

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Kreatywne Filmowanie do Social Media

Kod przedmiotu: MM07

Rodzaj przedmiotu: z zakresu

Zakres: Design i Strategie Marketingu Cyfrowego

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: drugiego stopnia – VII poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne/niestacjonarne

Rok: II

Semestr: 3

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 8;

laboratorium – 25;

Forma niestacjonarna

wyklady – 5;

laboratorium – 14;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z wiedzą z zakresu realizacji krótkich form filmowych oraz wideo ukierunkowanych pod dynamicznie rozwijający się rynek platform internetowych i mediów społecznościowych i przygotowanie ich do samodzielnego planowania i realizacji treści w warunkach domowego studia filmowego.

Student rozwija wiedzę na temat technologii i narzędzi do tworzenia materiałów video realizowanych pod internet i media społecznościowe, które będą spełniać wymogi i rozwinać jego kreatywność i umiejętność narracji.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Ukończenie studiów licencjackich (I stopnia) w zakresie grafiki lub pokrewnych dziedzin
- Podstawowa znajomość programów do edycji filmów i dźwięku
- Student powinien posiadać umiejętność kreacji pomysłu realizacyjnego umiejętność rozpisania go w scenariusz, storyboard oraz umiejętność stworzenia planu produkcyjnego.
- Student powinien posiadać wiedzę z zakresu organizacji planu filmowego, realizacji materiału zdjęciowego, oraz jego montażu i postprodukcji.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Wprowadzenie do tworzenia treści wideo online (trendy, specyfika mediów społecznościowych).
 - Podobieństwa i różnice w treściach filmowych i wideo realizowanych pod klasyczne platformy eksploatacji (telewizja, kino, festiwale mediów i filmowe) a treściach filmowych i wideo realizowanych pod Internet i media społecznościowe.
 - Gatunki treści filmowych w Internecie i mediach społecznościowych takie jak:
 - Poradniki - krótkie filmy wyjaśniające, jak coś zrobić, np. przepisy kulinarne, porady.
 - Explainers - treści tłumaczące skomplikowane tematy w prosty sposób
 - Webinary i kursy online - dłuższe materiały edukacyjne.
 - Vlogi i filmy osobiste (Daily vlogs, Storytime, Travel vlogs)
 - Filmy promocyjne i reklamowe, (Recenzje i unboxingi Spoty reklamowe)
 - Treści lifestylowe (Moda i uroda - tutoriale, Fitness i zdrowie, Hobby)
 - Treści wiralowe (Challenges)
 - Relacje na żywo (Live streaming) Rozmowy z widzami, relacje z wydarzeń
 - Filmy dokumentalne, reportaże (tematy społeczne, kulturalne, ekologiczne)
 - Treści tematyczne (Sezonowe - filmy nawiązujące do świąt, czy aktualnych wydarzeń)
 - Treści muzyczne i artystyczne (Wideoklipy Performance art - kreatywne projekty artystyczne)
 - Gaming (Let's Play - filmy z grą komputerową i komentarzem gracza, recenzje i poradniki do gier)
 - Specyfika różnych platform (YouTube, Instagram, Tik Tok, Facebook). Tworzenie treści dostosowanych do różnych platform.
 - Podstawy prawa autorskiego w kontekście treści online
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład z elementami dyskusji z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją przykładowych materiałów treściowych oraz dydaktycznych
- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Warunkiem zaliczenia wykładu jest udział w zajęciach oraz pozytywne wykonanie zadanych tematów na ćwiczeniach i zaprezentowanie ich na przeglądzie zaliczeniowym
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. *Wideotwórca. Jak tworzyć filmy w social mediach*, Anna Oszajca, Wydawnictwo OnePress 2024
 2. *Video marketing nie tylko na YouTube*, Magdalena Daniłoś , Wydawnictwo Helion 2024
 3. *Zrozumieć social media*, Artur Rogulski, Wydawnictwo OnePress 2020.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. *Jak Cię widzą tak Cię piszą - Sztuka autoprezentacji w mediach społecznościowych*, Guy Kawasaki, Peg FitzPayrick, Wydawnictwo OnePress
 2. *Magia Instagrama. Jak zdobyć milionowe zasięgi w 90 dni.*, Mirosław Skwarek Wydawnictwo One Press 2023
 3. *Opowiadanie obrazem*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Bruce Block, Warszawa 2010
 4. *Okiem filmowca*, Gustavo Mercada, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2011

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**
 - Tworzenie treści dostosowanych do różnych platform.
 - Poszukiwanie tematów treści mieszczących się w gatunku
 - Tworzenie konceptu, Scenariusza i storyboard.
 - Planowanie i przygotowanie produkcyjne realizacji
 - Tworzenie i realizacja treści dostosowanych operujących w ramach gatunków filmowych omawianych na wykładach.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Praca koncepcyjna i dyskusja grupowa,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne tworzenie treści
 - Ćwiczenia praktyczne (koncept pomysłu-omówienie, praca z kamerą, montaż wideo).
 - Projekty grupowe i indywidualne. Konsultacje projektów
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem przynajmniej w 75% zajęć oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz prac osobiście zaprezentowanych na przeglądzie zaliczeniowym.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. *Wideotwórca. Jak tworzyć filmy w social mediach*, Anna Oszajca, Wydawnictwo OnePress 2024

2. *Video marketing nie tylko na YouTube*, Magdalena Daniłoś , Wydawnictwo Helion 2024
3. *Zrozumieć social media*, Artur Rogulski, Wydawnictwo OnePress 2020.

