

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G54c-III-6
Przedmiot:	Multimedialna kreacja artystyczna
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	III/6
Liczba godzin:	90,0
Nauczyciel:	Mazurek Grzegorz, prof. dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	5,0
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 średniozaawansowane umiejętności z obszaru sztuki mediów cyfrowych: technik rejestracji, edycji i emisji obrazu i dźwięku. (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition) Student powinien być przygotowany w stopniu podstawowym do kreowania świadomego przekazu multimedialnego w postaci własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. „Paralaksa. Dialog z rzeczywistością” - fotografii, animacji (narracja linearna + udźwiękowienie). 2. „Rotoskopia. Teledysk” - fragment utworu muzycznego + video + animacja wektorowa. 3. „Awers - Rewers” - wideo realizacja.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Procentowy udział w ocenie końcowej: • 15% – realizacja projektów i przeglądy robocze • 10% – regularne aktywne uczestnictwo w zajęciach. • 25% – realizacja semestralnego tematu pierwszego • 25% – realizacja semestralnego tematu drugiego • 25% – realizacja semestralnego tematu trzeciego
Literatura:	1. J. Beck, Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego, Arkady, Warszawa, 2006 2. P. Zawojski, Elektroniczne obrazy – Między sztuką i technologią, Wydawnictwo Szumacher 2000 3. D. Wieprzkowicz, Photoshop CC. Wszystko, co musisz wiedzieć o Photoshopie CC, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014 4. B. Brown, Światło w filmie, Filmowe Wydawnictwo, Warszawa, 200 5. K. Reisz, G. Millar, T. Dickinson, Technika montażu filmowego, Filmowe Wydawnictwo, Warszawa, 2014 6. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion 2013 7. B. Danowski, Komputerowy montaż wideo. Ćwiczenia praktyczne. Wydanie II, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2007. 8. A. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu video Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009 9. B. Bartczak, Adobe Premiere Pro. Kurs video. Poziom pierwszy. Najważniejsze techniki montażu video, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2014
Modułowe efekty kształcenia:	03U potrafi w sposób świadomy i kreatywny posługiwać się nowoczesnym warsztatem graficznym (komputer, urządzenia peryferyjne oraz odpowiednie oprogramowanie) 04U umie realizować projekty artystyczne z zakresu grafiki cyfrowej oraz animacji i multimediów oparte na montażu obrazu i dźwięku, dobierając odpowiednie narzędzia, techniki i technologie. 05U umie planować efekty pracy twórczej w zakresie multimediów, animacji uwzględniając odbiorcę, czas i przestrzeń oraz aspekty estetyczne, społeczne i prawne. 06U potrafi przygotować swoje prace do druku, prezentacji ekranowej i internetowej. 07K jest świadomy zakresu możliwości jak wnoszą do współczesnego warsztatu artystycznego nowe media i umie zastosować je w obszarze multimedialnej kreacji artystycznej.