



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu Podstawy multimediiów 1

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GD-PMU-DP
Rok studiów	1
Semestr	2
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Grzegorz Rogala
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	30
Projekt	15
Ocena Efektów	2
Razem godzin	47

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Zapoznanie studenta z możliwościami programów komputerowych w dziedzinie obrazowania i interakcji dla potrzeb aplikacji multimedialnych.
CP2	Wykształcenie umiejętności wyboru właściwych narzędzi programowych dla realizacji konkretnego zadania multimedialnego.

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

Podstawy obsługi oprogramowania graficznego

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 powstania aplikacji multimedialnej. Nabywa umiejętność stosowania adekwatnych technik obrazowania w celu realizacji aplikacji multimedialnej.	CP1, CP2	GK6_W02, GK6_W04, GK6_W08

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi twórczo korzystać z oprogramowania służącego do realizacji zadań związanych z produkcją aplikacji multimedialnej	CP1	GK6_U02, GK6_U05, GK6_U08, GK6_U12
EU-U2	Student potrafi stosować adekwatne techniki obrazowania w celu realizacji aplikacji multimedialnej.	CP2	GK6_U02, GK6_U05, GK6_U07

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student ma świadomość powszechności wykorzystywania technik multimedialnych w życiu codziennym.	CP2	GK6_K01, GK6_K02, GK6_K04, GK6_K07

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	projekt	ocena efektów	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Historia mediów	0	0	6	EU-K1, EU-W1
TP2	Projekt weryfikujący umiejętności nabyte w trakcie zajęć laboratoryjnych	15	0	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-W1
TP3	Ocena umiejętności studenta	0	2	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-W1
TP4	Narzędzia i formaty stosowane w mediach cyfrowych	0	0	8	EU-W1
TP5	Animacja w Adobe Photoshop	0	0	8	EU-U1, EU-U2
TP6	Animacja w After Effects	0	0	8	EU-U1, EU-U2

Razem godzin: 47

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK2	wykład wsparty prezentacją komputerową
MK3	ćwiczenia indywidualne pod nadzorem
MK4	ćwiczenia samodzielne poza zajęciami

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Praca w domu	28
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	30
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	37,33%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	75

9. Status zaliczenia przedmiotu

Ustne zaliczenie przedmiotu

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	×	34	EU-K1, EU-W1
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt	×	33	EU-U2, EU-U1
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	33	EU-U1, EU-W1
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U1	CP1	TP2, TP3, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U2	CP2	TP2, TP3, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K1	CP2	TP1, TP2, TP3	MK1, MK2, MK3, MK4

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W08, GK6_W04, GK6_W02	P6S_WG
EU-U1	GK6_U02, GK6_U12, GK6_U08, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U02, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K02, GK6_K01, GK6_K07, GK6_K04	P6S_KK, P6S_KO, P6S_KR, P6S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Grzegorz Świerk, Łukasz Madurski, Multimedia. Obróbka dźwięku i filmów. Podstawy, Helion, 2004

Literatura uzupełniająca

1. Adobe Creative Team, Adobe After Effects CS5. Oficjalny podręcznik, Helion, 2011

Strony WWW

1. tutoriale i projekty przykładowe, www.adobe.com

Pozostałe

1. Grzegorz Rogala, Materiały dydaktyczne „Narzędzia i formaty multimedialne”
2. Grzegorz Rogala, Materiały dydaktyczne „Historia multimediiów”

14. Informacje o nauczycielach akademickich**Osoby odpowiedzialne za przedmiot**

1. dr Grzegorz Rogala

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Grzegorz Rogala