

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G35-II-4
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Mikulski Michał, mgr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 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:	Edycja materiałów wideo - montaż w zakresie średniozaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac • z użyciem komputera
Zakres tematów:	"Miniatura filmowa" - preprodukcja, produkcja i postprodukcja. Problematyka formy i treści w realizacji wideo. • Montaż skojarzeniowy • Montaż zdarzeń • Montaż przyczynowo-skutkowy • Montaż wewnątrzkadrowy • Montaż retrospektywny
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • projekt • przegląd prac
Warunki zaliczenia:	Wykonanie miniatury filmowej.
Literatura:	1. Adobe Premiere Pro CS6. Oficjalny podręcznik, wydawnictwo: Helion 2013 2. Adobe Photoshop CS6. Oficjalny podręcznik, wydawnictwo: Helion 2013 3. Blain Brown, Cinematography. Sztuka operatorska, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014 4. Karel Reisz, Gavin Millar, Technika montażu filmowego, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2014 5. Gustavo Mercado, Okiem filmowca. Nauka i łamanie zasad filmowej kompozycji, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2011 6. Daniel Arijon, Gramatyka języka filmowego, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2008 7. Konrad Aksinowicz, Samorealizacja filmowa, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2017
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki multimedialnej obejmującą obsługę specjalistycznych programów komputerowych 02W zna zasady aranżacji i wykorzystania technik audio-wizualnych w obrębie multimedialnego projektu 05U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się multimedialnymi środkami ekspresji twórczej 07U potrafi stosować cyfrowe techniki rejestracji i przetwarzania obrazu wykorzystując je do własnych projektów multimedialnych 08U posiada umiejętności w zakresie animacji bitmapowej oraz wektorowej oraz liniowego montażu obrazu i dźwięku 09U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności w zakresie multimedialności 10K zna i stosuje zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego