

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Multimedia	
GR/O/MGR/NST/ C1.c2			Multimedia	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2021/2022		
Kierunek		Grafika		
w zakresie		-		
Poziom studiów		jednolite studia magisterskie		
Profil studiów		ogólnoakademicki, praktyczny		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		6, 7 , 8		
Przynależność do grupy zajęć		C 1.c, Grupa zajęć obieranych: nowe media I - zajęcia obowiązkowe (2 z 3)		
Status przedmiotu		Zajęcia do wyboru		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Pracownia artystyczna	20+20+20=60 [h]	2+3+3=8 ECTS
	 [h]	
	 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		3 ECTS
	z uprawnieniami	-		... ECTS
	z dyscypliną	Sztuki piękne i konserwacja dzieł sztuki		8 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni, zajęcia w przestrzeni publicznej		
Wymagania wstępne		Studenci kontynuujący kształcenie na kierunku - Grafika		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		Prof. Aleksander Olszewski		
Adres strony internetowej pjo		media.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		a.olszewski2@gmail.com		

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

Cel kształcenia:	Celem przedmiotu jest wyposażenie studenta w umiejętności, które umożliwią mu w sposób świadomy wykorzystywanie w pracy artystycznej nowoczesnych środków multimedialnych. Student ma kreować świat wirtualny (bez względu czy dotyczy to zagadnień związanych z obrazem ruchomym czy statycznym) w sposób przemyślany, poparty dogłębną analizą zależności wynikających z opisu rzeczywistości w sposób binarny.
Treści programowe:	<p>Semestr 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Opracuj kolekcję od 6 do 10 prac graficznych (grafika wektorowa) prezentujących problematykę związaną z szeroko pojętymi zagadnieniami z życia społecznego (obowiązkowy wydruk wybranej pracy w formacie 50x70 cm). 2. Wykorzystując dostępne środki opracuj teledysk do wybranego fragmentu utworu z zakresu muzyki popularnej. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video. 3. Propozycja własna. <p>Semestr 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Opracuj kolekcję od 6 do 10 prac graficznych (grafika rastrowa) prezentujących problematykę związaną z szeroko pojętymi zagadnieniami z życia społecznego (obowiązkowy wydruk wybranej pracy w formacie 50x70 cm). 2. Opracuj etiudę filmową (czas trwania ok. 2 min.) poruszającą wybrane zagadnienia z życia społecznego. 3. Propozycja własna. <p>Semestr 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Opracuj kolekcję od 6 do 10 prac graficznych (grafika hybrydowa) prezentujących problematykę związaną z szeroko pojętymi zagadnieniami z życia społecznego (obowiązkowy wydruk wybranej pracy w formacie 50x70 cm). 2. Opracuj teledysk do wybranego utworu muzycznego. 3. Propozycja własna. <p>Słowa klucze do obu ćwiczeń: polityka, wolność, etyka, inspiracja, etnografia, emigracja, internet, edukacja, dobro, zło, sport itp.</p>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające (wykład informacyjny) • metody problemowe (wykład problemowy, wykład konwersatoryjny) • metody aktywizujące (gry dydaktyczne, dyskusja dydaktyczna) • metody eksponujące (film, ekspozycja, pokaz) • metody programowane (z wykorzystaniem komputera) • metody praktyczne (pokaz, symulacja)
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p><i>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu.</i></p> <p>Średnia uzyskana przez studenta z ocen za: uczestnictwo w zajęciach; scenariusz/storyboard; realizacja ćwiczeń (dokumentacja na płycie CD(DVD)).</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 zagadnienia związane z kreacją artystyczną w zakresie działań multimedialnych.	K_WG01 K_WG02	Wykład, Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	rozmowa

W2	Zna i rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami poruszanych zagadnień w zakresie multimedialnych.	K_WG01 K_WG05	Wykład, Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	rozmowa
U1	Potrafi tworzyć, realizować i wyrażać własne koncepcje artystyczne. Samodzielnie kreuje i wykonuje utwory plastyczne w oparciu o nowe media, zna ich obsługę i sprawnie się nimi posługuje.	K_UW01 K_UW03 K_UW08	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
U2	Potrafi współpracować z innymi osobami w ramach zespołów twórczych, podczas realizacji wspólnych prac i projektów o charakterze multimedialnym.	K_UW01 K_UW03 K_UW08	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K1	Jest gotów do samodzielnego podejmowania kompleksowych działań twórczych.	K_KR01 K_KR02	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K2	Jest gotów do współpracy i integracji z innymi osobami w ramach realizacji zróżnicowanych przedsięwzięć kulturalnych.	KK_05	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt

Literatura i pomoce naukowe	
<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bednarek J., Multimedia w kształceniu, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2008; 2. Danowski B., Komputerowy montaż wideo. Ćwiczenia praktyczne, Wyd. Helion, Gliwice 2006; 3. Huss D., Fotografia cyfrowa, Wyd. Edition 2000, Kraków 2004; 4. Kwaśny A., Od skanera do drukarki, Wyd. Helion, Gliwice 2001; 5. Olszewski A., Pamuła J., Dański M., Multimedia, Wyd. Politechniki Radomskiej, Radom 2008; 6. Rudny T., Multimedia i grafika komputerowa, Wyd. Helion, Gliwice 2010; 7. Sikorski M., Interakcja człowiek-komputer. Wyd. PJWSTK, Warszawa; 8. Steward W., Tajniki skanowania, Warszawa, Wydawnictwo Mikom 2002; 9. Tomaszewska-Adamarek A., ABC Photoshop CS3/CS3 PL, Gliwice, Helion 2007; 10. Tomaszewska-Adamarek A., Zimek Roland, ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć, Wyd. Helion, Gliwice 2007; 11. Wieczorkowska A., Multimedia. Podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne, Wyd. PJWSTK, Warszawa 2008; 12. Wieczorkowska A., Multimedia. Wyd. PJWSTK, Warszawa; <p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chrzęszcz J., Grafika komputerowa : metody i narzędzia, Wyd. WNT, Warszawa 1994; 2. Freenan N., Fotografia studyjna, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 1993; 3. Lourekas P., Wainmann Elaine, Po prostu Photoshop 6/6 CE, Wyd. Helion, Gliwice 2001; 4. Seininger A., Nauka o fotografii, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1987; 5. Władysław Skarbek, Multimedia, algorytmy i standardy kompresji, Akademicka Oficyna Wydawnicza, 1998; 6. Zabrodzki J. (red.), Grafika komputerowa, WNT 1995; <p>Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej, Wyd. Helion, Gliwice 2004;</p> <p>Pomoce naukowe: Albumy sztuk plastycznych z naciskiem na grafikę warsztatową, Katalogi wystaw, Projekcje multimedialne.</p>	

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 zajęciach pracowni artystycznej	X	X	60 [h]
Udział w konsultacjach	10[h]	X	X

Przygotowanie do <i>wykładów</i> Przygotowanie do <i>zaliczenia</i>	X	130[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	10[h]/ 0,4 ECTS	130 [h]/ 5,2 ECTS	60 [h]/ 2,4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	200 h/ 8 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi