

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	E-learning i multimedia w kształceniu
Prowadzący	dr Marek Robak
Wydział	Wydział Nauk o Komunikacji i Dziennikarstwa
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	I
Profil studiów	praktyczne
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2024/2025
Rok studiów	3
Semestr	1
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (<i>obowiązkowy, do wyboru</i>)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (<i>symbole</i>)	DL_U11, DL_U15, DL_U17, DL_K07
Rodzaj zajęć (<i>wybór z listy*</i>)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Brak wymagań.
Opis i cele przedmiotu E-learning i multimedia w kształceniu	Celem przedmiotu jest z jednej strony wyrobienie technicznej sprawności w tworzeniu form graficznych, dźwiękowych, wideo, webowych i e-learningowych. Z drugiej strony, ćwicząc tworzenie tych form, studenci uczą się, jak w skuteczny sposób można wykorzystać multimedia i techniki cyfrowe do podniesienia jakości materiałów edukacyjnych oraz jakie formy multimedialne najlepiej pasują do jakiego rodzaju treści. Praktyczne zajęcia w laboratorium komputerowym, podczas których studenci ćwiczą umiejętności tworzenia w poprawny technicznie i komunikacyjnie sposób treści multimedialnych na potrzeby różnych form dydaktyki i e-learningu.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
E-learning i multimedia w kształceniu:	
1. Wprowadzenie do zajęć. Rola multimediów w kształceniu	2
2. Grafika 1. Typy grafiki. Kompresja i formaty. Komputerowa reprezentacja kolorów. Formy graficzne w edukacji	2
3. Grafika 2. Grafika rastrowa. Fotoretusz	2
4. Grafika 3. Grafika wektorowa. Modelowanie kształtów. Trasowanie. Procesy pre-press	2
5. Dźwięk 1. Nagrywanie. Kompresja i formaty. Formy dźwiękowe w edukacji	2
6. Dźwięk 2. Sprzęt do nagrywania (mikrofony, miksery). Nagrywanie własnego dźwięku. Sposoby organizacji produkcji dźwiękowej na potrzeby edukacji	2
7. Wideo 1. Montaż dźwięku. Kompresja i formaty. Formy wideo w edukacji	2
8. Wideo 2. Screencasting. Transmisja online. Technika kluczowania (greenbox)	2
9. Podstawy tworzenia prostych stron internetowych (elementarz HTML, CSS) oraz udostępniania materiałów w internecie bez konieczności korzystania z komunikatorów / platform	2
10. Prezentacje klasyczne i ich ograniczenia. Prezentacje przyszłości	2
11. Ankiety, testy i quizy w edukacji	2
12. Systemy wspomagające edukację. Systemy LMS. Platformy MOOC. Nauczanie zdalne i samodzielne przy komputerze. Wpływ pandemii na nauczanie zdalne	2
13. Nauka przez symulacje komputerowe (np. zjawiska fizyczne, astronomia, modelowanie ekonomiczne)	2
14. Algorytmizacja nauki. Automatyczne testy. Optymalizacja procesu powtarzania na przykładzie algorytmu SuperMemo	2
15. Wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji do interaktywnej nauki i tworzenia multimediów	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się (co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)	Opis <u>przedmiotowych</u> efektów uczenia się (wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt) (co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się (np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy..)
DL_U11	Ma umiejętności tworzenia prac pisemnych i prezentacji multimedialnych	U1 – student potrafi tworzyć multimedia (grafika, dźwięk, wideo, prezentacja) na potrzeby edukacyjne z zachowaniem wymagań technicznych (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_U15	Potrafi tworzyć perswazyjne przekazy medialne, sprawnie posługując się językiem polskim	U2 – student potrafi zaprojektować i wykonać oryginalny materiał edukacyjny (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_U17	Potrafi pracować w zespole, rozumie swoją w nim rolę	U3 – student potrafi odnaleźć się w zespole tworzącym materiały multimedialne i znaleźć w nim optymalną rolę dla siebie (tematy 1-15)	Udział w warsztatach grupowych w trakcie zajęć
DL_K07	Jest przygotowany do samodzielnej pracy, powierzone zadania wykonuje starannie i terminowo	K1 – student wykonuje samodzielnie i w sposób oryginalny zadania projektowe i dostarcza je na czas (tematy 1-15)	Wykonanie na czas oryginalnych zadań zaliczeniowych

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Ćwiczenia praktyczne w laboratorium komputerowym.
2.	Dyskusja moderowana
3.	Samodzielna praca z komputerem

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	udział w zajęciach	30	30/1
praca własna	wykonywanie zadań projektowych	30	30/1

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

U1, U2, U3, K1

Podstawą zaliczenia jest: a) aktywny udział w zajęciach w laboratorium komputerowym (punkt za każdy udział w labie z możliwością podwyższenia), b) wykonanie zadań projektowych, każde punktowane oddzielnie według informacji przekazanej przez prowadzącego.

