

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

| | | | | |
|---|--------------------|--|-----------------------------------|---------------------|
| Kod przedmiotu | | Nazwa przedmiotu | Multimedia | |
| Gr/O/I/NST/B1.8 | | | Multimedia | |
| Język wykładowy | | polski | | |
| Rok akademicki | | 2019/2020 | | |
| Kierunek | | Grafika | | |
| w zakresie | | - | | |
| Poziom studiów | | Studia pierwszego stopnia | | |
| Profil studiów | | Ogólnoakademicki | | |
| Forma studiów | | Studia niestacjonarne | | |
| Semestr / semestry | | 3, 4,5 | | |
| Przynależność do grupy zajęć | | B1. Grupa zajęć kierunkowych - obowiązkowych | | |
| Status przedmiotu | | Obowiązkowy | | |
| Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS | | Forma zajęć | Liczba godzin zajęć dydaktycznych | Liczba punktów ECTS |
| | | Wykład | [h] | 10 ECTS |
| | | Pracownia artystyczna | 60 [h] | |
| | | ... | ... | |
| Powiązanie przedmiotu | z profilem studiów | Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki | | 4 ECTS |
| | z uprawnieniami | - | | ECTS |
| | z dyscypliną | Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki | | 10 ECTS |
| Forma nauczania | | Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni | | |
| Wymagania wstępne | | Studenci kontynuujący kształcenie na kierunku Sztuka Mediów i Edukacja Wizualna | | |
| Jednostka prowadząca | | Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych | | |
| Koordynator | | prof. Aleksander Olszewski | | |
| Osoby prowadzące | | prof. Aleksander Olszewski, dr Marcin Noga | | |
| Adres strony internetowej pjo | | www.ws.uniwersytetradom.pl | | |
| Adres e-mail, telefon koordynatora | | a.olszewski2@gmail.com, 7837 | | |

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

| | |
|---------------------------|---|
| <p>Cel kształcenia:</p> | <p>Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do wykorzystywania w pracy artystycznej nowoczesnych środków przekazu informacji, tak by świadomie selekcjonował problemy z życia społecznego i potrafił je przedstawiać w formie czytelnej w przekazie obrazu ruchomego lub statycznego. Łącząc, multiplikując oraz zmieniając tradycyjne metody wykorzystywania poszczególnych mediów student powinien dążyć do uzyskania nowej wartości artystycznej. Student opanuje umiejętność samodzielnego analizowania, edycji i tworzenia grafik i animacji oraz edycji i montażu materiałów audiowizualnych.</p> |
| <p>Treści programowe:</p> | <p>Po ukończeniu kursu student powinien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykazać się umiejętnościami swobodnego posługiwania się zasadami komponowania kadru; - znać popularne standardy kompresji obrazu, dźwięku i wideo oraz formaty zapisu danych multimedialnych w plikach; - znać podstawy powstawania i przygotowania scenariuszy i storyboardów; - swobodnie posługiwać się dostępnym oprogramowaniem komputerowym (zwłaszcza edytorami obrazu); - swobodnie posługiwać się wszelkimi mediami rejestrującymi obraz (aparaty, kamery i skanery) - korzystając z elementów graficznych tworzyć nieskomplikowane animacje; - posiadać umiejętności tworzenia oraz edycji materiałów video; - znać podstawy działania programów przeznaczonych do obróbki: - grafiki wektorowej; - grafiki rastrowej; - animacji video; <p>W pierwszym semestrze tematy zajęć koncentrować się będą na zdobywaniu wiedzy praktycznej. W związku z tym realizowane ćwiczenia będą skupiać się na przybliżeniu możliwości wybranego oprogramowania oraz wdrażaniu ćwiczeń o narastającym stopniu skomplikowania.</p> <p>Przykładowe tematy:</p> <p>Semestr 1 (45h 20BN)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opracuj etiudę, która będzie pełniła rolę czołówki wybranego programu publicystycznego. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video. • Opracuj animację komputerową dowolnie wybranych elementów geometrycznych tak, aby powstała etiuda o określonej treści i formie, składająca się ze wstępu, rozwinięcia i zakończenia. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video. • Opracuj jednorodny pod względem graficznym zestaw grafik cyfrowych. <p>Semestr 2 (45h 20BN)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opracuj przy pomocy środków medialnych etiudę komputerową, która poruszy zagadnienie dowolnego pojęcia filozoficznego. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video. • Opracuj przy pomocy dowolnych środków medialnych etiudę komputerową, która poruszy zagadnienie autobiografii. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video. • Opracuj jednorodny pod względem graficznym zestaw grafik cyfrowych wykorzystując do tego celu wyłącznie programy do obróbki grafiki wektorowej. <p>Semestr 3 (45h 20BN)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opracuj etiudę, która będzie pełniła rolę videoclipu. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video. • Przy pomocy dowolnych środków medialnych stwórz autorską wypowiedź pełniącą rolę reportażu. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video. • Opracuj jednorodny pod względem graficznym zestaw grafik cyfrowych. |

| | |
|--|---|
| Metody dydaktyczne (kształcenia): | <ul style="list-style-type: none"> • wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, • wykład z elementami dyskusji; • ćwiczenia metodyczne podczas których stosowane są różne metody nauczania: m.in. „burza mózgów”; • metoda sytuacyjna; • metoda inscenizacji; • metoda projektu; • symulacje. |
| Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej: | <p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów kształcenia określonych dla danego przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi.</p> <p>Szczegółowe warunki zaliczenia semestru: Przed rozpoczęciem realizacji wybranego ćwiczenia należy u prowadzącego uzyskać pozytywną ocenę dostarczonego scenariusza (storyboardu). Realizacja możliwa jest wyłącznie po zaakceptowaniu projektu przez prowadzącego. Forma realizacji (każdy z etapów) musi być omówiona z prowadzącym zajęcia. Wykonanie ćwiczenia jest jednoznaczne z przedstawieniem gotowej pracy do zaliczenia. Zaliczenie wyłącznie wszystkich ćwiczeń oznacza pozytywną ocenę. Każda z prac jest osobno oceniana i suma ocen stanowi o ocenie końcowej. Podczas trwania semestru można ponowić zadanie lub jego część i przedstawić pracę do ponownej oceny. Ćwiczenia nie spełniające powyższych warunków realizacji nie będą podlegać ocenie i nie mogą być podstawą do zaliczenia semestru. Wymagana jest aktywna obecność na zajęciach, opuszczenie nadmiernej liczby zajęć (zgodnie z obowiązującym regulaminem studiów) jest równoznaczne z brakiem zaliczenia semestru. Kolejność wykonywanych ćwiczeń jest uzależniona od indywidualnych rozmów i ustaleń pomiędzy wykładowcą, a studentem. Terminy zaliczeń (datyienne i godziny) znane są studentom już na drugich zajęciach przez co, każdy uczestnik kursu od samego początku może dobrze rozplanować czas przeznaczany na poszczególne ćwiczenia według indywidualnych predyspozycji.</p> |

| Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć | | | | Metody weryfikacji efektów uczenia się | |
|--|---|------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------------|
| Numer efektu uczenia się | Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do: | Kierunkowy efekt uczenia się (KEU) | Forma zajęć | Forma weryfikacji (zaliczeń) | Metody sprawdzania i oceny |
| W1 | Zna i rozumie literaturę dotyczącą aktualności w zakresie technologii cyfrowych. | K_WG01, K_WG02, K_WG03 | wykład, pracownia artystyczna | rozmowa, zaliczenie na ocenę | rozmowa |
| W2 | Zna i rozumie zasady rejestracji obrazu cyfrowego jego montażu, udźwiękowienia oraz typów planu i rodzajów kompozycji kadru. | K_WG03 | wykład, pracownia artystyczna | rozmowa, zaliczenie na ocenę | rozmowa |
| W3 | Rozumie czym jest storyboard oraz jakie są zasady powstawania ruchomych obrazów w systemie cyfrowym. | K_WG06 K_WG08 | wykład, pracownia artystyczna | rozmowa, zaliczenie na ocenę | rozmowa |
| U1 | Potrafi przygotowywać scenariusz i storyboard oraz montować i udźwiękować obraz ruchomy. | , K_UW01, K_UW02 | pracownia artystyczna | zaliczenie na ocenę | projekt |
| U2 | Potrafi pracować kamerą cyfrową, specjalistycznym oprogramowaniem w zakresie obrazu ruchomego oraz grafiki cyfrowej. | K_UW03 K_UW04 | pracownia artystyczna | zaliczenie na ocenę | projekt |
| K1 | Jest gotów gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje. | K_UW05 K_UW06 | pracownia artystyczna | zaliczenie na ocenę | aktywność na zajęciach |
| K2 | Jest gotów efektywnie pracować zespołowo w ramach wspólnych projektów i działań. | K_KK01 K_KO03 K_KR04 | pracownia artystyczna | zaliczenie na ocenę | aktywność na zajęciach |
| Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: K_WG01+, K_WG02+, K_WG03+, K_WG06+, K_WG08+, , K_UW01++, K_UW02++, K_UW03++, K_UW04++, K_UW05++, K_UW06++, | | | | | |

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe

Literatura podstawowa:

Bednarek J., Multimedia w kształceniu, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2008;
 Danowski B., Komputerowy montaż wideo. Ćwiczenia praktyczne, Wyd. Helion, Gliwice 2006;
 Huss D., Fotografia cyfrowa, Wyd. Edition 2000, Kraków 2004;
 Kwaśny A., Od skanera do drukarki, Wyd. Helion, Gliwice 2001;
 Olszewski A., Pamuła J., Dański M., Multimedia, Wyd. Politechniki Radomskiej, Radom 2008;
 Rudny T., Multimedia i grafika komputerowa, Wyd. Helion, Gliwice 2010;
 Sikorski M., Interakcja człowiek-komputer. Wyd. PJWSTK, Warszawa;
 Steward W., Tajniki skanowania, Warszawa, Wydawnictwo Mikom 2002;
 Tomaszewska-Adamarek A., ABC Photoshop CS3/CS3 PL, Gliwice, Helion 2007;
 Tomaszewska-Adamarek A., Zimek Roland, ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć, Wyd. Helion, Gliwice 2007;
 Wieczorkowska A., Multimedia. Podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne, Wyd. PJWSTK, Warszawa 2008;
 Wieczorkowska A., Multimedia. Wyd. PJWSTK, Warszawa;

Literatura uzupełniająca:

Chrzęszcz J., Grafika komputerowa: metody i narzędzia, Wyd. WNT, Warszawa 1994;
 Freenan N., Fotografia studyjna, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 1993;
 Lourekas P., Wainmann Elaine, Po prostu Photoshop 6/6 CE, Wyd. Helion, Gliwice 2001;
 Seininger A., Nauka o fotografii, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1987;
 Władysław Skarbek, Multimedia, algorytmy i standardy kompresji, Akademicka Oficyna Wydawnicza, 1998;
 Zabrodzki J. (red.), Grafika komputerowa, WNT 1995;
 Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej, Wyd. Helion, Gliwice 2004;

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS

| Udział w zajęciach, aktywność | Obciążenie studenta [h] | | |
|---|-----------------------------|---|---------------------|
| | Inne godz. kontaktowe (IGK) | Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN) | Zajęcia dydaktyczne |
| Udział w wykładach | X | X | [h] |
| Samodzielne studiowanie tematyki ... wykładów | X | [h] | X |
| Udział w ćwiczeniach / ćwiczeniach laboratoryjnych | X | X | 600 [h] |
| Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń | X | 140[h] | X |
| Udział w konsultacjach | 90 [h] | X | X |
| Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu | X | 5 [h] | X |
| Udział w egzaminie / zaliczeniu | 5 [h] | 5[h] | X |
| Sumaryczne obciążenie pracą studenta | 95[h]/ 3ECTS | 160 [h]/ 5 ECTS | 600[h]/ 2 ECTS |
| Punkty ECTS za przedmiot | 10 ECTS | | |

Informacje dodatkowe, uwagi

(...)