

**OPIS MODUŁU, PROGRAMU NAUCZANIA
ORAZ SPOSOBÓW WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

Nazwa przedmiotu*: Projekt multimedialny

Nazwa w języku polskim*: Projekt multimedialny (e)

Nazwa w języku angielskim*: Multimedia project (e)

Dane dotyczące przedmiotu*:

Jednostka oferująca przedmiot: Kolegium I

Przedmiot dla jednostki: Kolegium I (kierunek germanistyka, studia drugiego stopnia)

Cykl dydaktyczny: nie dotyczy

Koordynator przedmiotu cyklu: nie dotyczy

Domyślny typ protokołu dla przedmiotu
Zaliczenie na ocenę
Język wykładowy
Niemiecki
Profil
Ogólnoakademicki
Typ przedmiotu
Moduł zajęć kierunkowych

Dane dotyczące przedmiotu cyklu**:

Domyślny typ protokołu dla przedmiotu cyklu
Zaliczenie na ocenę
Efekty uczenia się modułu zajęć
PM_W01 – ma uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie pogłębioną wiedzę szczegółową dotyczącą zastosowań technologii cyfrowych do produkcji, utrwalania i upowszechniania treści z zakresu nauk o kulturze i religii [K_W08]
PM_U01 – potrafi dobierać i stosować w sposób twórczy i oryginalny właściwe metody i narzędzia cyfrowe w celu realizacji zadań zawodowych jako formy powiązania techniki i kompetencji filologicznych [K_U02]
PM_U02 – potrafi pozyskiwać, selekcjonować, krytycznie analizować, twórczo interpretować i wykorzystywać informacje pozyskane z Internetu i źródeł analogowych oraz oceniać różne perspektywy i koncepcje, także w filologicznej działalności badawczej, a wnioski końcowe formułować w sposób syntetyczny i odpowiadający wymaganiom rzeczywistości wirtualnej, jak również dobierać i stosować właściwe metody i narzędzia cyfrowe do realizacji zadań filologicznych [K_U03]
PM_K01 – jest gotowa/gotów do zasięgania opinii ekspertów, także sieciowych, w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów w ramach działalności badawczej lub zawodowej opartej na materiałach lub technikach cyfrowych [K_K03]
PM_K02 – jest gotowa/gotów do współdziałania na rzecz środowiska społecznego, w tym do inspirowania i organizowania działań służących popularyzowaniu za pomocą technik i nośników cyfrowych dorobku kulturowego krajów niemieckojęzycznych, a także do wspierania inicjatyw sieciowych lub wykorzystujących techniki cyfrowe w celu propagowania otwartości na różnorodność kulturową [K_K04]

PM_K03 – jest gotowa/gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy i kreatywny w oparciu o narzędzia i kompetencje cyfrowe [K_K06]

Przedmioty wprowadzające i wymagania wstępne

Nie dotyczy

Bilans pracy studenta

3 punkty ECTS (75 godz. pracy)

- 30 godz. – w kontakcie (1,5 ECTS)
- 45 godz. – praca własna (1,5 ECTS; lektura literatury oraz przygotowanie projektu multimedialnego)

* wypełnia jednostka prowadząca kierunek studiów

** wypełnia koordynator

Szczegóły zajęć i grup**

Wykład

Literatura

Gapski H. / Oberle M. / Staufer W. (red.): *Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung*, Bonn 2017 [online:

https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/10111_Medienkompetenz_ba.pdf].

Bomba R. / Olszewska P. / Wuls A. (red.): *KulTube. Kultura wobec YouTube*, Lublin 2017 [online: <https://open.icm.edu.pl/bitstreams/68ce0491-8fa8-4cb7-839d-a39124a582ac/download>].

Mrohs L. / Franz J. / Herrmann D. / Lindner K. / Staake T.: *Digitales Lehren und Lernen an der Hochschule: Strategien – Bedingungen – Umsetzung*, Bielefeld 2025 [online:

<https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/cc/ea/25/oa9783839471203ZbEI0RJ8eJo4B.pdf>].

Moser J. / Veprek L.: *Kulturwissenschaften und neue Technologien: Zwischen Technikentwicklung und öffentlichen Diskursen*, Bielefeld 2024 [online:

<https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/d6/21/8c/oa9783839472101wJQabBSp73aJB.pdf>].

Schreiber G. / Ohly L.: *KI: Text. Diskurse über KI-Textgeneratoren*, Berlin / Boston 2024 [online:

<https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.1515/9783111351490/pdf?licenseType=open-access>].

Gaming. Aus Politik und Zeitgeschichte, 2019, nr 31–32 [online:

https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/APuZ_2019-31-32_online_0.pdf].

Efekty uczenia się

PM_W01, PM_K01, PM_K02

Metody i kryteria oceniania

Metoda: zaliczenie pisemne (jedno podejście)

Kryteria: przedziały procentowe, według skali:

60-67,9% – 3,0

68-75,9% – 3,5

76-83,9% – 4,0

84-91,9% – 4,5

92-100% – 5,0

Weryfikowane efekty uczenia się: PM_W01

Metoda: aktywność w dyskusji w ramach wykładu konwersatoryjnego

Weryfikowane efekty uczenia się: PM_W01, PM_K01, PM_K02

Metoda: bieżąca obserwacja w trakcie zajęć

Kryteria:

