*Załącznik nr 1.5 do Zarządzenia Rektora UR nr 12/2019*

**SYLABUS**

**dotyczy cyklu kształcenia 2020 - 2023**

*(skrajne daty*)

Rok akademicki 2022/2023

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Wizualizacja cyfrowa |
| Kod przedmiotu\* |  |
| nazwa jednostki prowadzącej kierunek | Kolegium Nauk Społecznych |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot | Instytut Pedagogiki |
| Kierunek studiów | Pedagogika, sp. pedagogika medialna |
| Poziom studiów | I stopień |
| Profil | Ogólnoakademicki |
| Forma studiów | Stacjonarne |
| Rok i semestr/y studiów | III rok/ V semestr |
| Rodzaj przedmiotu | Specjalnościowy |
| Język wykładowy | Polski |
| Koordynator | dr Marek Hallada |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących |  |

\* *-opcjonalni*e, *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** |
| V |  | 15 |  |  |  |  |  |  | 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1.2. Sposób realizacji zajęć

☒zajęcia w formie tradycyjnej

☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

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

Praca projektowa

2.Wymagania wstępne

|  |
| --- |
| Praca z komputerami o środowisku Windows |

3. cele, efekty uczenia się , treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Zaprojektuje i wykona materiał wizualny (multimedialny – obraz , dźwięk, film, komentarz słowny, itp.) na określony temat w postaci cyfrowej |

**3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EK (efekt uczenia się) | Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu  Student: | Odniesienie do efektów kierunkowych [[1]](#footnote-1) |
| EK­\_01 | Opisze podstawowe założenia dotyczące wizualizacji cyfrowej na określony temat | K\_W08 |
| EK\_02 | Opisze podstawowe założenia dotyczące wizualizacji cyfrowej na określony temat związane z przeznaczeniem dla określonej grupy odbiorców | K\_W09 |
| EK\_03 | Uzasadni i opisze przestrzeganie praw autorskich w związku z cyfrowym materiałem wizualnym | K\_W13 |
| EK­\_04 | Dobierze odpowiednie programy do przygotowania wizualizacji cyfrowej, zaprojektuje materiał wizualny | K\_U03 |
| EK\_05 | Oceni wizualizacje cyfrową, wykonaną przez siebie oraz przez innych | K\_U05 |
| EK\_06 | Wymieni braki z swojej wiedzy związanej z tworzeniem wizualizacji cyfrowej | K\_K01 |

**3.3 Treści programowe**

1. Problematyka wykładu

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
|  |
|  |
|  |

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

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| Podstawy fotografii cyfrowej |
| Podstawy skanowania |
| Podstawy wykonywania i montażu klipów filmowych |
| Podstawy języka filmowego |
| Podstawowe programy do nagrywania, montażu i edycji dźwięku |
| Aplikacje wizualizacyjne na telefony komórkowe |
|  |

3.4 Metody dydaktyczne

Np.:

*Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość*

*Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja),gry dydaktyczne, metody kształcenia na odległość*

*Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń*

Ćwiczenia: praca indywidualna i grupowa z programami komputerowymi pomocnymi w przygotowaniu wizualizacji cyfrowej, praca na materiałach cyfrowych przygotowanych przez prowadzącego zajęcia

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol efektu | Metody oceny efektów uczenia sie  (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć) | Forma zajęć dydaktycznych  (w, ćw, …) |
| ek\_ 01 | praca projektowa, aktywność na zajęciach | ćw. |
| Ek\_ 02 | praca projektowa, aktywność na zajęciach | ćw. |
| ek\_ 03 | praca projektowa, aktywność na zajęciach | ćw. |
| Ek\_ 04 | praca projektowa, aktywność na zajęciach | ćw. |
| ek\_ 05 | praca projektowa, aktywność na zajęciach | ćw. |
| Ek\_ 06 | praca projektowa, aktywność na zajęciach | ćw. |

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

|  |
| --- |
| Zaprojektowanie, wykonanie i skomentowanie wizualizacji cyfrowej |

**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  Przygotowanie pracy projektowej  Studiowanie literatury | 20  30  8 |
| 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

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa:  Weinschenk S., 100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach, Wyd Helion, Gliwice 2013.  Samara T., Kroje i kolory pisma. Przewodnik dla grafików. Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2010. |
| Literatura uzupełniająca: literatura związana z wybranymi programami komputerowymi koniecznymi do stworzenia wizualizacji cyfrowej |

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

1. W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela. [↑](#footnote-ref-1)