



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

Sylabus przedmiotu Podstawy multimediiów 2

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GD-PM2-DP
Rok studiów	2
Semestr	3
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
CP3	Uświadomienie roli pracy zespołowej podczas realizacji projektów multimedialnych

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

Znajomość programów Adobe After Effects, Flash, Photoshop na poziomie podstawowym

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	CP1, CP3	GK6_W02, GK6_W04, GK6_W08, GK6_W11
EU-W2	Ma wiedzę na temat specjalistycznego oprogramowania służącego do realizacji takich aplikacji	CP2	GK6_W04, GK6_W08

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi w twórczy sposób korzystać z oprogramowania służącego do realizacji zadań związanych z produkcją aplikacji multimedialnej	CP1	GK6_U05, GK6_U07, GK6_U09, GK6_U12

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U2	Potrafi wybrać i zastosować adekwatne techniki obrazowania i interakcji w celu realizacji aplikacji multimedialnej	CP2	GK6_U05, GK6_U07, GK6_U08, GK6_U12
EU-U3	Potrafi posłużyć się wiedzą zdobytą podczas realizacji innych zadań plastycznych i filmowych w celu optymalnego wykorzystania narzędzi programowych	CP2	GK6_U01, GK6_U09, GK6_U12, GK6_U14
EU-U4	Potrafi uzasadnić wybór konkretnego rozwiązania oraz dokonać krytycznej oceny rozwiązań alternatywnych	CP1	GK6_U10, GK6_U14, GK6_U17

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student ma świadomość powszechności wykorzystywania technik multimedialnych w życiu codziennym	CP1	GK6_K01, GK6_K04
EU-K2	Student rozpoznaje rolę najnowszych technik komputerowych jako podstawowego elementu w aplikacjach multimedialnych	CP2	GK6_K01, GK6_K02, GK6_K06
EU-K3	Student jest gotów do pracy zespołowej przy realizacji projektów multimedialnych.	CP3	GK6_K06, GK6_K07

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Zasady realizacji indywidualnego projektu filmowego	6	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-U4, EU-W1
TP2	Projekt indywidualny	0	15	0	EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1, EU-W2
TP3	Ocena projektu	0	0	2	EU-U4
TP4	Wypracowanie koncepcji	0	0	0	EU-U3, EU-U4
TP5	Napisanie scenariusza	6	0	0	EU-U4, EU-W1
TP6	Przygotowanie scenopisu	6	0	0	EU-U4, EU-W1
TP7	Realizacja	6	0	0	EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W2
TP8	Udzwiękowanie	6	0	0	EU-U3, EU-U4, EU-W2

Razem godzin: 47

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	dyskusja
MK3	ćwiczenia indywidualne pod nadzorem
MK4	wykład problemowy
MK5	wykład wsparty prezentacją komputerową
MK6	projekt zespołowy realizowany poza zajęciami
MK7	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

Zaliczeniowy 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	×	50	EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	25	EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-W2, EU-W1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	25	EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1
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, CP3	TP1, TP2, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W2	CP2	TP2, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U1	CP1	TP2, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U2	CP2	TP2, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-U3	CP2	TP2, TP4, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U4	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K1	CP1	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K2	CP2	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K3	CP3	TP2, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W11, GK6_W08, GK6_W04, GK6_W02	P6S_WG
EU-W2	GK6_W08, GK6_W04	P6S_WG
EU-U1	GK6_U12, GK6_U09, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U12, GK6_U08, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW
EU-U3	GK6_U01, GK6_U14, GK6_U12, GK6_U09	P6S_UU, P6S_UW
EU-U4	GK6_U17, GK6_U14, GK6_U10	P6S_UK, P6S_UO, P6S_UU
EU-K1	GK6_K01, GK6_K04	P6S_KK, P6S_UU
EU-K2	GK6_K02, GK6_K01, GK6_K06	P6S_KK, P6S_KR, P6S_UU
EU-K3	GK6_K07, GK6_K06	P6S_KK, P6S_KO

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Adobe Creative Team, Adobe After Effects CS5. Oficjalny podręcznik, Helion, 2011
2. Grzegorz Świerk, Łukasz Madurski, Multimedia. Obróbka dźwięku i filmów. Podstawy, Helion, 2004

Literatura uzupełniająca

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

Strony WWW

1. poradniki, www.adobe.com

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Grzegorz Rogala

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Grzegorz Rogala