



Wyższa Szkoła Bankowa  
we Wrocławiu

# Społeczne i technologiczne kompetencje ucznia

[www.wsb.pl/wroclaw](http://www.wsb.pl/wroclaw)

nr projektu POWR.03.01.00-00-T099/18



Rzeczpospolita  
Polska



Wyższa Szkoła Bankowa  
we Wrocławiu

Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny



## Katalog zajęć

Warsztaty i gry biznesowe .....	2
1. Warsztaty dziennikarskie (10 godz.).....	2
2. Warsztaty z robotyki (I etap 16 godz. + II etap 24 godz.) .....	3
3. Wydruk 3D i formatowanie (10 godz.) .....	4
4. Komunikacja w zespole – gry biznesowe (10 godz.) .....	4
Zajęcia dodatkowe budujące kompetencje społeczne.....	6
1. Psychologia zachowań konsumenckich (8 godz.).....	6
1. Automotywacja i zarządzanie sobą w czasie (8 godz.).....	6
2. Organizacja eventów (8 godz.) .....	7
3. Problem Solving (8 godz.).....	8
4. Sztuka autoprezentacji i wystąpień publicznych (8 godz.) .....	8
Egzamin językowy TOEFL® Junior .....	10
Zajęcia dodatkowe budujące kompetencje ekonomiczne .....	11
1. Podstawy rachunkowości (16 godz.) .....	11
2. Podstawy przedsiębiorczości (16 godz.).....	11
3. Społeczna odpowiedzialność biznesu (8 godz.).....	12
Laboratorium multimedialne.....	13
1. Animacje (tworzenie), edycja filmów z wykorzystaniem Adobe After Effects oraz Adobe Premiere oraz kamery (10 godz.) .....	13
2. Krecja artystyczna w fotografii (10 godz.) .....	13
3. Krecja filmowa, montaż i krecja materiału filmowego (10 godz.) .....	14
4. Warsztaty prowadzone z wykorzystaniem aplikacji VR (5 godz.).....	15
5. Grafika komputerowa (16 godz.).....	17

## Warsztaty i gry biznesowe

### 1. Warsztaty dziennikarskie (10 godz.)

Warsztaty mogą być realizowane zarówno w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu jak i w szkole, do której uczęszczają uczniowie (szkoły spoza Wrocławia – w zależności od możliwości wykładowców). W razie konieczności powodowanej obostrzeniami sanitarnymi, zajęcia mogą odbywać się w trybie online.

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Redakcja prasowa od środka – stanowiska, role, funkcje.
- Źródła informacji. Skąd czerpać wiarygodne dane?
- Etyka i rzetelność w pracy dziennikarza.
- Omówienie różnych gatunków dziennikarskich, m.in. felieton, wywiad, reportaż, notka prasowa.
- Dziennikarstwo internetowe – specyfika.
- Zasady tworzenia artykułów promocyjnych.
- Elementy graficzne w gazecie - różnorodność zasady doboru i podpisu.

#### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Zna podstawowe pojęcia związane z dziennikarstwem (dziennikarz, kolegium redakcyjne, sekretarz redakcji, redaktor naczelny, opinia publiczna, warsztat dziennikarski, środki masowego przekazu).
- Rozróżnia poszczególne gatunki informacyjne i publicystyczne stosowane w dziennikarstwie.
- Potrafi wskazać cechy uważane za właściwe w pracy dziennikarza (m.in. bezstronność, dążenie do prawdy, uczciwość, rzetelność, poszanowanie prawa).
- Potrafi wskazać i klasyfikować źródła informacji dziennikarskiej (agencje informacyjne, archiwa, autopsja, informatorzy, serwisy, przedstawiciele instytucji publicznych i.in).
- Zna pojęcia związane z kompozycją tekstu (tytuł, nadtytuł, podtytuł, lead, akapit opisowy, argumentujący, podsumowanie).
- Potrafi zredagować prostą notkę prasową.
- Zna tytuły najpopularniejszych polskich gazet i portali informacyjnych.



## 2. Warsztaty z robotyki (I etap 16 godz. + II etap 24 godz.)

Warsztaty mogą być realizowane zarówno w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu jak i w szkole, do której uczęszczają uczniowie (szkoły spoza Wrocławia – w zależności od możliwości wykładowców).



