



# The iProfessional PROJECT

LIFE LONG LEARNING PROGRAMME – ERASMUS  
[DURATION: October 2013 – September 2015]

## WP6.3 Modules' content for translation

WP Number	WP6
WP Title	Piloting of the model
Status	Final
Partner	ULO
Publication Date	16.09.2015
Lead Author	Michal Wroblewski, PhD

For further information related to the iPro Project please visit:  
The Project website ([www.ipro-project.eu](http://www.ipro-project.eu))

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Publikacja finansowana ze środków finansowych na naukę w latach 2013-2015 przyznanych na realizację projektu międzynarodowego współfinansowanego.



## Spis treści

Partnerzy .....	3
Irlandia .....	6
Chorwacja.....	10
Rumunia.....	15
Bułgaria.....	18
Włochy.....	22
Belgia.....	25
Polska.....	27
Litwa.....	29



## Partnerzy

<b>AKRONIM</b>	<b>PARTNER</b>
<b>IPS</b>	<b>Institute for Postgraduate Studies at UNWE</b>
<b>ITPIO</b>	<b>Institute for Training of Personnel in International Organisations</b>
<b>ATiT</b>	<b>Audio-visual Technologies Informatics and Telecommunications</b>
<b>TC</b>	<b>Telecentar</b>
<b>IADT</b>	<b>Institute of Art, Design &amp; Technology</b>
<b>AW</b>	<b>ActiveWatch</b>
<b>ULO</b>	<b>University of Lodz</b>
<b>TUCEP</b>	<b>Tiber Umbria Comett Education Programme</b>
<b>VG TU</b>	<b>Vilnius Gediminas Technical University</b>



## Moduły testowane w czasie pilotażu WP6

IADT, Ireland:

- Mobile Marketing
- Project Communication Management

Telecentar, Croatia:

- Mobile Digital Audio Production
- Mobile Digital Photography
- Mobile Digital Video Production

Active Watch, Romania:

- Data Visualization
- Automated Data Collection

IPS, Bulgaria:

- Entrepreneurial role
- Web Technologies For Animation Design in 2D and 3D

TUCEP, Italy:

- Project Planning for Quality and Risk Management
- Project Team for Quality and Risk Management



ATiT, Belgium:

– Intellectual Property Rights: Introduction

ULO, Poland

– Digital Cultures and Development for Creative Practice

Vilnius Gediminas Technical University, Lithuania

– Computer Games



## IADT

### **Moduł: Wprowadzenie do zadania**

---

Metoda: ex cathedra

Zasoby: klasa

Czas trwania: 3 godziny

### **Cel modułu**

---

Wprowadzenie do projektu iProfessional i opisanie kontekstu i treści pilotażu. Wyjaśnienie zadań na platformie Moodle. Przedstawienie programu Erasmus + jako narzędzia mobilności dla studentów.

### **Adnotacje**

---

- Przegląd projektu iProfessional oraz jego planowanych rezultatów
- Opis przyszłych zadań: projekt produkcji wideo oparty o współpracę międzynarodową
- Korzystanie z platformy Moodle: szkolenia, komunikacja, planowanie, upowszechnianie
- Erasmus + oraz możliwości, jakie oferuje studentom

### **Efekty kształcenia**

---

Po ukończeniu tego modułu studenci będą znali założenia i cele projektu iProfessional oraz cel modułów w pilotażu - współpraca przy produkcji wideo. Studenci wiedzą też jak korzystać z platformy Moodle. Studenci zostają poinformowani o inicjatywach Erasmus + oraz korzyści płynących z tego programu.

### **Rezultaty**

---

Po pomyślnym ukończeniu tego modułu studenci będą mogli przystąpić do szkoleń potrzebnych do wykonania zadania polegającego na współpracy przy produkcji wideo.

### **Wyjaśnienie zadania**

---

- Zadanie to praca w grupie: 4 grupy po 5 studentów
- Każda grupa jest odpowiedzialna za produkcję 5-minutowego klipu video
- Zadanie zostanie ukończone przy wykorzystaniu technologii mobilnych (smartfony / tablety):
  - Współpraca
  - Fotografia
  - Edycja zdjęć
  - Nagrywanie wideo
  - Edycja wideo
  - Nagrywanie audio
  - Edycja audio
  - Udostępnienie
  - Promocja



- Film musi przedstawiać:
  - Informacje o swojej uczelni,
  - Informacje o swoich programach nauczania,
  - Informacje o lokalizacji uczelni,
  - Informacje o mieście, w którym znajduje się uczelnia
- Film zostanie opublikowany na YouTube
- Film będzie promowany poprzez kampanię Facebooku

### Treści

---

- [iProfessional project website](#)
- [Moodle Manuals](#)
- [Erasmus+ Programme Guide](#)

### Moduł: Mobilny Marketing: Podstawy

Kod przedmiotu: CORE / 006

Nazwa przedmiotu: Kompetencje marketingowe

Kod modułu: COMP / 006 - 1/01

Nazwa modułu: Mobilny Marketing: Podstawy

Metoda: Blended learning

Zasoby: Urządzenie mobilne (smartfon / tablet) z dostępem do internetu

Czas trwania: 3 godziny

### Cel modułu

---

Celem tego modułu jest zapoznanie studentów z zasadami marketingu mobilnego w teorii i praktyce.

