SYLABUS SZCZEGÓŁOWY
Wydział Artystyczny

Kod przedmiotu:	A-M16-III-7
Przedmiot:	**Multimedia**
Specjalność:	cały kierunek
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2022
Rok/Semestr:	IV/7
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	**Łuciuk Paweł, mgr**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Nakład pracy studenta:	zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczycieli 30,0 godzin 1,2 pkt. ECTS samodzielna praca studenta 20,0 godzin 0,8 pkt. ECTS
Wstępne wymagania:	• podstawowa obsługa komputera • podstawowa znajomość pracy z obrazem cyfrowym i wideo
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • z użyciem komputera
Zakres tematów:	• **Projekt gry komputerowej – zastosowanie sztucznej inteligencji w tworzeniu form interaktywnych** Ćwiczenie polega na opracowaniu prostej gry komputerowej. Studenci wykorzystują sztuczną inteligencję do wspomagania tworzenia kodu form interaktywnych na przykładzie gry realizowanej w środowisku HTML i JavaScript. Dodatkowo przygotowywane są obrazy generowane z użyciem sztucznej inteligencji, które następnie wykorzystywane są jako elementy wizualne gry. • **Montaż wideo – krótka forma filmowa** Realizacja krótkiego filmu (około 30 sekund) na temat wybranego miasta. Ćwiczenie obejmuje wyszukiwanie ogólnodostępnych materiałów wideo, przygotowanie tekstu narracyjnego, realizację nagrania lektorskiego z wykorzystaniem sztucznej inteligencji, dobór muzyki oraz montaż obrazu i podstawową edycję dźwięku. • **Animowana scena trójwymiarowa** Ćwiczenie polegające na stworzeniu prostej sceny trójwymiarowej w programie Blender. Studenci przygotowują modele 3D na podstawie szkiców i obrazów wygenerowanych z wykorzystaniem sztucznej inteligencji, ustawiają scenę, wykonują podstawową animację postaci oraz animację kamery, a następnie renderują krótką sekwencję animowaną.
Warunki zaliczenia:	Wykonanie prac zaliczeniowych obejmujących realizację wszystkich trzech tematów oraz ich prezentację. Ocena końcowa uwzględnia systematyczność pracy, stopień realizacji założeń oraz jakość wykonanych projektów.
Kontakt:	pawel.luciuk@mail.umcs.pl

Symbol	EFEKTY UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU Student, który zaliczył przedmiot w danym semestrze,	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	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	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_W02 K_W03	P7S_WG
02W	zna podstawowe metody pracy z obrazem ruchomym, animacją, dźwiękiem oraz prostymi formami trójwymiarowymi	ocena ciągła w trakcie zajęć prezentacja multimedialna przegląd prac	K_W02	P7S_WG
03W	ma wiedzę na temat przekrojowego zastosowania różnych mediów cyfrowych w realizacjach artystycznych	prezentacja multimedialna przegląd prac zatwierdzanie projektów	K_W01 K_W03	P7S_WG
04W	zna możliwości oraz ograniczenia wynikające z wykorzystania sztucznej inteligencji w procesie tworzenia form multimedialnych	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac zatwierdzanie projektów	K_W02 K_W06	P7S_WG
05U	potrafi zaplanować i zrealizować prosty projekt multimedialny od etapu koncepcji do prezentacji efektów	ocena ciągła w trakcie zajęć prezentacja multimedialna zatwierdzanie projektów	K_U03	P7S_UW
06U	potrafi wykorzystywać obraz wideo, animację i dźwięk jako środki wypowiedzi artystycznej	ocena ciągła w trakcie zajęć prezentacja multimedialna przegląd prac	K_U02 K_U03	P7S_UW

07U	potrafi dobierać odpowiednie media cyfrowe do założeń koncepcyjnych realizowanego projektu	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac zatwierdzanie projektów	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	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_U01 K_U03	P7S_UW
09K	jest gotów do samodzielnej pracy twórczej oraz odpowiedzialnego realizowania powierzonych zadań projektowych	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_K01 K_K04	P7S_KK
10K	ma świadomość konieczności stałego poszerzania wiedzy i umiejętności w zakresie nowych technologii i mediów cyfrowych w sztuce	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_K03	P7S_KK