### *Zakres merytoryczny warsztatów*

#### Etap I

- Objaśnienie podstawowych pojęć z matematyki i fizyki.
- Zapoznanie z zasadami dynamiki Newtona oraz zasadami zachowania energii i pędu.
- Poznanie budowy i funkcjonalności robota, sterowanie robotem.
- Wyznaczanie ruchliwości robota i opisu kinematycznego.
- Sterowanie diodami RGB (smd) i tft, wyświetlanie napisów na matrycy diod smd.

#### Etap II

- Objaśnianie kodów w systemie dwójkowym (bin) i szesnastkowym (hex).
- Programowanie barw w diodach LED RGB.
- Tworzenie programów w językach C++ i Arduino C.
- Objaśnienia funkcji trygonometrycznych i wektorów współrzędnych.
- Kompilacja kodów źródłowych, sterowanie ruchem robota przy wykorzystaniu czujników śledzenia czarnej linii i wykrywania odległości od przeszkody.
- Sterowanie robotem przy pokonywaniu tras labiryntu i ścieżek na planszach edukacyjnych.

### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Zdobędzie podstawową wiedzę z zakresu budowania, programowania i sterowania robotami
- Warsztaty rozwijają kreatywność, wyobraźnię przestrzenną, zdolność myślenia przyczynowo - skutkowego, umiejętność pracy zespołowej, kształtują intuicję techniczną.
- Mogą być wstępem do dalszej edukacji w zakresie robotyki i automatyzacji.



## Nagrody

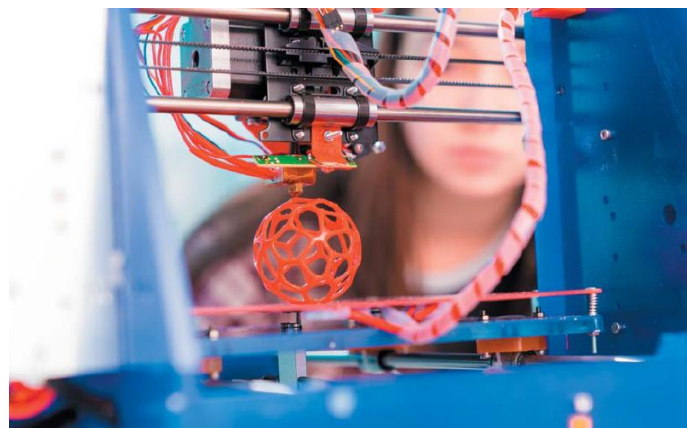
- Na zakończenie II etapu, wyróżniający się zaangażowaniem uczestnicy otrzymają na własność zestawy robotyczne, na których pracowali podczas warsztatów.
- Nagroda dla najlepszego uczestnika warsztatów – Zestaw typu FORBOT do nauki podstaw kursu Arduino.

## 3. Wydruk 3D i formatowanie (10 godz.)

Warsztaty mogą być realizowane zarówno w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu jak i w szkole, do której uczęszczają uczniowie (szkoły spoza Wrocławia – w zależności od możliwości wykładowców).

### Zakres merytoryczny warsztatów

- Omówienie różnych technologii druku 3D.
- Podstawy modelowania 3D.
- Podstawy przygotowania modelu do wydruku (obsługa programu typu Slicer).
- Pobieranie gotowych obiektów 3D.
- Dobór właściwych materiałów do różnych typów wydruku.



### Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika

- Zna główne typy technologii przyrostowej i różnice między nimi.
- Zna rodzaje materiałów używanych w wydruku 3D.
- Umie obsłużyć drukarkę 3D.
- Potrafi samodzielnie zaprojektować model do wydruku 3D.
- Potrafi przygotować projekt pod wydruk.
- Zaprojektowane i wydrukowane przez siebie elementy, uczestnicy mogą zabrać do domu.

## 4. Komunikacja w zespole – gry biznesowe (10 godz.)

Warsztaty mogą być realizowane zarówno w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu jak i w szkole, do której uczęszczają uczniowie (szkoły spoza Wrocławia – w zależności od możliwości wykładowców). W razie konieczności powodowanej obostrzeniami sanitarnymi, zajęcia mogą odbywać się w trybie online (w tym wypadku narzędzia wykorzystywane w trakcie zajęć będą dostosowane do pracy zdalnej).

### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Kiedy grupa zaczyna być zespołem? Relacje w zespole, poczucie przynależności, zaufanie.
- Słowa mają znaczenie. Zasady skutecznej komunikacji.
- Rozumienie swojej roli w zespole. Kim jestem? Co wnoszę do zespołu? Czego potrzebuję?
- Jak rozwijać wspólne wartości grupowe?
- Rola mowy ciała w komunikacji interpersonalnej.
- Jak skłonić odbiorcę do słuchania? Techniki aktywnego słuchania.
- Oko w oko z konfliktem. Jasne i ciemne strony konfliktów w zespołach.
- Jak komunikować trudne informacje? Zasady prowadzenia trudnych rozmów.
- Udzielanie konstruktywnej informacji zwrotnej.

### *Narzędzia*

Gry, symulacje, case studies, elementy dramy.

### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Doskonalenie kompetencji komunikacyjnych niezbędnych w życiu codziennym, w szkole oraz na rynku pracy.
- Zrozumie wartość i znaczenie pracy zespołowej opartej na efektywnej komunikacji.
- Pozna i będzie umiał stosować narzędzia ułatwiające skuteczną komunikację w zespole.
- Potrafi zidentyfikować i skutecznie minimalizować wpływ barier komunikacyjnych w efektywnym porozumieniu.
- Pozna techniki komunikacyjne ułatwiające zarządzanie emocjami, także w sytuacjach konfliktowych.

## Zajęcia dodatkowe budujące kompetencje społeczne

Warsztaty mogą być realizowane zarówno w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu jak i w szkole, do której uczęszczają uczniowie (szkoły spoza Wrocławia – w zależności od możliwości wykładowców). W razie konieczności powodowanej obostrzeniami sanitarnymi, zajęcia mogą odbywać się w trybie online (w tym wypadku narzędzia wykorzystywane w trakcie zajęć będą dostosowane do pracy zdalnej).

### 1. Psychologia zachowań konsumenckich (8 godz.)

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Jak powstaje wiedza konsumenta? Źródła informacji zakupowych.
- Jak kształtują się postawy, które wpływają na wybory życiowe i konsumenckie?
- Czy naprawdę dokonujemy racjonalnych wyborów?
- Rodzaje zachowań konsumenckich i ich psychologiczne aspekty.
- Warunkowanie ewaluatywne i doświadczanie produktu.
- Psychologiczne mechanizmy reklamy.
- Marka i jej rozszerzenia w świadomości konsumentów.

#### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Będzie umiał opisać i wyjaśnić mechanizmy funkcjonowania człowieka na rynku produktów i usług.
- Będzie znał czynniki wpływające na decyzje zakupowe i prowadzące do uzależnienia od zakupów.
- Nabędzie umiejętność krytycznego oceniania zachowań konsumenckich.

#### *Narzędzia*

- Mini wykład, dyskusja, case studies

### 1. Automotywacja i zarządzanie sobą w czasie (8 godz.)

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Rozpoznawanie swoich talentów.
- Jak wyznaczać cele, które będziemy chcieli zrealizować.

- Źródła konfliktów motywacyjnych, praca z przekonaniem.
- Techniki automotywacyjne, czyli co robić, żeby chciało się chcieć.
- Kształtowanie postaw nastawionych na rozwiązanie, zamiast na problem.
- Samoorganizacja jako czynnik motywujący.
- Identyfikacja „pożeraczy czasu” i jak je eliminować.
- Narzędzia wspierające zarządzanie sobą w czasie.

#### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Potrafi wskazać potencjalne źródła konfliktów motywacyjnych.
- Poznanie narzędzi wspierających kształtowanie poczucia pewności siebie, odpowiedzialności, skuteczności działania.
- Zwiększenie świadomości dotyczącej celów, wartości, mechanizmów własnego działania.
- Potrafi planować zadania własne i efektywnie wykorzystywać czas przeznaczony na wykonanie swoich obowiązków.

#### *Narzędzia*

- Mini wykład, warsztat, dyskusja

## 2. Organizacja eventów (8 godz.)

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Rodzaje eventów. Jakie cele mogą realizować poszczególne typy eventów?
- Ogólne zasady organizacji i bezpieczeństwo eventów masowych.
- Tworzenie scenariusza i harmonogramu eventu.
- Jak poprawnie skalkulować koszty organizowanego wydarzenia?
- Podstawy promocji eventów.
- Wykorzystywanie wizerunku uczestników wydarzeń.
- Najczęściej popełniane błędy przy organizacji eventów.

#### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Nabycie wiedzy związanej z organizacją wydarzeń
- Pobudzenie kreatywności i samodzielności działania
- Doskonalenie umiejętności pracy w zespole

#### *Narzędzia*

- Mini wykład, warsztat



### 3. Problem Solving (8 godz.)

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Identyfikowanie problemów, określanie priorytetów.
- Standardowe narzędzia do rozwiązywania problemów (m.in. burza mózgów, 5 why, diagram Ishikawy, diagram Pareto).
- Kreatywne narzędzia rozwiązywania problemów (m.in. 6 kapeluszy, technika Walta Disneya, mapa myśli).
- Team Problem Solving



To zdjęcie, licencja: [CC BY-SA](#), autor: nn

#### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Umiejętność identyfikacji źródłowych przyczyn problemu.
- Nabycie umiejętności rozwiązywania problemów i doskonalenia codziennej pracy.
- Dostrzeżenie, że ten sam problem można rozwiązywać z wykorzystaniem różnych metod.
- Podniesienie poziomu pewności siebie, rozwój kreatywności.
- Umiejętność zespołowego rozwiązywania problemów.

#### *Narzędzia*

- Mini wykład, warsztat, case studies

### 4. Sztuka autoprezentacji i wystąpień publicznych (8 godz.)

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Jak zrobić dobre pierwsze wrażenie?
- Rola wizerunku w wystąpieniach publicznych.
- Język ciała w wystąpieniach publicznych.
- Rola głosu, techniki pracy z głosem.
- Rozpoznawanie własnych słabych i mocnych stron.
- Zewnętrzne i wewnętrzne bariery komunikacyjne.
- Sposoby wzbudzania zainteresowania wśród audytorium.
- Metody radzenia sobie z treścią i stresem w sytuacji wystąpień publicznych.



### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Nabędzie wiedzę o sposobach budowania własnego wizerunku w oparciu o swoje talenty i umiejętności.
- Nabycie umiejętności wzbudzania zainteresowania słuchaczy i nawiązania dobrego kontaktu z grupą.
- Rozwijanie umiejętności radzenia sobie z trudnymi sytuacjami i emocjami.
- Rozwinięcie potencjału dobrego mówcy.

### *Narzędzia*

- Mini wykład, warsztat

# Egzamin językowy TOEFL® Junior

## Czym jest TOEFL® Junior ?

- TOEFL® Junior to międzynarodowy certyfikat z języka angielskiego poświadczający znajomość języka w kontekście środowiska szkolnego i życia codziennego.
- Certyfikat wydawany jest przez ETS Global – wydział amerykańskiej organizacji Educational Testing Service, będącej światowym liderem w zakresie badań edukacyjnych oraz tworzenia narzędzi oceniających kompetencje językowe.
- Test TOEFL® Junior przeznaczony jest dla młodzieży szkolnej znajdującej się na poziomie kompetencji językowej między A 2 (podstawowy) a B2 (średni wyższy).

## Jak przebiega egzamin?

Egzamin składa się z 3 części, każda zawiera 42 pytania:

- *Listening Comprehension* – sprawdza rozumienie ze słuchu zróżnicowanych tekstów osadzonych w kontekście szkolnym.
- *Language Form and Meaning* – sprawdza znajomość struktur gramatycznych i słownictwa.
- *Reading Comprehension* – ocenia umiejętność czytania ze zrozumieniem tekstów w kontekście nauki szkolnej (z zakresu sztuki, nauki, zagadnień społecznych) a także pozaszkolnej (korespondencja, reklamy, broszury).

Łączny czas testowania wynosi ok. 110 minut.

## Korzyści dla uczestników

- Test pozwala ocenić akademicką i społeczną znajomość języka angielskiego uczniów.
- Wspiera indywidualne cele edukacyjne w doskonaleniu znajomości języka angielskiego.
- Uczniowie otrzymują informację o aktualnych kompetencjach językowych w odniesieniu do powszechnie akceptowanego standardu językowego.
- Wzbogacenie indywidualnego portfolio ucznia o międzynarodowy certyfikat językowy.
- Egzamin bez zbędnego stresu – nie można go “oblać”.
- Oszczędność pieniędzy – na wolnym rynku egzamin kosztuje kilkaset złotych.

