



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	2-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu Techniki multimedialne 1

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GM-TM1-DP
Rok studiów	1
Semestr	1
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Grzegorz Rogala
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	45
Projekt	15
Ocena Efektów	2
Razem godzin	62

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Pobudzanie kreatywności i rozwijanie umiejętności studenta w zakresie tworzenia przestrzeni multimedialnych, artystycznych i użytkowych interaktywnych instalacji multimedialnych, spektakli łączących tradycyjne i multimedialne środki ekspresji twórczej, nowatorskich form kreacji eksplorujących najnowsze technologie obrazowania i interakcji.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość programów Adobe After Effects, Flash, Photoshop, Premiere, Power Point na poziomie licencjackim

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i rozumie całościowy proces twórczy prowadzący do stworzenia artystycznej lub użytkowej przestrzeni multimedialnej	CP1	GK7_W02, GK7_W04, GK7_W08, GK7_W12
EU-W2	Ma wiedzę na temat specjalistycznego oprogramowania służącego do realizacji takich aplikacji oraz ogólną wiedzę o kierunkach w sztukach plastycznych i filmie	CP1	GK7_W04, GK7_W08

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi w twórczy sposób korzystać z narzędzi programowych do realizacji zadań związanych z kreacją przestrzeni multimedialnej	CP1	GK7_U03, GK7_U06, GK7_U09

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U2	Potrafi zastosować adekwatne techniki obrazowania i interakcji w celu realizacji aplikacji multimedialnej.	CP1	GK7_U03, GK7_U05, GK7_U07
EU-U3	Potrafi postłużyć się wiedzą zdobytą podczas realizacji innych zadań plastycznych, filmowych i multimedialnych w celu optymalnego wykorzystania swoich umiejętności	CP1	GK7_U05, GK7_U09, GK7_U10
EU-U4	Potrafi uzasadnić wybór konkretnego rozwiązania do realizacji założonego projektu oraz dokonać krytycznej oceny rozwiązań alternatywnych	CP1	GK7_U08, GK7_U10, GK7_U11
EU-U5	Student potrafi wykazać kreatywność w procesie przygotowania oraz realizacji projektu przestrzeni multimedialnej w oparciu o osobistą wiedzę o sztuce, kierunkach filmowych, narzędziach technicznych i programowych.	CP1	GK7_U01, GK7_U03, GK7_U05, GK7_U11

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Jest gotów do weryfikacji w trakcie procesu twórczego poczynionych ustaleń w celu uzyskania jak najbardziej osobistego wyrazu artystycznego.	CP1	GK7_K06
EU-K2	Jest świadom ciągłego rozwoju nowych technik medialnych i związanej z tym konieczności doskonalenia swojego warsztatu	CP1	GK7_K01, GK7_K03

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	projekt	Realizuje efekt
TP1	Modelowanie twarzy 3d za pomocą fotografii	0	9	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W2
TP2	Projekt indywidualny	0	0	15	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-U5, EU-W1, EU-W2
TP3	Ocena projektu i ustny egzamin	2	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-U5, EU-W1, EU-W2
TP4	Modelowanie postaci lub architektury za pomocą sekwencji fotografii	0	12	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W2
TP5	Modelowanie 3d za pomocą kontrolera Kinect	0	12	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W2
TP6	Modelowanie ruchu przy użyciu kontrolera Kinect	0	12	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W2

Razem godzin: 62

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	instruktaż
MK3	materiały dydaktyczne
MK4	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK5	rozwiązywanie zadań domowych
MK6	samodzielnie rozwiązywanie zadań pod nadzorem
MK7	wykład problemowy
MK8	projekt indywidualny realizowany poza zajęciami

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
praca własna w domu	45
prace koncepcyjne	6
samokształcenie i trening indywidualny	20
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	45
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	5
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	53,38%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	133

9. Status zaliczenia przedmiotu

Egzaminacyjny przegląd projektów

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne		×		

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	30	EU-U2, EU-W2, EU-W1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	20	EU-K1, EU-U4, EU-U2, EU-U1, EU-W2
Egzaminacyjny przegląd prac	×	50	EU-K2, EU-K1, EU-U5, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 50	2,0
51 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP2, TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-W2	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-U1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U2	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U3	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U4	CP1	TP2, TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U5	CP1	TP2, TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-K1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-K2	CP1	TP2, TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W12, GK7_W08, GK7_W04, GK7_W02	P7S_WG
EU-W2	GK7_W08, GK7_W04	P7S_WG
EU-U1	GK7_U09, GK7_U06, GK7_U03	P7S_UU, P7S_UW
EU-U2	GK7_U07, GK7_U05, GK7_U03	P7S_UW
EU-U3	GK7_U10, GK7_U09, GK7_U05	P7S_UU, P7S_UW
EU-U4	GK7_U11, GK7_U10, GK7_U08	P7S_UO, P7S_UU, P7S_UW
EU-U5	GK7_U11, GK7_U05, GK7_U03, GK7_U01	P7S_UU, P7S_UW
EU-K1	GK7_K06	P7S_KK
EU-K2	GK7_K03, GK7_K01	P7S_KR, P7S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Lev Manovitch, Język nowych mediów, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006
2. Ryszard Kluszczyński, Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010

Literatura uzupełniająca

1. Parent Rick, Animacja komputerowa. Algorytmy i techniki, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2011

Strony WWW

1. przykłady, www.adobe.com

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Grzegorz Rogala

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Grzegorz Rogala