

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G54c-IV-7
Przedmiot:	Multimedialna kreacja artystyczna
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	IV/7
Liczba godzin:	90,0
Nauczyciel:	Mazurek Grzegorz, prof. dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	6,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 90,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	Student powinien posiadać zaawansowane umiejętności z obszaru sztuki mediów cyfrowych: podstawowe techniki animacji (animacja bitmapowa oraz wektorowa), technik rejestracji, edycji i emisji obrazu i dźwięku. (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe AfterEffects, Adobe Audition) Student powinien być przygotowany w stopniu zaawansowanym do kreowania świadomego przekazu multimedialnego w postaci własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • ćwiczenia produkcyjne • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	„Ciało - wideoprojektacja” - animacja, rejestracja, montaż i udźwiękowienie.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • projekt • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Procentowy udział w ocenie końcowej: • 15% – aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze • 10% – regularne, aktywne uczestnictwo w zajęciach • 75% – realizacja semestralnego tematu.
Literatura:	1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion 2013 2. Matt Doyle, Simon Meek, Photoshop CS3/CS3 PL. Warstwy, Helion 2009 3. Stephen Romaniello, Photoshop CS3/CS3 PL. Kanały i maski. Biblia, Helion 2009 4. David Bordwell, Kristin Thompson, Film Art. Sztuka Filmowa. Wprowadzenie, Warszawa 2014 5. Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Warszawa 2010 6. Troy Lanier, Clay Nichols, Filmowanie, Wydawnictwo Filmowe Wojciech Marzec, Warszawa 2010 7. Daniel Arijon, Gramatyka języka filmowego, Wydawnictwo Filmowe Wojciech Marzec, Warszawa 2008 8. Joseph V. Mascelli, 5 tajemnic warsztatu filmowego, Wydawnictwo Filmowe Wojciech Marzec, Warszawa 2007 9. Lawrence Grobel, Sztuka wywiadu. Lekcje mistrza, Wydawnictwo Filmowe Wojciech Marzec, Warszawa 2006
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada zaawansowaną wiedzę obejmującą znajomość graficznych programów komputerowych oraz nowoczesnych technik multimedialnych 04U potrafi w sposób świadomy i kreatywny posługiwać się nowoczesnym warsztatem graficznym (komputer, urządzenia peryferyjne oraz odpowiednie oprogramowanie) 05U umie realizować projekty artystyczne z zakresu grafiki cyfrowej oraz animacji i multimedialnych oparte na montażu obrazu i dźwięku, dobierając odpowiednie narzędzia, techniki i technologie. 06U umie planować efekty pracy twórczej w zakresie multimedialnych animacji uwzględniając odbiorcę, czas i przestrzeń oraz aspekty estetyczne, społeczne i prawne. 07U potrafi przygotować swoje prace do druku, prezentacji ekranowej i internetowej. 08K jest świadomy zakresu możliwości jak wnoszą do współczesnego warsztatu artystycznego nowe media i umie zastosować je w obszarze multimedialnej kreacji artystycznej. 09K jest przygotowany do samodzielnej realizacji projektów artystycznych w zakresie grafiki cyfrowej i projektów multimedialnych.