P1 – Punktacja za aktywny udział w zajęciach wynosi od 0 - 100% (z wagą 25%)

P2 – Punktacja za wykonane zadania jest naliczana oddzielnie za każde zadanie, a następnie sumowana w zakresie od 0 - 100% (z wagą 75%), gdzie: $P2 = 100\% * \frac{SUM(Z1..Zn)}{MAX(Z1..Zn)}$

OK – Ocena końcowa (gwarantowana) wyliczana jest według wzoru:

$OK = 4 * (0,25 * P1 + 0,75 * P2) + 1$, zaokrąglone do połówki oceny od 3 do 5 według ogólnych zasad matematycznych zaokrąglania.

Literatura obowiązkowa

1.	GIMP Documentation, https://docs.gimp.org/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
2.	Inkscape Tutorials, https://inkscape.org/learn/tutorials/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
3.	Audacity Manual, https://manual.audacityteam.org/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
4.	OpenShot User Guide, https://www.openshot.org/pl/user-guide/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
5.	Open Broadcaster Software - Knowledge Base, https://obsproject.com/kb (dostęp: 8 kwietnia 2025).

Literatura uzupełniająca

1.	Gołębiowski D., AI w edukacji. Część 1. Praktyczny poradnik od podstaw, Gliwice 2025.
2.	Gołębiowski D., AI w edukacji. Część 2. Praktyczne pomysły na kreatywną naukę, Gliwice 2025.
3.	Kutyła W., Web accessibility. Wprowadzenie do dostępności cyfrowej, Gliwice 2025.
4.	Lenar P., Profesjonalna prezentacja multimedialna, Gliwice 2010
5.	Zieliński Z., E-learning w edukacji. Jak stworzyć multimedialną i w pełni interaktywną treść dydaktyczną?, Gliwice 2012.
6.	Brzózka P., Moodle dla nauczycieli i trenerów, Gliwice 2011.
7.	Howil W., Moodle. Stwórz własny serwis e-learningowy, Gliwice 2012.
8.	Hedengren T. D., Podręcznik WordPressa. Smashing Magazine, Gliwice 2013.

*** lista rodzajów zajęć**

- ☐ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☒ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)
(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	E-learning i multimedia w kształceniu
Prowadzący	dr Marek Robak
Wydział	Wydział Teologiczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	I
Profil studiów	praktyczne
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2021/2022
Rok studiów	3
Semestr	1
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (<i>obowiązkowy, do wyboru</i>)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (<i>symbole</i>)	DL_U11, DL_U15, DL_U17, DL_K07
Rodzaj zajęć (<i>wybór z listy*</i>)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Brak wymagań.
Opis i cele przedmiotu E-learning i multimedia w kształceniu	Celem przedmiotu jest z jednej strony wyrobienie technicznej sprawności w tworzeniu form graficznych, dźwiękowych, wideo, webowych i e-learningowych. Z drugiej strony, ćwicząc tworzenie tych form, studenci uczą się, jak w skuteczny sposób można wykorzystać multimedia i techniki cyfrowe do podniesienia jakości materiałów edukacyjnych oraz jakie formy multimedialne najlepiej pasują do jakiego rodzaju treści. Praktyczne zajęcia w laboratorium komputerowym, podczas których studenci ćwiczą umiejętności tworzenia w poprawny technicznie i komunikacyjnie sposób treści multimedialnych na potrzeby różnych form dydaktyki i e-learningu.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
E-learning i multimedia w kształceniu:	
1. Wprowadzenie do zajęć. Rola multimediów w kształceniu	2
2. Grafika 1. Typy grafiki. Kompresja i formaty. Komputerowa reprezentacja kolorów. Formy graficzne w edukacji	2
3. Grafika 2. Grafika rastrowa. Fotoretusz	2
4. Grafika 3. Grafika wektorowa. Modelowanie kształtów. Trasowanie. Procesy pre-press	2
5. Dźwięk 1. Nagrywanie. Kompresja i formaty. Formy dźwiękowe w edukacji	2
6. Dźwięk 2. Sprzęt do nagrywania (mikrofony, miksery). Nagrywanie własnego dźwięku. Sposoby organizacji produkcji dźwiękowej na potrzeby edukacji	2
7. Wideo 1. Montaż dźwięku. Kompresja i formaty. Formy wideo w edukacji	2
8. Wideo 2. Screencasting. Transmisja online. Technika kluczowania (greenbox)	2
9. Podstawy tworzenia prostych stron internetowych (elementarz HTML, CSS) oraz udostępniania materiałów w internecie bez konieczności korzystania z komunikatorów / platform	2
10. Prezentacje klasyczne i ich ograniczenia. Prezentacje przyszłości	2
11. Ankiety, testy i quizy w edukacji	2
12. Systemy wspomagające edukację. Systemy LMS. Platformy MOOC. Nauczanie zdalne i samodzielne przy komputerze. Wpływ pandemii na nauczanie zdalne	2
13. Nauka przez symulacje komputerowe (np. zjawiska fizyczne, astronomia, modelowanie ekonomiczne)	2
14. Algorytmizacja nauki. Automatyczne testy. Optymalizacja procesu powtarzania na przykładzie algorytmu SuperMemo	2
15. Wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji do interaktywnej nauki i tworzenia multimediów	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się (co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)	Opis <u>przedmiotowych</u> efektów uczenia się (wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt) (co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się (np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy..)
DL_U11	Posiada umiejętności tworzenia prac pisemnych i prezentacji multimedialnych	U1 – student potrafi tworzyć multimedia (grafika, dźwięk, wideo, prezentacja) na potrzeby edukacyjne z zachowaniem wymagań technicznych (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_U15	Posiada umiejętności prezentowania własnych poglądów i pomysłów, a także przekonywania do nich rozmówców	U2 – student potrafi zaprojektować i wykonać oryginalny materiał edukacyjny (tematy 1-15)	Zadania zaliczeniowe
DL_U17	Potrafi pracować w zespole, rozumie swoją w nim rolę	U3 – student potrafi odnaleźć się w zespole tworzącym materiały multimedialne i znaleźć w nim optymalną rolę dla siebie (tematy 1-15)	Udział w warsztatach grupowych w trakcie zajęć
DL_K07	Jest przygotowany do samodzielnej pracy, powierzone zadania wykonuje starannie i terminowo	K1 – student wykonuje samodzielnie i w sposób oryginalny zadania projektowe i dostarcza je na czas (tematy 1-15)	Wykonanie na czas oryginalnych zadań zaliczeniowych

