



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

Sylabus przedmiotu Techniki multimedialne 2

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GN-TM2-ZP
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	16
Projekt	24
Ocena Efektów	2
Razem godzin	42

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
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_W09

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_U01, GK7_U03, GK7_U09, GK7_U11

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U2	Potrafi stosować adekwatne techniki obrazowania i interakcji w celu realizacji aplikacji multimedialnej	CP1	GK7_U03, GK7_U05, GK7_U09
EU-U3	Potrafi posłużyć się wiedzą zdobytą podczas realizacji innych zadań plastycznych, filmowych i multimedialnych w celu optymalnego wykorzystania swoich umiejętności.	CP1	GK7_U03, GK7_U05, GK7_U07
EU-U4	Potrafi uzasadnić wybór konkretnego rozwiązania do realizacji założonego projektu oraz dokonać krytycznej oceny rozwiązań alternatywnych	CP1	GK7_U06, GK7_U11

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student jest gotów do wykazania kreatywności w procesie przygotowania oraz realizacji projektu przestrzeni multimedialnej w oparciu o osobistą wiedzę o sztuce, kierunkach filmowych, narzędziach technicznych i programowych.	CP1	GK7_K01, GK7_K06, GK7_K08, GK7_K09
EU-K2	Jest świadom ciągłego rozwoju nowych technik medialnych i związanej z tym konieczności doskonalenia swojego warsztatu	CP1	GK7_K01
EU-K3	Jest gotów w trakcie procesu twórczego zweryfikować poczynione ustalenia w celu uzyskania jak najbardziej osobistego wyrazu artystycznego.	CP1	GK7_K01, GK7_K05, GK7_K06

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	projekt	ocena efektów	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Wprowadzenie do videomappingu 2d	0	0	4	EU-K2, EU-W1, EU-W2
TP2	Projekt indywidualny	24	0	0	EU-K1, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP3	Ocena projektu i ustny egzamin	0	2	0	EU-K2, EU-U4, EU-W1, EU-W2
TP4	Wprowadzenie do videomappingu 3d	0	0	6	EU-K2, EU-W1, EU-W2
TP5	Budowanie cyfrowo rozszerzonej rzeczywistości	0	0	6	EU-K2, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 42

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	dyskusja
MK3	instruktaż
MK4	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK5	wykład wsparty prezentacją komputerową
MK6	wykład problemowy
MK7	projekt indywidualny realizowany poza zajęciami
MK8	trening indywidualny

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
samodzielna praca nad projektem	24
samokształcenie i trening poza zajęciami	60
Praca związana z: projekt	24
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	16
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	5
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	66,67%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	126

9. Status zaliczenia przedmiotu

Egzaminacyjny przegląd prac

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne		×		

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	×	33	EU-W1, EU-W2, EU-U2
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	33	EU-U4, EU-U3, EU-U1, EU-K1
Egzaminacyjny przegląd prac	×	34	EU-W1, EU-W2, EU-K3, EU-K2, EU-K1
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	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-W2	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U1	CP1	TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U2	CP1	TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-U3	CP1	TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U4	CP1	TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-K1	CP1	TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-K2	CP1	TP1, TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-K3	CP1	TP2	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_W08, GK7_W04, GK7_W02	P7S_WG
EU-W2	GK7_W09, GK7_W04	P7S_WG
EU-U1	GK7_U11, GK7_U09, GK7_U03, GK7_U01	P7S_UU, P7S_UW
EU-U2	GK7_U09, GK7_U05, GK7_U03	P7S_UU, P7S_UW
EU-U3	GK7_U07, GK7_U05, GK7_U03	P7S_UW
EU-U4	GK7_U11, GK7_U06	P7S_UU, P7S_UW
EU-K1	GK7_K09, GK7_K08, GK7_K06, GK7_K01	P7S_KK, P7S_KO, P7S_KR, P7S_UU
EU-K2	GK7_K01	P7S_KR, P7S_UU
EU-K3	GK7_K06, GK7_K05, GK7_K01	P7S_KK, P7S_KR, P7S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Ryszard Kluszczyński, Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010

Literatura uzupełniająca

1. Lev Manovitch, Język nowych mediów, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006

Strony WWW

1. przykładowe projekty, www.adobe.com

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Grzegorz Rogala

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Grzegorz Rogala