Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G37-II-3
Przedmiot:	**Multimedia**
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	**Letkiewicz Marek, dr hab.**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 8,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • warsztaty grupowe • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zakres tematów ćwiczeń oscyluje wokół niedocenianych wątków historycznego zakotwiczenia multimediów w zjawiskach z przeszłości, zwłaszcza w tradycji *wczesnych mediów wizualnych*. Podejmujemy tematy wskazujące na kulturową ciągłość w tym zakresie, lub nakierowane na poszukiwanie zerwanych niegdyś ogniw i odkrywanie możliwości jakie niesie ich przypomnienie w dobie mediów cyfrowych. Ujęcie to nawiązuje do otwartego programu Old Media / New Work stworzonego i udostępnionego na skalę globalną przez Institute for Modern and Contemporary Culture, University of Westminster, w którym uczestniczą artyści ze wszystkich kontynentów. Owocem są cyfrowe realizacje rozwijające potępiał camera obscura, latarni magicznej, wczesnych technik stereoskopii, panoram, wczesnych technik fotograficznych. Natomiast tematyka naszych ćwiczeń ogniskuje się na poszukiwaniu korzeni multimediów, tkwiących w zapomnianych dzisiaj w Polsce performatykach spektaklach teatrów cieni, znanych u nas już w XVII wieku. Sięgając do tej tradycji, nie tylko koncentrujemy się na rekonstrukcji *utraconych* praktyk artystycznych, ale zmierzamy do zbadania ich możliwości pod względem współczesnego ich wykorzystania na obszarze multimediów i możliwości prognozowania ich znaczenia dla przyszłości.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • projekt • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Warunkiem uczestnictwa jest uczęsczanie na zajęcia oraz aktywny udział w kolektywnej realizacji multimedialnej.
Literatura:	1. *Adobe After Effects CS5*, *Oficjalny Podręcznik*, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 2011. 2. *Adobe Photoshop CS6/CS6PL, Oficjalny podręcznik*, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 2013. 3. Bolonte A., *Adobe Premiere Pro*, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 2004.
Dodatkowe informacje:	Konsultacje internetowe pod adresem: marekletkiewicz@wp.pl