

Projekt medialny - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projekt medialny
Kod przedmiotu	05.1-WP-PEDD-PRM-L_pNadGenA900S
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Edukacja medialna i informatyczna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Jacek Jędrzykowski

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	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Wypożyczenie studenta w umiejętności i kompetencje z zakresu: projektowania (oraz realizacji) mediów o charakterze promocyjnym i edukacyjnym (audycja radiowa, film lub multimedialna witryna internetowa zawierająca nagrania audio i wideo). Projektowanie i realizacja multimediów o charakterze promocyjnym i edukacyjnym. Zaopatrzenie w kompetencje umożliwiające planowanie i realizację projektu, z zastosowaniem elektronicznych form upogłdowienia. Przekazanie wiadomości dotyczących zasad projektowania (wystąpienia, pokazu, kampanii promocyjnej lub reklamowej): taksonomia celów; treści kształcenia; wymagania; planowanie pracy. Wypożyczenie w kompetencje umożliwiające wizualizację i upogłdowienie treści przekazu. Projektowanie i realizacja multimediów o ściśle określonej tematyce i zawartości.

Wymagania wstępne

Podstawowe informacje z zakresu przedmiotów: „technologie informacyjne”, „multimedialne technologie informacyjne” lub „multimedialny warsztat pedagoga”.

Zakres tematyczny

Metoda projektów. Zasady projektowania. Projektowanie procesu edukacyjnego, kampanii promocyjnej lub wystąpienia oraz mediów edukacyjnych. Proces i przedmiot projektowania. Formułowanie problemów i celów. Hipotetyczny opis jednostki dydaktycznej / kampanii i stosowanego w jej ramach medium. Analiza zadania. Gromadzenie danych. Określenie funkcji projektowanego medium. Założenia konstrukcyjne, a możliwości realizacyjne (dostępne środki). Planowanie – konspekt jednostki dydaktycznej / kampanii. Dokumentacja medium: instrukcja metodyczna, scenariusze i scenopisy. Opracowanie (i zatwierdzenie) dokumentacji oraz zawartości merytorycznej projektowanego, medium. Przygotowanie praktycznej realizacji projektu. Przygotowanie zaplecza, zgromadzenie i przetestowanie niezbędnych aplikacji. Opracowanie koncepcji / struktury hipertekstowej medium – zgodnie z założeniami jednostki dydaktycznej / kampanii oraz przyjętym scenariuszem. Realizacja multimedialnych komponentów medium (tekst, grafika, animacja, filmy, interakcje, hipertekst). Ocena projektów. Pokaz i prezentacja dokumentacji oraz mediów.

Metody kształcenia

Pokaz, demonstracja, praca z książką (samodzielne korzystanie z multimedialnych kursów online: blended learning oraz e-learning), metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna, metoda projektów.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
W określonej sytuacji dydaktycznej wskazuje sytuację problemową wymagającą upogłdowienia. Formułuje problemy i cele oraz tworzy hipotetyczny opis jednostki dydaktycznej (kampanii promocyjnej lub reklamowej) oraz medium ułatwiającego realizację zakładanych celów jednostki dyd. lub kampanii. Określa funkcje hipotetycznego medium oraz jego założenia konstrukcyjne. Planuje jednostkę dydaktyczną / kampanię oraz tworzy dokumentację medium (konspekty, instrukcja metodyczna, scenariusze, scenopisy itp.). Samodzielnie tworzy komponenty multimedialne. Konstruuje (zgodnie z przyjętymi uprzednio w projekcie założeniami) odpowiednie multimedia. Stosuje w tym celu samodzielnie opracowane komponenty. Konstruuje własne przekazy multimedialne respektuje założenia prawa autorskiego. Stosuje odpowiednie przypisy i odsyłacze bibliograficzne	K_U10	Test z progami punktowymi (zadania otwarte i zamknięte); Projekt – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Integruje wiadomości i umiejętności specjalnościowe podczas projektowania i realizacji multimedialnych. Przestrzega praw autorskich oraz szanuje cudzą własność intelektualną.	• K_W17 • K_U10	• Odpowiedź ustna; Test z progami punktowymi (zadania otwarte i zamknięte); Projekt – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	• Laboratorium

