

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Multimedia	
SM/O/I/ST/B1.2			Multimedia	
Język wykładowy		Jęz. polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek		Sztuka Mediów i Edukacja Wizualna		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		2, 3, 4		
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	30 [h]	9,5 ECTS
		Pracownia artystyczna	105 [h]	
		
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		6 ECTS
	z uprawnieniami	-		ECTS
	z dyscypliną	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		9,5 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 hab. Mariusz Dański prof. UTH Rad., dr Marcin Noga		
Adres strony internetowej pjo		media.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		a.olszewski@uthrad.pl,48 3617837		

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

Cel kształcenia:	<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 czytelnego 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>
Treści programowe:	<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; - video; - animacji <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 2</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 3</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 4</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 indywidualny 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_WG03 K_WG06	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_WG02 K_WG08 K_WG10 K_WG11 K_WG13 K_WG14 K_WG16	wykład, pracownia artystyczna	rozmowa, zaliczenie na ocenę	rozmowa
W3	Rozumie czym jest storybord oraz jakie są zasady powstawania ruchomych obrazów w systemie cyfrowym.	K_WG10 K_WG11 K_WG13 K_WG15	wykład, pracownia artystyczna	rozmowa, zaliczenie na ocenę	rozmowa
U1	Potrafi przygotowywać scenariusz i storyboard oraz montować i udźwiękować obraz ruchomy.	K_UW01 K_UW02 K_UW03 K_UW04 K_UW05 K_UW06 K_UU14 K_UU15	pracownia artystyczna	zaliczenie na ocenę	projekt
U2	Potrafi pracować kamerą cyfrową, specjalistycznym oprogramowaniem w zakresie obrazu ruchomego oraz grafiki cyfrowej.	K_UW01 K_UW02 K_UW03 K_UW04	pracownia artystyczna	zaliczenie na ocenę	projekt

		K_UW05 K_UW06 K_UU14 K_UU15			
K1	Jest gotów gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje.	K_KK01 K_KO03 K_KR04	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_WG10++, K_WG11++, K_WG13++, K_WG14+, K_WG15+, K_WG16+, K_UW01++, K_UW02++, K_UW03++, K_UW04++, K_UW05++, K_UW06++, K_UU14++, K_UU15++, K_KK01++, K_KO03++, K_KR04++					

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	30 [h]
Samodzielne studiowanie tematyki ... wykładów	X	5[h]	X
Udział w ćwiczeniach / ćwiczeniach laboratoryjnych	X	X	105 [h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	50 [h]	X
Udział w konsultacjach	50[h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	5 [h]	X
Udział w egzaminie / zaliczeniu	[h]	5[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50[h]/ 2 ECTS	65 [h]/ 2,5 ECTS	135[h]/ 5 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	9,5 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów. Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych.