## Jak zgłosić grupę ?

- Zgłoszenia przesyłane są za pośrednictwem nauczyciela w formie tabeli (wzór na stronie internetowej [www.projekty.wsb.wroclaw/TOEFL\\_Junior](http://www.projekty.wsb.wroclaw/TOEFL_Junior)) na adres mailowy [aneta.nowicka@wsb.wroclaw.pl](mailto:aneta.nowicka@wsb.wroclaw.pl). Uczeń nie ma możliwości samodzielnego zapisania się na egzamin.
- W temacie wiadomości prosimy wpisać „Zapisy TOEFL Junior” i nazwę szkoły.
- W dniu egzaminu nauczyciel dostarcza do WSB podpisane przez rodziców lub opiekunów prawnych deklaracje uczestnictwa wraz z formularzami zgody dla osób poniżej 18 roku życia (wersja anglojęzyczna i polskojęzyczna). Osoby pełnoletnie podpisują deklarację osobiście.

**Wszystkie niezbędne dokumenty dostępne będą przed kolejną edycją na stronie :**

**[www.projekty.wsb.wroclaw.pl/TOEFL\\_Junior](http://www.projekty.wsb.wroclaw.pl/TOEFL_Junior)**

## Zajęcia dodatkowe budujące kompetencje ekonomiczne

Warsztaty mogą być realizowane zarówno w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu jak i w szkole, do której uczęszczają uczniowie (szkoły spoza Wrocławia – w zależności od możliwości wykładowców). W razie konieczności powodowanej obostrzeniami sanitarnymi, zajęcia mogą odbywać się w trybie online (w tym wypadku narzędzia wykorzystywane w trakcie zajęć będą dostosowane do pracy zdalnej).

### 1. Podstawy rachunkowości (16 godz.)

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Rachunkowość finansowa małych i średnich przedsiębiorstw, podstawowe pojęcia z obszaru księgowości
- Działalność gospodarcza
- Rodzaje działalności gospodarczej
- Majątek – pojęcie aktywów
- Operacje gospodarcze
- Dowody księgowe
- Księgi rachunkowe
- Ewidencja podstawowych operacji bilansowych
- Zasady ustalania wyniku finansowego
- Sprawozdanie finansowe
- Ocena efektywności inwestycji MŚP
- Pozyskiwanie funduszy ze źródeł zewnętrznych

#### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Zna podstawowe pojęcia z zakresu prawa handlowego oraz podatkowego
- Rozumie znaczenie sprawozdawczości finansowej
- Zna źródła finansowania różnych przedsięwzięć gospodarczych
- Dla planujących studia związane z obszarem ekonomii, finansów czy zarządzania, jak również myślących o własnej działalności w przyszłości – solidne przygotowanie do dalszej kariery

### 2. Podstawy przedsiębiorczości (16 godz.)

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Czym jest przedsiębiorczość?
- Sposoby definiowania i rodzaje przedsiębiorczości.
- Czynniki psychologiczne w procesie przedsiębiorczym.

- Jakie cechy powinien posiadać skuteczny przedsiębiorca?
- Jak działa gospodarka?
- Jak gospodarować finansami osobistymi?
- Jak się odnaleźć na rynku pracy?
- Jak zakłada się własne przedsiębiorstwo?

#### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Będzie rozumiał podstawowe mechanizmy funkcjonowania gospodarki rynkowej.
- Pozna podstawowe zasady funkcjonowania współczesnych przedsiębiorstw.
- Przygotowanie do racjonalnego zarządzania finansami osobistymi.
- Poznanie wyzwań związanych z prowadzeniem działalności gospodarczej.

#### *Narzędzia*

- Mini wykład, dyskusje

### 3. Społeczna odpowiedzialność biznesu (8 godz.)

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Podstawy zasad odpowiedzialności w organizacji. Pojęcie społecznej odpowiedzialności przedsiębiorstw.
- Etyka w biznesie i podejście do odpowiedzialności
- Miejsce społecznej odpowiedzialności w działaniach przedsiębiorstw
- Strategia społecznej odpowiedzialności - korzyści z wdrażania idei.
- Zrównoważony rozwój a społeczna odpowiedzialność.
- Idea zarządzania przez wartości
- Przywódca współczesnej etyki w biznesie – przykłady dobrych praktyk

#### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Zna pojęcia z zakresu społecznej odpowiedzialności biznesu oraz zasady tworzenia i rozwijania przedsiębiorczości z uwzględnieniem zasad etyki kluczowe obszary koncepcji społecznej odpowiedzialności(ekonomiczne, finansowe, społeczne, prawne, etyczne, ekologiczne).
- Potrafi analizować i oceniać odpowiedzialność w wybranych aspektach prowadzenia działalności gospodarczej przedsiębiorstw.
- Rozumie pojęcie dylematów etycznych w kontekście rozwoju zawodowego i społecznego.

#### *Narzędzia*

Mini wykład, dyskusja, case studies

## Laboratorium multimedialne

1. Animacje (tworzenie), edycja filmów z wykorzystaniem Adobe After Effects oraz Adobe Premiere oraz kamery (10 godz.)

Warsztaty realizowane w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu.

### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Nauka podstawowych funkcjonalności Adobe After Effects – oprogramowania do tworzenia efektów wizualnych i grafiki animowanej.
- Tworzenie krótkich animacji GIF.
- Tworzenie animacji tzw. Intro/Outro do filmów.
- Tworzenie efektów do filmów (np. przewijane paski z informacjami).
- Nauka podstawowych funkcjonalności Adobe Premiere - oprogramowania do montażu nieliniowego dla filmowców, nadawców telewizyjnych i dziennikarzy.
- Obróbka nagranych materiałów przy użyciu Adobe Premiere (m.in. sposoby prowadzenia narracji, cięcie, trzymowanie, color grading, rozmycia, praca na klatkach kluczowych)
- Adobe Audition - podstawowy zakres działania programu do obróbki dźwięku (odszumianie, redukcja szumów).
- Tworzenie dźwięków do filmów i animacji oraz dobieranie i nakładanie efektów na nie wraz z zastosowaniem dźwięku stereo i mono.

### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Zna podstawowe funkcjonalności programów Adobe After Effects oraz Adobe Premiere
- Potrafi stworzyć proste grafiki animowane.

2. Kreacja artystyczna w fotografii (10 godz.)

Warsztaty realizowane w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu.

### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Krótki zarys początków fotografii. Miejsce fotografii analogowej wśród sztuk wizualnych.
- Rodzaje fotografii i ich specyfika.
- Kreacja w fotografii - perspektywa, kadrowanie, światło.
- Kompozycja w fotografii.
- Fotografia portretowa - samodzielna praca uczestników na podstawie zdobytej wiedzy

### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Zna podstawowe pojęcia związane z fotografią (m.in. ogniskowa, migawka, przysłona, ISO, czas naświetlania, aberracja chromatyczna, filtr UV, lustrzanka, obiektyw szerokokątny, statyw, blenda).
- Potrafi określić różnice między fotografią zawodową i artystyczną.
- Potrafi dobrać oświetlenie kadru w zależności od zakładanego efektu.
- Zna podstawy prawidłowego kadrowania zdjęć i stosuje je świadomie.

### 3. Kreacja filmowa, montaż i kreacja materiału filmowego (10 godz.)

Warsztaty realizowane w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu.

#### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Podstawowe pojęcia filmowe, role na planie filmowym, zasady kręcenia filmów.
- Sposoby kreowania wizerunku w filmie.
- Jak stworzyć prosty scenariusz filmu krótkometrażowego?
- Kryteria oceny ujęć filmowych.
- Podstawy montażu filmu – poznanie narzędzi i warsztatu pracy montażysty.
- Przebiegi montażowe w filmie. Układanie ciągu montażowego.
- Podczas warsztatów uczestnicy tworzą własny scenariusz do mini etiudy filmowej opartej na swoim autorskim pomysle, z pomocą prowadzącego warsztaty kręcą sceny ze swoim udziałem, tworząc surowy materiał filmowy, z którego następnie stworzą własną filmową scenkę.

### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Zna podstawowe role na planie filmowym (reżyser, kierownik planu, operator, scenograf, dźwiękowiec, rekwizytor, oświetleniowiec), pojęcia filmowe (m.in. kadr, ujęcie, scena, plan filmowy), podstawy realizacji scenek fabularnych - poczynając od scenariusza, poprzez scenopis, realizację, aż do montażu.
- Potrafi zaplanować przebieg sceny filmowej.
- Potrafi zmontować krótką scenkę filmową z podkładem muzycznym.
- Potrafi współpracować w grupie.

