

**KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)****Opis przedmiotu**

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Multimedia	
Gr/O/I/ST/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 stacjonarne		
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	90 [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

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"> <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</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 (45h 20BN)</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 (45h 20BN)</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 (45h 20BN)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opracuj etiudę, która będzie pełniła rolę videoclipu. Dopuszczalne formy realizacji: animacja, video.</li> <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>• wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych,</li> <li>• wykład z elementami dyskusji;</li> <li>• ćwiczenia metodyczne podczas których stosowane są różne metody nauczania: m.in. „burza mózgów”;</li> <li>• metoda sytuacyjna;</li> <li>• metoda inscenizacji;</li> <li>• metoda projektu;</li> <li>• symulacje.</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 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	90 [h]
Samodzielne przygotowanie się do .... ćwiczeń	X	75[h]	X
Udział w konsultacjach	70[h]	X	X
Przygotowanie do .... zaliczenia / egzaminu	X	5 [h]	X
Udział w .... egzaminie / zaliczeniu	5 [h]	5[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	75[h]/ 3ECTS	85 [h]/ 3,4 ECTS	90[h]/ 3,6 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	10 ECTS		

## Informacje dodatkowe, uwagi

(...)