Projektuje proces dydaktyczny (kampanię promocyjną lub wystąpienie) z uwzględnieniem wykorzystania istniejących lub samodzielnie realizowanych mediów. Dostosowuje do napotkanej sytuacji dydaktycznej odpowiednią formę oddziaływania multimedialnego. Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje działania pedagogiczne (projektowanie dydaktyczne procesu edukacyjnego, projektowanie mediów edukacyjnych na potrzeby ściśle określonych sytuacji dydaktycznych, realizacja mediów edukacyjnych)	• K_U10 • K_K05	• Projekt – progi punktowe (jakość wykonania, zgodność z instrukcją)	• Laboratorium
--	--	--	--

Warunki zaliczenia

Wiedza teoretyczna zdobywana podczas zajęć oraz samodzielnej pracy z książką oraz kursem online jest sprawdzana z zastosowaniem testów z progami punktowymi (zadania otwarte i zamknięte), Warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów. Umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne są weryfikowane na podstawie oceny projektów – progi punktowe. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest aktywna praca studenta podczas zajęć oraz wykonanie projektu. Ocena projektu: zgodność z tematem i dokumentacją, struktura pracy, poprawny język, odpowiedni i twórczy dobór literatury; część praktyczna, np. witryna internetowa zawierająca filmy dydaktyczne. Zgodność opracowanego medium edukacyjnego z przyjętymi założeniami (realizacja zakładanych celów, spełnianie zakładanych funkcji).

Laboratoria

Pozytywne zaliczenie wszystkich testów (zadania otwarte i zamknięte; progi punktowe; warunkiem uzyskania oceny pozytywnej jest zdobycie minimum 60% punktów) oraz pozytywna ocena projektu (zgodność opracowanego medium edukacyjnego z przyjętymi założeniami). Ocena z laboratoriów jest wypadkową ocen z testów oraz oceny projektu i jest obliczana według następującego kryterium: 20% (oceny częściowe), 80% (ocena projektu).

Ocena końcowa

Ocena końcowa jest oceną z laboratoriów.

Literatura podstawowa

1. Baron-Polańczyk E., *Multimedialne materiały dydaktyczne. Projektowanie i wykorzystanie w edukacji techniczno-informatycznej*, Zielona Góra 2006.
2. Gagné R. M., Briggs L. J., Wager W., *Zasady projektowania dydaktycznego*, Warszawa 1992.
3. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w pracy nauczyciela*, Zielona Góra 2008.

Literatura uzupełniająca

1. Barnes K. *Wywieranie wpływu: ćwiczenia*, Gdańsk 2005.
2. Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Warszawa, 2008.
3. Budzyński W., *Reklama: techniki skutecznej perswazji*, Warszawa 2005.
4. Doliński D., *Psychologia reklamy*, Wrocław 2001.
5. Jędrzykowski J., *Prezentacje multimedialne w procesie uczenia się studentów*, Toruń 2005.
6. Laerner R., Prichinello M., *Public Relations*, Gdańsk 2004.
7. Leary M., *Wywieranie wrażenia na innych: o sztuce autoprezentacji*, Gdańsk 2005.
8. Smid W., *Język reklamy w komunikacji medialnej*, Warszawa 2008.
9. Strykowski W., *Wstęp do teorii filmu dydaktycznego*, Poznań 1977.
10. Stuart C., *Sztuka przemawiania i prezentacji*, Warszawa 2002.

Uwagi

Kurs z materiałami dydaktycznymi, listami zadań oraz wymaganiami jest dostępny na stronie: <http://staff.uz.zgora.pl/jjedrycz/przedmioty.html> po wybraniu nazwy przedmiotu wraz z numerem grupy.

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędrzykowski (ostatnia modyfikacja: 10-05-2017 10:03)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