### Adnotacje

---

- Zrozumienie podstawowych zasad marketingu
- Zrozumienie podstawowych zasad marketingu mobilnego
- Zrozumienie Mobile Web i social media
- Rozwijanie umiejętności cyfrowych na urządzeniach mobilnych: publikowania treści w mediach społecznościowych i w sieci
- Rozwijanie umiejętności marketingowych: konfiguracja kampanii reklamowej na Facebooku

### Efekty kształcenia

---

Uczniowie poznają wpływ marketingu mobilnego na ich zdolność do komunikowania się z grupą docelową.

### Rezultaty

---

Po pomyślnym ukończeniu tego modułu studenci będą w stanie stworzyć prostą kampanię marketingową przy użyciu technologii mobilnych i serwisów społecznościowych.

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

- Tworzenie segmentacji i pozycjonowanie: mapa wybranych uniwersytetów w Europie
- Przeprowadzenie analizy SWOT dla uczelni
- Definiowanie marketingu dla uczelni
- Tworzenie propozycji wartości dla uczelni

### **Treść**

---

Podręczniki opublikowane w formie internetowej, bezpośrednio związane z tematem modułu:

[Mobile Marketing Playbook](#)

[Peacekeeper, Navigator, Student: The Marketer to 2015](#)

E-poradniki bezpośrednio związane z tematem modułu:

[Mobile Marketing Fundamentals](#)

[5 Tips on Mobile Marketing for Small Businesses](#)

[Social Media Guide](#), by moz.com

[Fundamentals of Social Media](#) by GCF LearnFree.org

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- YouTube
- Edycja audio
- Blog: podstawy
- Poprawne korzystanie z informacji

### **Moduł: Zarządzanie Projektami: Komunikacja**

---

Kod przedmiotu: CORE / 007

Nazwa przedmiotu: Zarządzanie Projektami: Komunikacja

Kod modułu: COMP / 007 - 1/01

Nazwa modułu: Zarządzanie Projektami: Komunikacja

Metoda: Blended learning

Zasoby: Urządzenie mobilne (smartfon / tablet) z dostępem do internetu

Czas trwania: 3 godziny

### **Cel modułu**

---

Celem tego modułu jest zapoznanie studentów z podstawami zarządzania projektami i komunikacją w zarządzaniu projektami.

### **Adnotacje**

---

- Zrozumienie zakresu, czasu i zasobów
- Zrozumienie cykl życia projektu
- Zrozumienie celów SMART
- Zrozumienie pakietów roboczych





- Zrozumienie ram czasowych
- Zrozumienie narzędzi stosowanych w zarządzaniu projektami
- Zrozumienie komunikacji z rynkiem i widoczności w Sieci

### **Efekty kształcenia**

---

Studenci będą rozumieć, jakie informacje spoza projektu są istotne, kiedy są one potrzebne, jaki jest format danych, i kto jest odpowiedzialny za przekazywanie i dostarczanie informacji.

### **Rezultaty**

---

Po zakończeniu tego modułu studenci będą mogli napisać prosty plan zarządzania projektem i uruchomić projekt z wykorzystaniem technologii mobilnych.

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

- Tworzenie prostego planu zarządzania projektem
- Konfiguracja środowiska do zarządzania projektami za pomocą Moodle i aplikacji mobilnych
- Uruchomienie projektu za pomocą Moodle i aplikacji mobilnych

### **Treść**

---

Podręczniki opublikowane w formie internetowej, bezpośrednio związane z tematem modułu:  
[Communication: The Message is Clear](#), by Project Management Institute  
[Communications in Project Management](#), by Anita Mehta

E-poradniki bezpośrednio związane z tematem modułu:  
[Communication planning in project management](#), by Bavo Institute

Narzędzia online:  
[Moodle Manuals](#)



## TELECENTAR

### **Moduł: Cyfrowa produkcja dźwięku**

Kod przedmiotu: COMP / 002

Nazwa przedmiotu: Audio i wideo, klipy i filmy

Kod modułu: COMP / 002 - 1/01

Nazwa modułu: Cyfrowa produkcja dźwięku

Metoda: Blended learning

Zasoby: Urządzenie mobilne (smartfon / tablet) z dostępem do internetu

Czas trwania: 3 godziny

### **Cel modułu**

---

Celem tego modułu jest zapoznanie studentów z podstawami edycji nagrań dźwiękowych na urządzeniach przenośnych.

### **Adnotacje**

---

- Zrozumienie podstawowych zasad dźwięku i akustyki: Waves, częstotliwości, głośności.
- Zrozumienie kolejnych kroków projektowania dźwięku: Nagrywanie dźwięku, edycja i reprodukcja.
- Zrozumienie podstawowych ustawień nagrywania dźwięku.
- Rozwijanie umiejętności cyfrowych na urządzeniach mobilnych: Importowanie do edycji dźwięku, muzyki, narracji, efektów dźwiękowych, innych formatów audio.

### **Efekty kształcenia**

---

Studenci będą mogli korzystać ze swoich telefonów do cyfrowej rejestracji dźwięku i jego edycji. Będą w stanie wykonywać proste korekty dźwięku, dodawać narrację, efekty dźwiękowe i muzykę w tle.

