

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Działania multimedialne	
Gr/O/II/NST/ B1.3			Multimedia activities	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2019/2020		
Kierunek		Grafika		
w zakresie		-		
Poziom studiów		Studia drugiego stopnia		
Profil studiów		Ogólnoakademicki		
Forma studiów		Studia niestacjonarne		
Semestr / semestry		1, 2, 3		
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]	6 ECTS
		Pracownia artystyczna	80[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 miasta		
Wymagania wstępne		Studenci kontynuujący kształcenie na kierunku Grafika		
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.olszewski@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 kluczowe 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:	Średnia uzyskana przez studenta z ocen za: uczestnictwo w zajęciach; scenariusz/storyboard; realizacja ćwiczeń (dokumentacja na płycie CD(DVD)).

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_WG02, K_WG05, K_WG06, K_WG09,	wykład	projekt, rozmowa	rozmowa
W2	Zna i rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami poruszanych zagadnień w zakresie multimediów.	K_WG02, K_WG05, K_WG06, K_WG09,	wykład	projekt, rozmowa	rozmowa
U1	Potrafi tworzyć, realizować i wyrażać własne koncepcje artystyczne. Samodzielnie kreuje i	K_UW01, K_UW02,	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt

	wykonuje utwory plastyczne w oparciu o nowe media, zna ich obsługę i sprawnie się nimi posługuje.	K_UW05			
U2	Potrafi współpracować z innymi osobami w ramach zespołów twórczych, podczas realizacji wspólnych prac i projektów o charakterze multimedialnym.	K_UW01, K_UW02, K_UW05,	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K1	Jest gotów do świadomego podejmowania działań artystycznych, w sposób odpowiedzialny przewodniczy działaniom grupowym.	K_KK01, K_KK02,	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K2	Jest gotów do wykorzystywania wiedzy psychologicznej, umiejętnie funkcjonuje w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych, potrafi dostosowywać się do współczesnego rynku pracy.	K_KK01, K_KK02,	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: K_KWG02+++, K_KWG05++, K_KWG06+, K_KWG09++, K_UW01+++, K_UW002++, K_UW05+++, K_KK01++, K_KK02++					

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe

Literatura podstawowa:

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;

Literatura uzupełniająca:

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;
- Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej, Wyd. Helion, Gliwice 2004;

Pomoce naukowe: Albumy sztuk plastycznych z naciskiem na grafikę warsztatową, Katalogi wystaw, Projekcje multimedialne.

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	80[h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	35[h]	X
Udział w konsultacjach	10[h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	15[h]	X
Udział w egzaminie / zaliczeniu	5[h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	15[h]/ 0,5 ECTS	50[h]/ 1,8 ECTS	80[h]/ 2,7 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	6 ECTS		

(...)