#### 4. Warsztaty prowadzone z wykorzystaniem aplikacji VR (5 godz.)

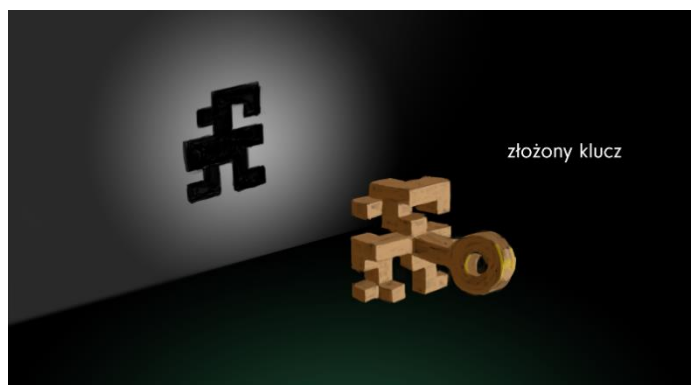
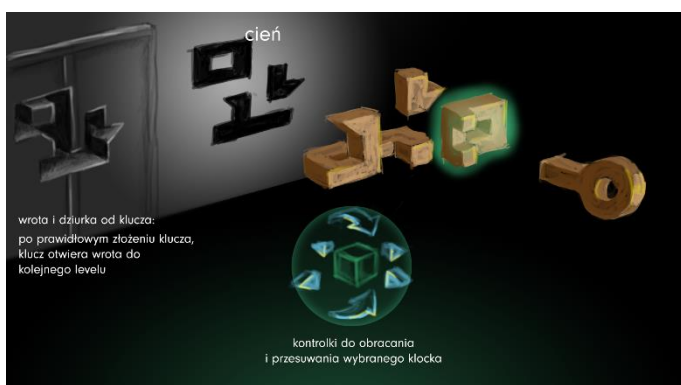
Warsztaty realizowane w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu.

##### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Poznanie zasad bezpieczeństwa przebywania w wirtualnej rzeczywistości
- Do czego wykorzystuje się technologię VR?
- Dwie aplikacje mobilne VR do wyboru: geografia i geometria.

##### *Krótki opis aplikacji*

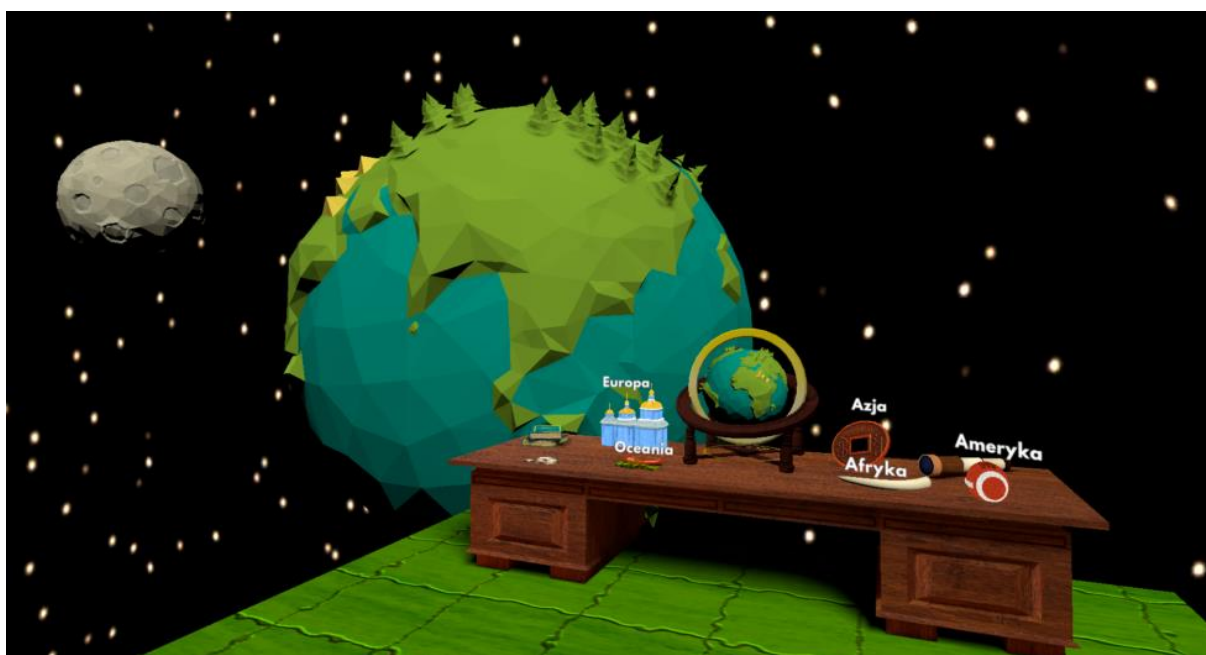
**Geometria** - aplikacja zawiera 30 zaimplementowanych zagadek. Każda z nich - od najłatwiejszej do najbardziej wymagającej - opiera się na systemie tworzenia figur (w formie kluczy), które pasują do odpowiednich otworów. Użytkownik składa je, używając kontrolerów do swobodnej manipulacji i łączenia brył. Każde wyzwanie uznajemy za wykonane wtedy, gdy dopasowane figury są odpowiednio ułożone z uwzględnieniem przestrzeni i perspektywy, rzucając cień we właściwym kształcie. Aplikacja umożliwia swobodny dostęp do dowolnego poziomu gry, dzięki czemu uczeń nie musi przechodzić przez zbyt łatwe dla niego poziomy i może od razu przejść do tych bardziej wymagających.