- zgłaszanie w trakcie wykładu konwersatoryjnego ewentualnych, uzasadnionych

merytorycznie uwag, pytań lub wątpliwości - widoczna postawa gotowości do podejmowania działań przy użyciu technik i nośników cyfrowych, służących popularyzowaniu dorobku kulturowego krajów niemieckojęzycznych oraz propagowaniu otwartości na różnorodność kulturową Weryfikowane efekty uczenia się: PM_K01, PM_K02 W ramach tych zajęć dopuszcza się korzystanie z narzędzi GenAI wyłącznie w zakresie pomocniczym na etapie przygotowania do zaliczenia (np. w celu wyszukiwania oraz gromadzenia informacji). Natomiast praca zaliczeniowa powinna stanowić wyłącznie efekt samodzielnej pracy. Naruszenie zakazu będzie traktowane jako naruszenie zasad uczciwości akademickiej.
Zakres tematów zajęć
1. Kompetencja medialna a obecność w sieci www 2. Licencje i ograniczenia w wykorzystaniu materiałów cyfrowych przy tworzeniu projektów 3. Przegląd darmowych programów i usług online wykorzystywanych w edycji audio/video/tekst 4. Sztuczna inteligencja i możliwości jej zastosowania w projektach multimedialnych 5. Media społecznościowe w zastosowaniach filologicznych i promocji kultury 6. Kultura podcastu i serwisy filmowe w sieci 7. Media społecznościowe jako platforma dla treści filologicznych i humanistycznych. 8. Kolokwium zaliczeniowe 9. Omówienie propozycji związanych z realizacją bieżących projektów. 10. Współpraca z instytucjami/portałami/wydawcami, związana z pozyskiwaniem/przetwarzaniem/przekładem materiałów do projektów. 11. Opracowanie projektów online 12. Prezentacja gotowych projektów
Rygor zaliczenia zajęć
Zaliczenie na ocenę
Literatura uzupełniająca
Neueste Software-Tipps: https://praxistipps.chip.de/rubrik/meistgeclickte/software Software & Apps Ratgeber: https://www.pcwelt.de/ratgeber/software-apps Tools. Unsere Tipps für die Arbeit mit digitalen Medien: https://www.lehrer-online.de/tools/
Metody dydaktyczne
Wykład kursowy, wykład konwersatoryjny
Metody dydaktyczne – inne
Prezentacje multimedialne, pokazy fragmentów filmów lub prezentacja nagrań audio, narzędzia e-learningowe (moodle)

Projekt

Literatura
Gapski H. / Oberle M. / Staufer W. (red.): <i>Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung</i>, Bonn 2017 [online: https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/10111_Medienkompetenz_ba.pdf]. Bomba R. / Olszewska P. / Wuls A. (red.): <i>KulTube. Kultura wobec YouTube</i>, Lublin 2017 [online: https://open.icm.edu.pl/bitstreams/68ce0491-8fa8-4cb7-839d-a39124a582ac/download]. Mrohs L. / Franz J. / Herrmann D. / Lindner K. / Staake T.: <i>Digitales Lehren und Lernen an der Hochschule: Strategien – Bedingungen – Umsetzung</i>, Bielefeld 2025 [online: https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/cc/ea/25/oa9783839471203ZbEI0RJ8eJo4B.pdf].

Moser J. / Veprek L.: <i>Kulturwissenschaften und neue Technologien: Zwischen Technikentwicklung und öffentlichen Diskursen</i>, Bielefeld 2024 [online: https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/d6/21/8c/oa9783839472101wJQabBSp73aJB.pdf]. Schreiber G. / Ohly L.: <i>KI:Text. Diskurse über KI-Textgeneratoren</i>, Berlin / Boston 2024 [online: https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.1515/9783111351490/pdf?licenseType=open-access]. <i>Gaming. Aus Politik und Zeitgeschichte</i>, 2019, nr 31–32 [online: https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/APuZ_2019-31-32_online_0.pdf].
Efekty uczenia się
PM_U01, PM_U02, PM_K01, PM_K03
Metody i kryteria oceniania
Metoda: wykonanie projektu na zaliczenie Weryfikowane efekty uczenia się: PM_U01, PM_U02, PM_K03 W ramach tych zajęć dopuszcza się korzystanie z narzędzi GenAI w zakresie pomocniczym (np. w celu wyszukiwania oraz gromadzenia informacji), jak i z zamiarem ich wykorzystywania do generowania treści audiowizualnych w zakresie przewidzianymi ramami tematycznymi i technicznymi danego projektu oraz uzgodnionym z prowadzącym zajęcia. Zabrania się natomiast stosowania sztucznej inteligencji do sporządzania analiz, interpretacji lub wniosków oraz do korekt językowych i generowania tekstu. Naruszenie zakazu będzie traktowane jako naruszenie zasad uczciwości akademickiej.
Zakres tematów zajęć
1. Omówienie propozycji związanych z realizacją bieżących projektów. 2. Współpraca z instytucjami / portalami / wydawcami, związana z pozyskiwaniem / przetwarzaniem / przekładem materiałów do projektów 3. Opracowanie projektów online
Rygory zaliczenia zajęć
Zaliczenie na ocenę
Literatura uzupełniająca
Neueste Software-Tipps: https://praxistipps.chip.de/rubrik/meistgeklickte/software Software & Apps Ratgeber: https://www.pcwelt.de/ratgeber/software-apps Tools. Unsere Tipps für die Arbeit mit digitalen Medien: https://www.lehrer-online.de/tools/
Metody dydaktyczne
Projekt
Metody dydaktyczne – inne
Narzędzia e-learningowe (moodle)

** wypełnia koordynator