### **Rezultaty**

---

Po pomyślnym ukończeniu tego modułu studenci będą w stanie stworzyć prosty cyfrowej zawartości audio za pomocą swoich urządzeń mobilnych.

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

#### **KIR Wavepad**

- montaż dźwięku: wytnij, kopiuuj, wklej, usuń, włącz, cisza, auto-trim
- Efekty audio: podkreślanie, normalizacja, korektor, koperta, pogłos, echo, reverse
- Eksport: formaty plików i platformy



## Treść

---

Podręczniki opublikowane w formie internetowej, bezpośrednio związane z tematem modułu:

Fundamentals of sound production, by Telecentre Multimedia Academy

- Basics of Sound
- Sound Design
- Recording System
- Microphones
- Audio Editing
- Audio Distribution
- Radio

E-poradniki:

Working with sound files, by Lesson Paths

- Digital audio
- Audio file format
- Audio file conversion using Switch
- Making a podcast
- Professional sound mixing

Narzędzia online:

Wavepad tutorials, by NCH Software

- Wavepad Basics
- Introduction to audio editing
- Introduction to audio effects

## **Moduł: Fotografia cyfrowa**

Kod przedmiotu: COMP / 001

Nazwa przedmiotu: Fotografia cyfrowa i animowana grafika

Kod modułu: COMP / 001 - 1/01

Nazwa modułu: Fotografia cyfrowa

Metoda: Blended learning

Zasoby: Urządzenie mobilne (smartfon / tablet) z dostępem do internetu

Czas trwania: 3 godziny

## **Cel modułu**

---

Celem tego modułu jest zapoznanie studentów z podstawami fotografii cyfrowej i obróbki zdjęć za pomocą urządzeń mobilnych.

## **Adnotacje**

---

- Wymienienie podstawowych typów komunikacji wizualnej: projektowania graficznego, sztuki, fotografii, multimediiów.
- Opisanie podstawowych zasad kompozycji obrazu: złoty punkt.
- Zrozumienie zasad kontroli: przysłony, czas otwarcia migawki i czułości ISO, głębia ostrości.
- Zrozumienie podstaw fotografii kolorowej: balans bieli.



- Zrozumienie podstawowych ustawień światła: Światło naturalne, oświetlenie studyjne, akcesoria.
- Rozwijanie umiejętności twórczych: portret, architektura, krajobraz, sport, itd.
- Rozwijanie umiejętności cyfrowych: formaty obrazu, przycinanie i zmiana rozmiaru obrazu, ekspozycji i korekcja kolorów, portfolio zdjęć.

### **Efekty kształcenia**

---

Po ukończeniu tego modułu, uczestnicy będą mogli wymienić i opisać podstawowe zasady kompozycji obrazu, wyjaśnić pojęcie balansu bieli, czułości ISO i głębi ostrości, robić zdjęcia we wnętrzu i na zewnątrz, wykonać podstawowe korekcje zdjęć za pomocą oprogramowania do przenośnych aplikacji przetwarzania obrazu i eksportu plików w formatach przystosowanych do publikacji na różnych platformach medialnych.

### **Rezultaty**

---

Po pomyślnym ukończeniu tego modułu studenci będą w stanie stworzyć prostą zawartość fotografii cyfrowej za pomocą urządzeń mobilnych.

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

#### **DSLR Pro**

- Histogram, kompensacja ekspozycji, geotagging
- Tryb lampy błyskowej - automatyczny, włączona, wyłączona, latarka
- Tryb pomiaru światła - macierz, centralnie ważony, punktowy
- Tryb autofokus - pojedynczy, ciągły, detekcja twarzy
- Balans bieli
- ISO
- Tryb napędu: pojedynczy, rozerwanie, zegar
- scena - portret, krajobraz, panorama
- efekty kolorystyczne
- Pixlr; edytor zdjęć

### **Treść**

---

Podręcznik opublikowane w formie internetowej, bezpośrednio związane z tematem modułu:

Fundamentals of photography production, by Telecentre Multimedia Academy

- Visual Communications
- Image Composition
- DSLR Camera
- Camera Exposure
- Color Control
- Light
- Photo projects
- Image editing

E-poradniki:

- [Photography tutorial & tips](#) by Geoff Lawrence.com



- [The Basics of Photography, Complete guide](#), by Lifehacker.com
- [Digital photography school, tutorials for beginners](#), by Digital photography school.com
- [How to take camera phone pictures](#), by National Geographic

Narzędzia online:

[Pixlr photo editor tutorial](#), by Autodesk

### **Moduł: Cyfrowa produkcja wideo**

Kod przedmiotu: COMP / 002

Nazwa przedmiotu: Audio i wideo, klipy i filmy

Kod modułu: COMP / 002 - 02/02

Nazwa modułu: Cyfrowa produkcja wideo

Metoda: Blended learning

Zasoby: Urządzenie mobilne (smartfon / tablet) z dostępem do internetu

Czas trwania: 3 godziny

### **Cel modułu**

---

Celem tego modułu jest zapoznanie studentów z podstawami nagrywania wideo i edycji na urządzeniu mobilnym.

### **Adnotacje**

---

- Znajomość podstawowej terminologii filmowej: rama, ujęcie, sceny, sekwencje, skład, formaty, rozmiary, kątowniki, ruchy kamery
- Zrozumienie podstaw zasad sztuki filmowej: reguły 180 stopni, różna skala wielkości i ujęć
- Zrozumienie pre-produkcji, produkcji i post-produkcji workflow filmu wideo: scenariusz, storyboard, plan produkcji nieliniowej edycji wideo, platformy dystrybucji wideo
- Rozwijanie umiejętności cyfrowych na urządzeniach mobilnych: importowanie multimediów, dodawanie, przenoszenie, usuwanie, przycinanie klipów, szorstka i dobra edycja cięcia, eksport wideo
- Rozwijanie umiejętności twórczych: reportaż, wywiad wideo

### **Efekty kształcenia**

---

Po ukończeniu tego modułu, uczestnicy będą mogli wymienić główne formaty wideo, wyliczyć podstawowe ujęcia filmowe i opisać podstawowe zasady kadrowania i fotografowania sekwencji wideo. Wiedza ta jest równocześnie przełożona na praktykę produkcji wideo na urządzeniach mobilnych.

### **Rezultaty**

---

Po pomyślnym ukończeniu tego modułu studenci będą w stanie stworzyć proste treści cyfrowe wideo za pomocą swoich urządzeń mobilnych.

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---



### KineMaster Pro

- Efekty wideo i przejścia
- Efekty i przejścia audio
- Poprawki i korekty
- Storyboard
- Tytuły i tekst

### **Treść**

---

Podręczniki) opublikowane w formie internetowej, bezpośrednio związane z tematem modułu:

Fundamentals of video production, by Telecentre Multimedia Academy

- Film and video
- Film grammar
- Filmmaking rules
- Video production
- Video editing
- Video project

E-poradniki:

Video tutorials, by Media College.com

Resources and Tutorials for Video Production, by Educational Technology Services Berkeley

Narzędzia online:

KineMaster tutorial, by KineMaster.com



## ACTIVE WATCH

### **Moduł: Automatyczne zbieranie danych**

Kod przedmiotu: CORE / 002

Nazwa przedmiotu: Wygenerowane komputerowo media cyfrowe

Kod modułu: CORE / 002 - 1/02

Nazwa modułu: Automatyczne zbieranie danych

Metoda: blended learning

Zasoby : Laptop i Internet

Czas trwania: 14 godzin

### **Cel modułu**

---

Wprowadzenie w zautomatyzowane zbieranie danych.

### **Adnotacje**

---

Zasady, metody i narzędzia służące do automatycznego zbierania danych z sieci

### **Efekty kształcenia**

---

Zautomatyzowane pobieranie danych (tekst, numeryczność, geolokalizacja, obrazy, pliki multimedialne/ inne) ze stron internetowych lub dokumentów, projektowanie, czyszczenie danych, przygotowanie danych oraz zarządzanie nimi.

### **Rezultaty**

---

- Zapoznanie się z cyfrowym światem / zarządzanie internetową informacją
- Zrozumienie etyki i polityki danych i informacji
- Zrozumienie podstaw zarządzania danymi
- Obsługa lub skonstruowanie narzędzia do automatyzacji pobierania big data z Internetu
- Procesy multimedialne

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

Wykorzystanie narzędzi zbierania i obróbki danych

### **Treść**

---

Kluczowe punkty modułu:

- Dynamiczne WWW
- Indeksowania internetu - definicje, wyzwania prawne
- Definiowanie wzorców HTML
- Symulacja nawigacji
- Konfiguracja automatyki / automatyczne działanie
- Narzędzia i tutoriale



- Agregacja RSS i mash-upy
- Inne narzędzia do ekstrakcji (NodeXL, IO import)
- Zasady oczyszczania i zarządzania danymi

### **Moduł: Wizualizacja danych**

Kod przedmiotu: CORE / 002

Nazwa przedmiotu: Wygenerowane komputerowo media cyfrowe

Kod modułu: CORE / 002 - 1/03

Nazwa modułu: Wizualizacja danych

Metoda: Blended learning

Zasoby: Laptop i Internet

Czas trwania: 12 godzin

### **Cel modułu**

---

Wprowadzenie do wizualizacji danych

### **Adnotacje**

---

Jakie są zasady i technologie wizualizacji

### **Efekty kształcenia**

---

Umiejętność analizy wizualizacji danych i znalezienia odpowiednich środków do zwizualizowania zbiorów danych.

### **Rezultaty**

---

- Zrozumienie podstaw technik badawczych
- Zrozumienie ogólnych zasad komunikacji wizualnej (np. wizualne zasady percepcji)
- Zrozumienie jak działają technologie wizualizacji
- Analiza obrazów i reprezentacje wizualne
- Umiejętność analizy obrazów
- Tworzenie podstawowych wizualizacji za pomocą zestawu danych

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

Analiza różnych rodzajów wizualizacji danych, stosowania zasad projektowania wizualnego, wykorzystania narzędzi oprogramowania do wizualizacji danych.

