

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)
Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Działania multimedialne	
SM/O/II/ST/B1.2			Multimedia activities	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2024/2025		
Kierunek w zakresie		Sztuka Mediów		
		-		
Poziom studiów		studia drugiego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		stacjonarne		
Semestr / semestry		1, 2		
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]	4 ECTS
		Pracownia artystyczna	60[h]	
		
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów (profil ogólnoakademicki)		4 ECTS
	z uprawnieniami	-		ECTS
	z dyscypliną	Sztuki piękne i konserwacja dzieł sztuki		4 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni, zajęcia w przestrzeni miasta		
Wymagania wstępne		Studenci kontynuujący kształcenie na kierunku Sztuka Mediów i Edukacja Wizualna		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		dr hab. Mariusz Dański		
Osoby prowadzące		dr hab. Mariusz Dański, dr Marcin Noga, mgr Paweł Woźniak		
Adres strony internetowej pjo		ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		mdanski@uthrad.pl, 48 361 7859		

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>Zajęcia realizowane w ramach kursu będą koncentrować wokół zagadnień związanych z projektowaniem grafiki oraz elementów interaktywnych do wykorzystania w rzeczywistości rozszerzonej i szeroko rozumianej sztuki nowych mediów.</p> <p>Część twórcza obejmie zaprojektowanie wizualnych działań kreacyjnych z wykorzystaniem aplikacji VR.</p> <p>Część praktyczna ma na celu nabycie kompetencji przez studenta, które umożliwią mu samodzielną pracę z narzędziami przeznaczonymi do tworzenia środowisk wirtualnych z wykorzystaniem środowiska AR i zaawansowanych technologii cyfrowych.</p> <p>Semestr 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. RASTER - eksperyment wizualno-dźwiękowy. 2. MAPPING / typografia kinetyczna, ilustracja plastyczna wybranego utworu muzycznego. 3. ECCE HOMO - instalacja graficzna, rysunkowa, rzeźbiarska, malarska, multimedialna, komiks. <p>Semestr 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folklor – inspiracje sztuką ludową (instalacja multimedialna, wideo, komiks interaktywny). • Wolność – MOJA/TWOJA (granice) (instalacja multimedialna, wideo, komiks). • Projekt aplikacji mobilnej (tematyka dowolna) – prezentacja publikacji w formacie *.pdf lub *.epub, AR, web).
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające (wykład informacyjny) • metody problemowe (wykład problemowy, wykład konwersatoryjny) • 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>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:</p> <p>Przed rozpoczęciem realizacji wybranego ćwiczenia należy u prowadzącego uzyskać pozytywną ocenę dostarczonego scenariusza (storyboardu). Realizacja możliwa jest wyłącznie po zaakceptowaniu projektu przez prowadzącego.</p> <p>Forma realizacji (każdy z etapów) musi być omówiona z prowadzącym zajęcia.</p> <p>Wykonanie ćwiczenia jest jednoznaczne z przedstawieniem gotowej pracy do zaliczenia.</p> <p>Kolejność wykonywanych ćwiczeń jest uzależniona od indywidualnych rozmów i ustaleń pomiędzy wykładowcą, a studentem.</p> <p>Terminy zaliczeń (datyienne i godziny) podawane są studentom na drugich zajęciach.</p>

	Sposób obliczania oceny z poszczególnych form zajęć przedstawia się następująco: przygotowanie projektu oraz jego prezentacja (80%), aktywny udział w zajęciach (20%).
--	--

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 w stopniu pogłębionym zagadnienia związane z kreacją artystyczną w zakresie działań multimedialnych.	K_WG02 K_WG03 K_WG05 K_WG07	wykład	projekt, rozmowa	rozmowa
W2	Zna i rozumie wzajemne relacje zachodzące pomiędzy multimediami a rozszerzoną rzeczywistością.	K_WG02 K_WG03 K_WG05 K_WG07	wykład	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_UW02 K_UW03 K_UW04	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_UW02 K_UW03 K_UW04 K_UK07 K_UU10	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K1	Jest gotów do świadomego podejmowania działań artystycznych, w sposób odpowiedzialny przewodniczy działaniom grupowym.	K_KK01 K_KK02 K_KO03	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_KO03 K_KR05	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe
<p>Literatura podstawowa:</p> <p>Olszewski A., Pamuła J., Dański M., Multimedia, Wyd. Politechniki Radomskiej, Radom 2008.</p> <p>Flynn D., Tworzenie cyfrowego wideo, wyd. HELION, Gliwice 2002.</p> <p>Paul J., 100 sposobów na cyfrowe wideo, wyd. Helion, Gliwice 2007.</p> <p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>Long. B, Schenk S., Cyfrowe filmy wideo, wyd. Helion, Gliwice 2003.</p> <p>Cohen L. S., Podstawy fotomontażu i tworzenia kolaży, 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 wykładach	X	X	[h]
Samodzielne studiowanie tematyki ... wykładów	X	[h]	X
Udział w ćwiczeniach / ćwiczeniach laboratoryjnych	X	X	60 [h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	150[h]	X
Udział w konsultacjach	3 [h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	15[h]	X

Udział w egzaminie / zaliczeniu	2[h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5[h]/ 0,2 ECTS	35[h]/ 1,4 ECTS	60 [h]/ 2,4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	4 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle 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, przewlekle chorych.</p>