

Kod przedmiotu:	A-M16											
Kod ERASMUS/ISCED:	0213											
Przedmiot:	<b>Multimedia</b>											
Typ przedmiotu:	obowiązkowy											
Specjalność:	cały kierunek											
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2023											
Język wykładowy:	• polski											
Liczba godzin - G Forma zajęć - Z Punkty ECTS - E	sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6	sem. 7	sem. 8	sem. 9	sem. 10	Cały przedmiot	
	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E		G Z E
						30,0 LB 2,0	30,0 LB 2,0					60,0 4,0
Nakład pracy studenta:	zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczycieli					60,0	godzin	2,4	pkt. ECTS			
	samodzielna praca studenta					40,0	godzin	1,6	pkt. ECTS			
Koordinator przedmiotu:	<b>Łuciu Paweł, mgr</b>											
Treści programowe przedmiotu:	<p>Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów z wybranymi zagadnieniami z zakresu multimedialnych w kontekście współczesnej praktyki artystycznej. Program obejmuje realizację projektów wykorzystujących obraz ruchomy, animację, dźwięk oraz przestrzeń cyfrową jako elementy wypowiedzi twórczej.</p> <p>W trakcie zajęć omawiane są kolejne etapy pracy nad projektem multimedialnym - od koncepcji i przygotowania materiałów, przez realizację, aż po prezentację i omówienie efektów. Studenci poznają podstawowe metody pracy z obrazem wideo, animacją oraz formami trójwymiarowymi, a także zasady montażu obrazu i dźwięku.</p> <p>Istotnym elementem programu jest przekrojowe zapoznanie studentów z różnymi mediami cyfrowymi wykorzystywanymi we współczesnych realizacjach artystycznych. Zajęcia obejmują pracę z różnorodnymi formami obrazu i dźwięku, co pozwala studentom na świadomy dobór środków wyrazu adekwatnych do założeń artystycznych.</p> <p>W ramach zajęć wykorzystywane są współczesne rozwiązania technologiczne, w tym narzędzia oparte na algorytmach sztucznej inteligencji, traktowane jako rozszerzenie tradycyjnego warsztatu artystycznego oraz sposób prezentacji różnorodnych technik multimedialnych.</p>											
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ocena ciągła w trakcie zajęć</li> <li>• prezentacja multimedialna</li> <li>• przegląd prac</li> <li>• zatwierdzanie projektów</li> </ul>											

Symbol	EFEKTY UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	Odniesienie do efektów kierunkowych	Odniesienie do PRK
01W	Student, który zaliczył przedmiot, posiada wiedzę na temat podstawowych zagadnień związanych z multimediami i ich zastosowaniem we współczesnej praktyce artystycznej	K_W02 K_W03	P7S_WG
02W	zna podstawowe metody pracy z obrazem ruchomym, animacją, dźwiękiem oraz prostymi formami trójwymiarowymi	K_W02	P7S_WG
03W	ma wiedzę na temat przekrojowego zastosowania różnych mediów cyfrowych w realizacjach artystycznych	K_W01 K_W03	P7S_WG
04W	zna możliwości oraz ograniczenia wynikające z wykorzystania sztucznej inteligencji w procesie tworzenia form multimedialnych	K_W02 K_W06	P7S_WG
05U	potrafi zaplanować i zrealizować prosty projekt multimedialny od etapu koncepcji do prezentacji efektów	K_U03	P7S_UW
06U	potrafi wykorzystywać obraz wideo, animację i dźwięk jako środki wypowiedzi artystycznej	K_U02 K_U03	P7S_UW
07U	potrafi dobierać odpowiednie media cyfrowe do założeń koncepcyjnych realizowanego projektu	K_U02 K_U06	P7S_UU P7S_UW
08U	potrafi wykorzystywać sztuczną inteligencję jako narzędzie wspomagające proces twórczy w zakresie generowania i przetwarzania obrazu oraz animacji	K_U01 K_U03	P7S_UW
09K	jest gotów do samodzielnej pracy twórczej oraz odpowiedzialnego realizowania powierzonych zadań projektowych	K_K01 K_K04	P7S_KK
10K	ma świadomość konieczności stałego poszerzania wiedzy i umiejętności w zakresie nowych technologii i mediów cyfrowych w sztuce	K_K03	P7S_KK