### **Treść**

---

- Analityczne dziennikarstwo. Definicje i funkcje
- Dziennikarstwo danych
- Zdjęcia i wizualizacje





- Graficzne przedstawienie danych statystycznych
- Opowiadanie z wizualizacjami. Przykłady
- Niewłaściwe użycie wizualizacji danych. Przykłady



## IPS

### **Moduł: Role przedsiębiorcze**

Kod przedmiotu: COMP / 008

Nazwa przedmiotu: Przedsiębiorczość firm

Kod modułu: COMP / 002 - 1/02

Nazwa modułu: Role przedsiębiorcze

Metoda: e-learning

Zasoby: Przeglądarka na komputerze lub urządzeniu przenośnym z dostępem do Internetu

Czas trwania: 2 godziny - wykłady, 4 godziny - ćwiczenia

### **Cel modułu**

---

Wprowadzenie do roli przedsiębiorczości

### **Adnotacje**

---

Jakie są role przedsiębiorczości.

### **Efekty kształcenia**

---

Obowiązki i funkcje ról w przedsiębiorczości

### **Rezultaty**

---

- Przedsiębiorca jako twórca i innowator
- Przedsiębiorca jako menedżer biznesu
- Przedsiębiorca jako wyjątkowy lider
- Przedsiębiorca jako przyjmujący ryzyko
- Przedsiębiorca i niepewność

Umiejętności:

- Korzystanie z platformy analizy firmy online

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

Linki "przedsiębiorca-manager" (za pomocą platformy analizy biznesowej online)

### **Treść**

---

**Podręczniki:**



1. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
2. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
3. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
4. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>
5. <http://campus.globalnxt.edu.my/FileRepository/Community/3079/148440/doc/Textbook.pdf>

**E-poradniki:**

6. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>
7. <https://www.wiziq.com/tutorial/105379-Entrepreneurship>
8. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>
9. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>
10. <https://www.wiziq.com/tutorial/383-Corporate-Entrepreneurship>

**Narzędzia online:**

11. <https://developer.gooddata.com/getting-started/tutorial/getting-started-prerequisites>
12. <https://www.wiziq.com/tutorial/25578-Entrepreneurship>

**Moduł: Technologie dla animacji w 2D i 3D**

Kod przedmiotu: COMP / 004

Nazwa przedmiotu: Projektowanie graficzne w 2D i 3D: Animacje

Kod modułu: COMP / 001 - 1/02

Nazwa modułu: Technologie dla animacji w 2D i 3D

Metoda: Online

Zasoby: Przeglądarka na komputerze lub urządzeniu przenośnym z dostępem do Internetu

Czas trwania: 8 godziny - wykłady, 8 godziny - ćwiczenia

**Cel modułu**

---

Przy użyciu różnych technik artystycznych, przydatnych w edukacji umiejętność projektowania animacji 2D i 3D poprzez dostęp do sieci

**Efekty kształcenia**

---

Podstawy projektowania / Web Design i rysunku, koncepcji ilustracji, projektowanie układu strony, interaktywnej prezentacji, animacji 2D i 3D, sztuki cyfrowej serii ujęć, edycji animacji

**Rezultaty**

---

- Znaczenie badań i krytycznej analizy, w celu poprawy tworzenia animacji i jej edycji;
- Procesy niezbędne do tworzenie animowanych form w technikach 2D i 3D;



- Umiejętności te powinny obejmować charakter i projektowania, modelowania, tekstuowania, oraz olinowania;
- Tworzenie grafiki w programach takich jak Blender;
- Proste techniki animacji za pomocą programów takich jak Flash i Java;
- Modelowanie podstawowe i tekstuowanie za pomocą programów takich jak 3ds Max, Maya lub podobne;
- techniki edycji - plik import / eksport i authoringu DVD.

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

Wprowadzenie do animacji 2D / 3D; Najnowsze trendy w świecie 2D / 3D; Filmy i narzędzia do animacji 2D / animacji 3D

### **Treść**

---

#### **Linki do podręczników:**

- a) Andy Beane, 3D Animation Essentials, Wiley, 2012
- b) Daniel Selman, Java 3D Programowanie, Manning, 2012,
- c) Frank Klawonn, Wprowadzenie do grafiki komputerowej Korzystanie Java 2D i 3D, drugie wydanie, Springer, 2012
- d) Frederic Dufaux, Beatrice Pesquet-Popescu, Marco Cagnazzo, Emerging Technologies do 3D Video, Wiley, 2013
- e) Lance Flavell, Początek Blender - Open Source Modelowanie 3D, animacji i gier Projekt, Apress 2012
- f) Lindsey ugory, Świt Griff, Head First 2D Geometria, O'Reilly Media 2009
- g) Robert Chin, Beginning Android 3D Game Development, Apress, 2014
- h) Steve Fulton, Jeff Fulton, HTML5 Canvas - Język Interaktywność i animacji dla sieci Web, 2nd Edition, O'Reilly Media 2013
- i) Tony Parisi, Aplikacje Programowanie 3D z HTML5 i WebGL, O'Reilly Media, 2014
- j) Tony Parisi, WebGL: działa, O'Reilly Media 2012

#### **Linki do samouczków online:**

- a) <http://www.w3schools.com/> (on-line tutoriale do HTML5, JavaScript i innych związanych z tym technologii internetowych).
- b) <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/2d/> (Wprowadzenie do API Java 2D i to pokazuje, jak do wyświetlania i drukowania grafiki 2D w programach Javy).
- c) <http://www.java3d.org/> (Zawiera wiele przydatnych linków i tutoriale do Java 3D API i jak go używać).
- d) [www.udemy.com](http://www.udemy.com) (Wielki zasób do nauki tworzenia aplikacji Android).
- e) [www.lynda.com](http://www.lynda.com) (Wielki zasób dla uczenia się rozwijać inny / treści związane 3D-2D).

#### **Linki do narzędzi online:**

- a) <http://www.adobe.com/products/flash.html> (Łatwy sposób na tworzenie animacji Plus, dostosować szczotki do idealnego kształtu, kąta, i płaskości. - następnie synchronizować je do stosowania na wielu komputerach).
- b) <http://usa.autodesk.com/maya> (modelowanie 3D - Maya jest bardzo popularne na opracowanie modeli do gier, animacji i filmów).



- c) <http://www.autodesk.com/products/3ds-max/> (oprogramowanie do modelowania 3D do kompleksowego modelowania, symulacji, animacji, renderingu i rozwiązania dla gier, filmów i twórców animacji.)
- d) <http://www.blender.org> (Blender to darmowy Open Source produktów do modelowania 3D).
- e) <http://developer.android.com/tools/studio/index.html> (Oficjalna IDE dla rozwoju aplikacji z systemem Android).
- f) <http://www.opengl.org> (Fundacja dla przemysłu Wysokich Performance Graphics - Od Gry Virtual Reality, Telefony komórkowe do superkomputerów).



## TUCEP

### **Moduł: Projektowanie jakości i zarządzanie ryzykiem**

Kod przedmiotu: COMP / 006

Nazwa przedmiotu: Zarządzanie jakością. Zarządzanie ryzykiem

Kod modułu: COMP / 006\_01 / 01

Nazwa modułu: Projektowanie jakości i zarządzania ryzykiem

Metoda: Blended learning

Zasoby: Urządzenie mobilne (smartfon / tablet) z dostępem do Internetu; komputer osobisty

Czas trwania: 12 godzin

### **Cel modułu**

---

Skonstruowanie planu pracy, który pozwala na osiągnięcie celów i rezultatów projektu, bilansowanie potrzeb; optymalizacja wykorzystania czynników produkcji do potrzeb klienta.

### **Adnotacje**

---

Począwszy od danych warunków i ograniczeń zasobów, studenci wiedzą, jak opracować plan pracy, który organizuje różne etapy realizacji projektu.

### **Efekty kształcenia**

---

Uczniowie identyfikują zadania i rolę kierownika projektu; systemy produkcji (główne różnice koncepcyjne pomiędzy pracą i produktem); definicja struktury projektu, określenie zasobów odpowiedzialności; identyfikacja faz, harmonogram działań. Tworzenie budżetu.

### **Rezultaty**

---

Pod koniec tego modułu studenci będą w stanie opracować plan pracy oraz określić zasoby niezbędne do realizacji projektu.

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

Opracowanie planu pracy z różnymi etapami realizacji projektu (definicja ograniczeń, celów i rezultatów projektu). Określenie struktury analitycznej projektu z podziałem pracy wedle struktury;.

### **Treść**

---

Wprowadzenie do zarządzania projektami

Część pierwsza: Podejście do projektu / zarządzanie programem

Część druga: Co planujesz?

Część trzecia: Faza planowania w projekcie

Część czwarta: W kierunku realizacji

Część piąta: Przykład podejścia jakości i zarządzanie ryzykiem

**Moduł: Zespół projektowy do zarządzania jakością i ryzykiem**

Kod przedmiotu: COMP / 006

Nazwa przedmiotu: Zarządzanie jakością. Zarządzanie ryzykiem

Kod modułu: COMP / 006\_01 / 02

Nazwa modułu: Zespół projektowy do zarządzania jakością i ryzykiem

Metoda: Blended learning

Zasoby: Urządzenie mobilne (smartfon / tablet) z dostępem do Internetu; komputer

Czas trwania: 12 godzin

**Cel modułu**

---

Ustanowić i prowadzić zespół projektowy do osiągnięcia celów.

**Adnotacje**

---

Wiedza, jak zarządzać zasobami ludzkimi uczestniczącymi w projekcie, przy użyciu narzędzi i metod pracy w zespołach.

**Efekty kształcenia**

---

Studenci identyfikują elementy organizacji pracy i zarządzania zasobami ludzkimi; Zarządzanie grupami ostrości i metodologie pracy z grupą; techniki komunikacji i negocjacji; Metod i narzędzia w pracy zespołowej; Psychologia i etyka negocjacji; Zarządzanie zespołem podejmowania decyzji; Rozwiązywanie problemów: techniki.

**Rezultaty**

---

Pod koniec tego modułu studenci będą mogli zarządzać zasobami uczestniczącymi w projekcie i będą wiedzieć, jak komunikować się i pracować w zespołach o charakterze projektowym.

**Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

Komunikacji w pracy w zespole projektowym: aby ułatwić relacje między członkami zespołu; pośredniczenie przy sprzecznych stanowiskach, interweniowanie bez negatywnego wpływu.