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. *Jak Cię widzą tak Cię piszą - Sztuka autoprezentacji w mediach społecznościowych*, Guy Kawasaki, Peg FitzPayrick, Wydawnictwo OnePress
2. *Magia Instagrama. Jak zdobyć milionowe zasięgi w 90 dni.*, Mirosław Skwarek Wydawnictwo One Press 2023
3. *Opowiadanie obrazem*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Bruce Block, Warszawa 2010
1. *Okiem filmowca*, Gustavo Mercada, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2011

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Przygotowanie do zaliczenia i realizacja własnych prac	12
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	25
	Projekt indywidualny	5

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

a. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	5
	Przygotowanie do zaliczenia i realizacja własnych prac	15
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	14
	Projekt indywidualny	16

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 33
 - Liczba punktów ECTS – 1,3
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 25
 - Liczba punktów ECTS – 1,2

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 19
 - Liczba punktów ECTS – 0,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 14
 - Liczba punktów ECTS – 1,2

6. Zakładane efekty uczenia się

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
MM07_W1	Student posiada rozszerzoną wiedzę na temat technik realizacji prac multimedialnych, szczególnie w zakresie produkcji filmowej, oraz zna najnowsze osiągnięcia technologiczne w tej dziedzinie.	K_W07
MM07_W2	Student posiada zaawansowaną wiedzę na temat programów graficznych niezbędnych w pracy projektanta multimedialnego, w tym w produkcji filmowej, oraz rozumie znaczenie rozwoju technologicznego w tej dziedzinie.	K_W08
MM07_W3	Student posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną, którą potrafi wykorzystać w pracy artystycznej ze szczególnym uwzględnieniem zastosowania tej wiedzy w produkcji filmowej. Zna również treści dostępne w internecie i mediach społecznościowych oraz rozumie ich wpływ na współczesne praktyki twórcze.	K_W13
MM07_U1	Student potrafi tworzyć komunikaty wizualne, wykorzystując poznane techniki plastyczne, w tym w zakresie projektowania kadrów i kompozycji w produkcji filmowej.	K_U02
MM07_U2	Student potrafi samodzielnie rejestrować, kreować i edytować obraz ruchomy z dźwiękiem, skutecznie posługując się odpowiednim sprzętem i technikami w procesie tworzenia projektów multimedialnych.	K_U07
MM07_U3	Student potrafi tworzyć spójną narrację wizualną, wykorzystując obraz jako nośnik treści w projektach	K_U09

	filmowych i multimedialnych.	
MM07_K1	Student wykazuje postawę uwzględniającą oczekiwania odbiorców w swoich projektach filmowych, zachowując równocześnie autentyczność i spójność artystyczną.	K_K05

7. Odniesienie efektów uczenia się do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
MM07_W1	v	v	Przegląd zaliczeniowych prac oraz zaliczenie sprawdzające wiedzę
MM07_W2	v	v	Przegląd zaliczeniowy prac zrealizowanych na zajęciach, zaliczenie sprawdzające wiedzę
MM07_W3	v	v	Przegląd zaliczeniowych prac oraz zaliczenie sprawdzające wiedzę
MM07_U1		v	Przegląd prac projektowych zrealizowanych w trakcie zajęć
MM07_U2		v	Przegląd prac projektowych zrealizowanych w ramach zajęć
MM07_U3		v	Przegląd prac projektowych oraz prezentacja pracy wykonanej na zajęciach.
MM07_K1		v	Przegląd prac wykonanych na zajęciach oraz prezentacja ich na forum grupy.

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
MM07_W1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć i prezentuje wykonany projekt. Zalicza ponad 75% pytań na zaliczeniu
MM07_W2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć i prezentuje wykonany projekt. Zalicza ponad 75% pytań na zaliczeniu
MM07_W3	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć i prezentuje wykonany projekt. Zalicza ponad 75% pytań na zaliczeniu
MM07_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
MM07_U2	Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych, umiejętność tworzenia gatunków filmowych omawianych na wykładach.
MM07_U3	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.

MM07_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć i umie zaprezentować dzieło grupie odbiorców.
---------	---