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Ćwiczenia praktyczne w laboratorium komputerowym.
2.	Dyskusja moderowana
3.	Samodzielna praca z komputerem

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	udział w zajęciach	30	30/1
praca własna	wykonywanie zadań projektowych	30	30/1

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

U1, U2, U3, K1

Podstawą zaliczenia jest: a) aktywny udział w zajęciach w laboratorium komputerowym (punkt za każdy udział w labie z możliwością podwyższenia), b) wykonanie zadań projektowych, każde punktowane oddzielnie według informacji przekazanej przez prowadzącego.

P1 – Punktacja za aktywny udział w zajęciach wynosi od 0 - 100% (z wagą 25%)

P2 – Punktacja za wykonane zadania jest naliczana oddzielnie za każde zadanie, a następnie sumowana w zakresie od 0 - 100% (z wagą 75%), gdzie: $P2 = 100\% * \frac{SUM(Z1..Zn)}{MAX(Z1..Zn)}$

OK – Ocena końcowa (gwarantowana) wyliczana jest według wzoru:

$OK = 4 * (0,25 * P1 + 0,75 * P2) + 1$, zaokrąglone do połówki oceny od 3 do 5 według ogólnych zasad matematycznych zaokrąglania.

Literatura obowiązkowa

1.	GIMP Documentation, https://docs.gimp.org/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
2.	Inkscape Tutorials, https://inkscape.org/learn/tutorials/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
3.	Audacity Manual, https://manual.audacityteam.org/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
4.	OpenShot User Guide, https://www.openshot.org/pl/user-guide/ (dostęp: 8 kwietnia 2025).
5.	Open Broadcaster Software - Knowledge Base, https://obsproject.com/kb (dostęp: 8 kwietnia 2025).

Literatura uzupełniająca

1.	Gołębiowski D., AI w edukacji. Część 1. Praktyczny poradnik od podstaw, Gliwice 2025.
2.	Gołębiowski D., AI w edukacji. Część 2. Praktyczne pomysły na kreatywną naukę, Gliwice 2025.
3.	Kutyla W., Web accessibility. Wprowadzenie do dostępności cyfrowej, Gliwice 2025.
4.	Lenar P., Profesjonalna prezentacja multimedialna, Gliwice 2010
5.	Zieliński Z., E-learning w edukacji. Jak stworzyć multimedialną i w pełni interaktywną treść dydaktyczną?, Gliwice 2012.
6.	Brzózka P., Moodle dla nauczycieli i trenerów, Gliwice 2011.
7.	Howil W., Moodle. Stwórz własny serwis e-learningowy, Gliwice 2012.
8.	Hedengren T. D., Podręcznik WordPressa. Smashing Magazine, Gliwice 2013.

* lista rodzajów zajęć

- ☐ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☒ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)
(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)