**Geografia** – aplikacja składa się z pięciu głównych poziomów, odpowiadających pięciu kontynentom. Użytkownik musi ręcznie wybrać konkretny poziom, po czym jest przenoszony do pokoju reprezentującego konkretną część świata, ozdobionego charakterystycznymi dla niej wzorami. Tam może zacząć rozwiązywać kilkanaście przygotowanych zadań, m.in. odpowiadać na pytania dotyczące każdego kontynentu, odnoszące się do flag, map i konkretnych obiektów. W każdym zestawie zadań znajduje się również kilka mini gier, takich jak układanie map czy znajdowanie przedmiotów.

Zadania mają określony limit czasu, co sprawia, że każde z nich jest nieco bardziej wymagające. Po ukończeniu wybranego wyzwania użytkownik otrzymuje ocenę (od 1 do 5) zależną od dokładności, wiedzy i czasu rozwiązania.



Grafika: [www.giantlazer.com](http://www.giantlazer.com)

#### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Posiada podstawową wiedzę na temat wirtualnej rzeczywistości.
- Posiada podstawowe kompetencje z zakresu korzystania z autonomicznych gogli VR Oculus Go.
- Zna możliwości technologii VR w procesie kształcenia.
- Potrafi poruszać się w wirtualnym świecie w co najmniej jednej aplikacji.
- Kształtowanie i rozwój wyobraźni przestrzennej.
- Angażujące doświadczenie edukacyjne - badania prowadzone w USA dowiodły, że informacje przekazywane w wirtualnej rzeczywistości są lepiej zapamiętywane i wzbudzają większe zainteresowanie realizowanym tematem.
- Zwiększanie zainteresowania nowoczesnymi technologiami

## 5. Grafika komputerowa (16 godz.)

Warsztaty mogą być realizowane zarówno w siedzibie Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu jak i w szkole, do której uczęszczają uczniowie (szkoły spoza Wrocławia – w zależności od możliwości wykładowców), o ile szkoła dysponuje stosownym oprogramowaniem. W razie konieczności powodowanej obostrzeniami sanitarnymi, zajęcia mogą odbywać się w trybie online.

### *Zakres merytoryczny warsztatów*

- Podstawowe narzędzia pracy w programie Adobe Illustrator i Corel Draw.
- Zasady doboru kolorów w projektach graficznych.
- Typografia.
- Praca na warstwach – style, opcje pracy.
- Maski, rodzaje retuszowania z zachowaniem perspektywy.
- Korekta światła, kolorów i ostrości zdjęcia.
- Praca z filtrami m.in.: rozmycie, stylizacja, artystyczne.
- Wykonywanie operacji na kilku zdjęciach (fotomontaż).
- Tworzenie modeli graficznych w formacie wektorowym.
- Zapis plików do profesjonalnego wydruku.
- Wykonywanie samodzielnych projektów.
- Opracowanie layoutu.
- Grafika komputerowa w kontekście komunikacji wizualnej.
- Grafika w przekazie reklamowym.

### *Efekty kształcenia i korzyści dla uczestnika*

- Zna podstawy pracy w programach Adobe Illustrator i Corel Draw.
- Potrafi pracować z tekstem we wskazanym programie graficznym.
- Potrafi wykonać korektę barwną i retusz fotografii, a także prosty kolaż.
- Zna podstawowe zasady doboru kolorystyki i tworzenia logotypów, grafik reklamowych i na stronę www.
- Potrafi opracować samodzielnie proste projekty graficzne i zna możliwości ich zastosowania w praktyce.

## **Serdecznie zapraszam do kontaktu i udziału w zajęciach**

Aneta Nowicka, Dział Zarządzania Projektami, Wyższa Szkoła Bankowa we Wrocławiu  
e-mail: [aneta.nowicka@wsb.wroclaw.pl](mailto:aneta.nowicka@wsb.wroclaw.pl) , tel. 71 376 23 06, kom. 698 086 840