

# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

## Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Podstawy multimediów	
GR/O/MGR/ST/ B1.10			Basics of 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		B1. Grupa zajęć kierunkowych - obowiązkowych		
Status przedmiotu		Zajęcia do wyboru		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Pracownia artystyczna	30+30+30=90 [h]	2+2+2=6 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		6 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:	<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>
Treści programowe:	<p>Po ukończeniu kursu student powinien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykazać się umiejętnościami swobodnego posługiwania się zasadami komponowania kadru;</li> <li>- znać popularne standardy kompresji obrazu, dźwięku i wideo oraz formaty zapisu danych multimedialnych w plikach;</li> <li>- znać podstawy powstawania i przygotowania scenariuszy i storyboardów;</li> <li>- swobodnie posługiwać się dostępnym oprogramowaniem komputerowym (zwłaszcza edytorami obrazu);</li> <li>- swobodnie posługiwać się wszelkimi mediami rejestrującymi obraz (aparaty, kamery i skanery)</li> <li>- korzystając z elementów graficznych tworzyć nieskomplikowane animacje;</li> <li>- posiadać umiejętności tworzenia oraz edycji materiałów video;</li> <li>- znać podstawy działania programów przeznaczonych do obróbki:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- grafiki wektorowej;</li> <li>- grafiki rastrowej;</li> <li>- animacji video;</li> </ul> </li> </ul> <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><b>Przykładowe tematy:</b></p> <p><b>Semestr 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opracuj etiudę, która będzie pełniła rolę czołówki wybranego programu publicystycznego. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video.</li> <li>• 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.</li> <li>• Opracuj jednorodny pod względem graficznym zestaw grafik cyfrowych.</li> </ul> <p><b>Semestr 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opracuj przy pomocy środków medialnych etiudę komputerową, która poruszy zagadnienie dowolnego pojęcia filozoficznego. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video.</li> <li>• Opracuj przy pomocy dowolnych środków medialnych etiudę komputerową, która poruszy zagadnienie autobiografii. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video.</li> <li>• Opracuj jednorodny pod względem graficznym zestaw grafik cyfrowych wykorzystując do tego celu wyłącznie programy do obróbki grafiki wektorowej.</li> </ul> <p><b>Semestr 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opracuj etiudę, która będzie pełniła rolę videoclipu. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Przy pomocy dowolnych środków medialnych stwórz autorską wypowiedź pełniącą rolę reportażu. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video.</li> <li>Opracuj jednorodny pod względem graficznym zestaw grafik cyfrowych.</li> </ul>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> <li>metody podające (wykład informacyjny)</li> <li>metody problemowe (wykład problemowy, wykład konwersatoryjny)</li> <li>metody aktywizujące (gry dydaktyczne, dyskusja dydaktyczna)</li> <li>metody eksponujące (film, ekspozycja, pokaz)</li> <li>metody programowane (z wykorzystaniem komputera)</li> <li>metody praktyczne (pokaz, symulacja)</li> </ul>
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><b>Szczegółowe warunki zaliczenia semestru:</b>          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 przeznaczony 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	Wykład, Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	rozmowa
W2	Zna i rozumie zasady rejestracji obrazu cyfrowego jego montażu, udźwiękowienia oraz typów planu i rodzajów kompozycji kadru.	K_WG03 K_WG05	Wykład, Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	rozmowa

U1	Potrafi przygotowywać scenariusz i storyboard oraz montować i udźwiękować obraz ruchomy.	K_UW01 K_UW04	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
U2	Potrafi w procesie kreacji artystycznej wykorzystywać specjalistyczne oprogramowanie.	K_UW01 K_UW04 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_K05	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt

Literatura i pomoce naukowe	
<p><b>Literatura podstawowa:</b>  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;</p> <p><b>Literatura uzupełniająca:</b>  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;</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	90 [h]
Udział w konsultacjach	20[h]	X	X
Przygotowanie do wykładów Przygotowanie do zaliczenia	X	40[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	20[h]/ 0,8 ECTS	40[h]/ 1,6 ECTS	90 [h]/ 3,6 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	120 h/ 6 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi