika
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	Dr Michał Żmuda (autor programu) 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 ¹
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 zajęć warsztatowych

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

¹ 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">a) Zgodności z tematyką przedmiotu 20%b) Poprawności merytorycznej 40%c) Poprawności technicznej 20% <p>OCENA Z AKTYWNOŚCI PODCZAS ZAJĘĆ STANOWIĆ BĘDZIE 20% OCENY KOŃCOWEJ</p>
--

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	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
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

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