

Projekt I - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projekt I
Kod przedmiotu	08.9--LPKSGP-P1-S22
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Nabycie praktycznych umiejętności wykonania projektów medialnych z użyciem narzędzi ICT.

Wymagania wstępne

Podstawy obsługi komputera.

Zakres tematyczny

Zajęcia projektowe obejmują praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności obsługi narzędzie projektowych do przygotowania autorskiego rozwiązania medialnego. Projekt będzie obejmował przygotowanie koncepcji doświadczenia użytkownika obejmującej fotografię cyfrową, grafikę cyfrową, produkcję animacji/wideo oraz udźwiękowienie wraz z cyfrową dokumentacją.

Metody kształcenia

Projekt medialny wraz dokumentacją cyfrową.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma pogłębioną wiedzę na temat projektowania mediów cyfrowych	KKG_W17	przygotowanie projektu	Laboratorium
W oparciu o zdobytą wiedzę, dokonując krytycznej analizy jej przydatności w praktyce, student potrafi formułować adekwatne i przemyślane wypowiedzi słowne i pisemne.	KKG1_U01	przygotowanie projektu	Laboratorium
Student posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii związanych z wykorzystaniem informacji w praktyce.	KKG_U19	dyskusja	Laboratorium
Student potrafi w praktyce samodzielnie i krytycznie uzupełniać wiedzę i umiejętności, rozszerzone o wymiar interdyscyplinarny.	KKG1_K05	dyskusja	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Dostarczenie raportu obejmującego treść projektu wraz z dokumentacją medialną.

Literatura podstawowa

- Cyparska, Jadwiga. "Techniki harmonogramowania prac w zarządzaniu projektami." Zeszyty Naukowe. Studia Informatica/Uniwersytet Szczeciński 14 (2000): 161-174.
- Shore, J., Warden, S., Agile Development. Filozofia programowania zwinnego, Gliwice, Helion S.A. 2008

Literatura uzupełniająca

Uwagi

Prowadzący zajęcia korzysta także z materiałów własnych oraz źródeł internetowych.

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *kreowanie gier w środowisku cyfrowym*.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 11-05-2022 18:01)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