**Treść**

---

- Znaczenie kompetencji; ocena umiejętności (orientacja, wzmocnienie pozycji i wartości edukacyjnej)
- Projekt zarządzanie zasobami ludzkimi
- Procesy zarządzania zasobami ludzkim projektu (Plan Zarządzania Zasobami Ludzkimi)
- Etapy szkolenia i rozwoju grupy
- Strategie zarządzania zespołu projektowego - umiejętności interpersonalne
- Konflikt
- Zarządzanie zmianami



- Rozwiązanie problemów
- Coaching i szkolenia
- Rola kierownika projektu (Zasady i wartości)
- Przykład (projekt kursu: Mary S.Woodley, CSU Northridge - "Cyfrowy Projektowanie i Zarządzanie: Podstawy")





## ATiT

### **Moduł: Prawa własności intelektualnej: Wprowadzenie**

Kod przedmiotu: Rdzeń / 004

Nazwa przedmiotu: Zagadnienia prawne, regulacje i prawa własności intelektualnej

Kod modułu: Mod / 003

Nazwa modułu: Prawa własności intelektualnej: Wprowadzenie

Podjęcie Learning: online z dodatkowych działań off line (xMOOC)

Zasoby niezbędne: PC / Internet

Czas trwania: 6 godzin (+ 6 godzin samodzielnej nauki)

### **Cel modułu**

---

Kurs skierowany jest do projektantów, twórców, pisarzy, którzy zaczynają pracować lub już pracujących we wszystkich nowych i tradycyjnych mediach: telewizji, radiu, prasie, stronach internetowych, multimediach, aplikacjach, filmie, teatrze etc. - nie tylko w sferze artystycznej, ale we wszystkich segmentach branży mediów i komunikacji. Kurs jest przeznaczony dla każdego zainteresowanego prawami własności intelektualnej (IPR).

### **Adnotacje**

---

- Zrozumienie i wyjaśnienia ram prawnych i regulacyjnych dla przedsiębiorstw
- Zapoznanie się z międzynarodowymi aspektami przepisów dotyczących praw własności
- Zrozumienie własności intelektualnej w ogóle, by być w stanie stosować podstawy do studium konkretnego przypadku;
- Zrozumienie podstaw zagadnień prawnych związanych z aspektami produkcji medialnej
- Zrozumienie możliwości i potencjalnych zagrożeń związanych z Internetem i komunikacją za pośrednictwem mediów elektronicznych (e-mail, narzędzia sieciowe)
- Świadomość zagadnień dotyczących prawdziwości i rzetelności dostępnych informacji oraz zasad prawnych i etycznych związanych z korzystaniem z mediów cyfrowych i sztuki.
- Zrozumienie wniosków patentowych; jak i gdzie zastosować je na odpowiednim poziomie.

### **Efekty kształcenia**

---

Po tym czasie student będzie mógł szukać, znajdować, wybierać i stosować odpowiedni system ochrony praw własności intelektualnej dla konkretnego produktu lub produkcji; do stworzenia systemu ochrony praw własności intelektualnej; do dokonania rozróżnienia pomiędzy praktykami prawnymi i niuansami praw autorskich.

### **Rezultaty**

---



Po pomyślnym ukończeniu tego modułu studenci będą w stanie stworzyć poprawną i zrównoważoną strategię ochrony praw własności intelektualnej dla siebie lub dla swojej organizacji na wszystkich szczeblach i we wszystkich rodzajach mediów.

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

Kurs ten składa się z części teoretycznej, ale również kilku praktycznych części, w których studenci są zachęceni do dyskusji między sobą na temat różnych aspektów praw własności intelektualnej. Zajęcia praktyczne będą również polegać na stosowaniu różnych systemów praw własności intelektualnej do własnej twórczości. Zadania obejmują:

- Przegląd i dokumentację krajowych ram regulacyjnych w zakresie prawa własności intelektualnej (desk research)
- Publikowanie dokumentu na wspólnym blogu
- Omówienie zagadnienia i porównania
- Udział w wielopoziomowym quizie na temat praw własności intelektualnej

### **Treść**

---

Ppt prezentacje, dokumenty case study, wideo, eseje, quizy, MCQs

Mooc, seminaria internetowe, blogi, czat, forum (najbardziej zintegrowane z Mooc)

- Wprowadzenie do prawa własności intelektualnej oraz prawa zastrzeżone
  - Historia i filozofia praw własności intelektualnej i praw autorskich
  - Rodzaje praw własności intelektualnej
- Zagadnienia prawne
- Alternatywy dla praw własności intelektualnej
- Aplikacje dla użytkowników i dla autorów
- Przyszłość praw autorskich
- Prawa autorskie: Quiz (ocena)

Literatura i inne materiały pomocnicze

- Aliprandi A., Creative Commons: A User Guide, Ledizione Italia, 2011
- Bently L. and Sherman B., Intellectual Property Law, Oxford, 2014
- De Cock C., The Copyright Manifesto, Brussels, 2015
- IRSWG, Recommendations for the Technical Infrastructure for standardized International Rights Statements, May 2015
- Johns A., Piracy: The Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates, Chicago, 2009
- Lessig L., Free Culture, Penguin New York, 2004
- [www.wipo.int](http://www.wipo.int)



## **ULO**

Kod przedmiotu: Core / 003

Nazwa przedmiotu: Cyfrowa kultura i praktyka twórcza

Kod modułu: CORE / 003 - 02/02

Nazwa modułu: Specyfika Kultury i Komunikacji Cyfrowej - Kreatywność 2.0.

