

**KARTA PRZEDMIOTU**

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2023/2024

**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Tworzenie materiałów audiowizualnych
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Creating audiovisual materials
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	nauki o komunikacji społecznej i mediach
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	mgr Dawid Kowalczyk
---	---------------------

Forma zajęć ( <i>katalog zamknięty ze słownika</i> )	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			2
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	4	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Znajomość obsługi komputera.
-------------------	------------------------------

**II. Cele kształcenia dla przedmiotu**

C1. Zapoznanie studentów z różnymi technikami realizacji i montażu treści audiowizualnych.
C2. Przygotowanie studentów do pogłębionej analizy materiałów audiowizualnych.
C3. Tworzenie różnych form materiałów audiowizualnych.

### III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
<b>WIEDZA</b>		
W_01	Student identyfikuje wybrane aspekty funkcjonowania mediów cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem form filmowych.	K_W06
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
U_01	Student przyjmuje różne role podczas realizacji nagrań w grupach.	K_U05
U_02	Student dyskutuje na tematy z zakresu tworzenia materiałów audiowizualnych oraz ich znaczenia w kulturze.	K_U02 K_U03
U_03	Student tworzy materiały audiowizualne zgodnie z przyjętymi etapami: preprodukcja, produkcja i realizacja, postprodukcja, dystrybucja materiału audiowizualnego w sieci.	K_U03
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_01	Student samodzielnie rozwiązuje problemy poznawcze i praktyczne zaistniałe podczas przygotowania projektu.	K_K02
K_02	Student wyraża własne zdanie w różnych kontekstach komunikacyjnych na temat odbieranych w Internecie treści audiowizualnych.	K_K01 K_K02

### IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Znaczenie i rola treści audiowizualnych. (historia medium)</li> <li>2. Zaznajomienie z platformami streamingowymi.</li> <li>3. Charakterystyka platform służących do udostępniania treści.</li> <li>4. Budowa filmu: zaznajomienie z metodami tworzenia scenariuszy.</li> <li>5. Realizacja scenariuszy – praktyczne wykorzystanie dostępnych narzędzi.</li> <li>6. Marketing w mediach społecznościowych tworzenie komunikatów reklamowych, budowanie marki oraz zasady PR.</li> <li>7. Narzędzia używane we współczesnym e-marketingu – skuteczne dotarcie do odbiorców.</li> <li>8. Montaż materiałów audiowizualnych przy pomocy różnych specjalistycznych programów i aplikacji: np. DaVinci Resolve, CapCut, Adobe Premiere Pro czy Audacity.</li> <li>9. Podstawy tworzenia spersonalizowanych grafik oraz treści reklamowych: bannerów czy grafik używanych w mediach społecznościowych i materiałach audiowizualnych.</li> </ol>
---

### V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
<b>WIEDZA</b>			
W_01	praca z tekstem	praca pisemna (scenariusz, praca w grupach)	Sprawdzona praca pisemna

UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	ćwiczenia praktyczne	praca w grupach, prezentacja materiału audiowizualnego	Plik z zapisaną i ocenioną prezentacją materiału audiowizualnego
U_02	ćwiczenia praktyczne	praca w grupach, prezentacja	Plik z zapisaną i ocenioną prezentacją materiału audiowizualnego
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	praca w grupach	dyskusja	Plik z zapisaną i ocenioną prezentacją materiału audiowizualnego
K_02	praca pod kierunkiem	dyskusja	Plik z zapisaną i ocenioną prezentacją materiału audiowizualnego

## VI. Kryteria oceny, wagi...

Bezwzględny warunkiem zaliczenia pracy pisemnej/multimedialnej jest jej samodzielne przygotowanie rozumiane jako opracowanie powstałe w zgodzie z prawem autorskim i prawami pokrewnymi oraz zasadami etyki wykorzystania narzędzi cyfrowych, np. opartych o sztuczną inteligencję.

90% - ocena projektów (pozytywnie oceniona prezentacja projektu oraz dziennik refleksji)

10% - aktywność na zajęciach (nagradzana plusami stawianymi w liście obecności, nie może być ich mniej niż cztery)

Ocena bardzo dobra 91%-100%

Ocena dobra 71%-90%

Ocena dostateczna 51%-70%

Ocena niedostateczna równe lub mniejsze 50%

Dopuszczalne są dwie nieobecności, a pozostałe – muszą być zaliczone w sposób wyznaczony przez prowadzącego.

## VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	<b>30</b>
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	<b>30</b>

**VIII. Literatura**

Literatura podstawowa
Block B., <i>Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, tv i mediach cyfrowych</i> , Warszawa 2011. Bordwell D., Thompson K., <i>Film Art. Sztuka filmowa</i> . Wprowadzenie, tłum, B. Rosińska, Warszawa 2010, s. 59-342. Downs W.M., Russin R., <i>Jak napisać scenariusz filmowy</i> , Warszawa 2010. Helman A., Pitrus A., <i>Podstawy wiedzy o filmie</i> , Gdańsk 2008. Jabłoński A., <i>Skuteczna reklama na Facebooku i Instagramie</i> , Lublin 2021. Mascelli J., <i>5 tajemnic warsztatu filmowego</i> , Warszawa 2007. Nowacki R., <i>Reklama</i> , Warszawa 2009.
Literatura uzupełniająca
Braverman B., <i>Sztuka filmowania. Sekrety warsztatu operatora</i> (Warszawa, 2011) Hamala M., <i>Media społecznościowe jako narzędzie reklamy,</i> " Zeszyty Naukowe Politechniki Częstochowskiej" Zarządzanie 13(2014), s. 16-26. Kenworthy C., <i>Ujęcia mistrzów</i> , Warszawa, 2010.