Moduł: blended learning

Zasoby niezbędne: PC / Internet

Czas trwania: 5 godzin (+ 5 godzin samokształcenie)

## **Cel modułu**

---

Zidentyfikować determinanty kultury cyfrowej i cechy komunikacji internetowej, aby zapewnić lepsze zrozumienie współczesnego kontekstu kulturowego dla twórczego rozwoju jednostki;

## **Adnotacje**

---

Specyfika dyskursu cyfrowego i kulturowej prosumpcji jako zjawiska społeczne; omówienie Web kreatywności - relacji między tworzeniem i przetwarzaniem.

## **Efekty kształcenia**

---

Zdobycie wiedzy na temat kultury i komunikacji cyfrowej w kontekście bycia kreatywnym i innowacyjnym.

## **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

Lepsze umiejętności w zakresie komunikacji internetowej i zrozumienia nowych mediów oraz kultury cyfrowej, autopromocji, działań twórczych w mediach społecznościowych, potencjał do samodzielnego rozwoju, znalezienie kreatywnych rozwiązań, nieszablonowe rozwiązywanie problemów.

## **Treść**

---

### **Podręczniki:**

Bollier D., Racine L. (2005), gotowy do akcji: Kreatywność w Moda i cyfrowej Kultury.

Cinque T. i A. Brown (2015), Wychowanie Generation Next: Ekran multimedialnej, cyfrowe Kompetencje i szkolnictwo wyższe.

Dalile L. (2012), Jak Szkoły zabijają kreatywność.

Deuze M. (2005), Udział, naprawy, Ola: Biorąc pod uwagę głównych składników kultury cyfrowej.

Miller V. (2011), Rozumienie kultury cyfrowej - Wprowadzenie.

Struktury uczestnictwa w kulturze cyfrowej, ed. J. Karaganie (2007).

Czym jest kreatywność?

### **Samouczki internetowe:**



Eger JM (2013), Kultura może być kluczem do kreatywności.  
Globalny Kultura cyfrowa: Różnice kulturowe i Internet (21.02.2012).  
Gournelos. T. (2014), Kultura cyfrowa, język, rewolucja.  
Kawasaki Guy, The Art of Innovation.  
Otani R., przegląd M. Deuze, Kultura Cyfrowa (2009).  
Robinson K. (2006), Jak Szkoły zabić kreatywność.



## VG TU

### Moduł:

Kod przedmiotu: OPTN / 004

Nazwa przedmiotu: Technologia Multimediów Cyfrowych

Kod modułu: OPTN / 004

Nazwa modułu: Gry komputerowe

Metoda: Blended learning

Zasoby niezbędne: Komputery

Czas trwania: 12 godzin

### Cel modułu

---

Celem tego modułu jest sterowane komputerowo tworzenie gry, w której gracze są w interakcji z obiektami wyświetlanymi na ekranie:

Model-Based Design of Computer-Controlled Game Character Behavior; Computer-controlled game system; Computer-controlled game system; Computer and video games

### Adnotacje

---

Rdzeń materiału modułu:

- Referencje
- Instrukcje
- Systemy uczenia

Platforma nauczania:

Moodle

Umiejętności:

- Udział w dyskusjach grupowych i prezentacji przez Internet
- Praca w zespole
- Learning Systems

### Efekty kształcenia

---

Koncepcje projektowe różnych rodzajów gier komputerowych; projektowanie gier w sieci, gry typu multiplayer grafika, animacja, fizyka i programowanie symulacji:

A Literature Review of Gaming in Education;

The use of computer and video games for learning;

Introducing Educational Games in the Learning;

Serious games: online games for learning;

Learning with simulation games;

Moving learning games forward.

### Rezultaty

---



Po pomyślnym ukończeniu tego modułu studenci będą w stanie tworzyć proste gry komputerowe: sterowane, inteligentne video.

### **Praktyczne doświadczenia i warsztaty**

---

Zrównoważyć efekty uczenia się i zabawy - gry. Integracja mechanizmów oceny w grze i przy całym projekcie:

[Best Practices Around Implementing Educational Games;](#)

[Best Practices for Games on Facebook;](#)

[Mobile Games Best Practices;](#)

[Interactive smart game plan;](#)

[Best practices and examples for successful gamification.](#)

### **Treść**

---

[Adventure Game studio](#)

[GameSalad](#)

[Sploder](#)

[Thinking Worlds](#)

[Marmalade SDK](#)

[Marmalade Quick](#)

[Unreal Development Kit](#)

[Maya LT](#)

[Scaleform Mobile SDK](#)

[Unity Pro](#)

[Project Anarchy](#)

[App Game Kit](#)

[Corona SDK](#)

[Ludei](#)

[Nextpeer](#)

[PlayHaven](#)

[PowerVR Graphics SDK](#)

[Enlighten](#)

[Web Marmalade](#)

[Moodle courses](#)

[Physics involved in Game Development](#)

[Introduction to tools](#)

[JavaScript for different tools](#)

[Controlling Characters](#)

[Developing a game using the tools](#)

[Live demonstration and examples](#)