

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G37-w-II-3
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	15,0
Nauczyciel:	Letkiewicz Marek, dr hab.
Forma zajęć:	wykład
Rodzaj zaliczenia:	egzamin
Punkty ECTS:	1,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 2,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 6,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• film • pokaz • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Tematem wykładów jest historia powszechna i teoria sztuki multimedialnej. Z uwagi na niewielką liczbę godzin jest to wykład monograficzny, realizowany w ujęciu synchroniczno-diachronicznym. Koncentruje się na wybranych zagadnieniach obejmujących następujące tematy: • Wprowadzenie. Podaje podstawową terminologię, definicję, przegląd idei, genezę, omawia problem wytwarzania, istnienia i odbioru dzieła multimedialnego, przedstawia podstawowe zagadnienia multimedialności w aspektach historycznym i ponadhistorycznym, opisuje instytucjonalne i socjologiczne elementy kontekstu multimediiów. • Preludium sztuki multimedialny symulacji. Omawia zagadnienie temporalności sztuki multimediiów i strategii realizacji opartych na linii czasu, problem multimediiów jako sztuki ekranów, wskazuje na znaczenie filmu abstrakcyjnego jako preludium multimedialnych symulacji i w tym kontekście zajmuje się problemem eksperymentu jako kluczowego elementu strategii kreacji multimedialnej. • Colages i hybrydy multimedialne. • Cyfrowe instalacje multimedialne. • Multimedia w cyberprzestrzeni. • Multimedialna sztuka Internetu. • Multimedialne interaktywne instalacje. Wykłady omawiają także pokrewne zjawiska z innych obszarów działalności człowieka realizowane za pomocą multimediiów z zamiarem artystycznym lub odbierane w recepcji widza w takim kontekście. Tok wykładów obejmuje chronologiczne czasy od połowy lat 50. ubiegłego wieku do dnia dzisiejszego. W obrębie tych segmentów znajduje się podział na bardziej szczegółowe, kluczowe dla tych wątków zagadnienia, których treść omawiana jest w ujęciu chronologicznym. Całość realizowana jest za pomocą środków multimedialnych.
Forma oceniania:	• egzamin ustny • obecność na zajęciach • praca semestralna
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest uczęszczanie na wykład i pozytywna ocena pracy semestralnej.
Literatura:	1. Packer R. Jordan K., <i>Multimedia from Wagner to Virtual Reality</i>, New York, W.W. Norton Company, Inc., 2002. 2. Lyons J., Plunkett J., <i>Multimedia Histories, From the Magic Lantern to the Internet</i>, Chicago, University of Exeter Press, 2008. 3. Lev Manovich, <i>Język nowych mediów</i>, Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006. 4. McLuhan M., <i>Zrozumieć media, Przedłużenia człowieka</i>, Warszawa, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 2004.
Dodatkowe informacje:	Konsultacje internetowe pod adresem: marekletkiewicz@wp.pl

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 03W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji projektów w zakresie grafiki multimedialnej pozwalającą na podjęcie pracy w zawodzie grafika (motion graphics, animator, etc.) 04U potrafi realizować własne, zaawansowane projekty audio-wizualne (montaż, animacja, interakcja, modelowanie 3D, udźwiękowienie) na gruncie technik multimedialnych umiejętnie posługując się nowoczesnymi narzędziami komputerowymi 05U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się multimedialnymi środkami ekspresji twórczej 06U potrafi tworzyć projekty multimedialne i zaawansowane animacji oparte na złożonym montażu obrazu i dźwięku 07U jest przygotowany do realizacji zadań zawodowych jako profesjonalny artysta w zakresie grafiki multimedialnej i ukończonej specjalności, na polu indywidualnej twórczości artystycznej oraz w ramach pracy jako grafik komputerowy w agencjach reklamowych, agencjach interaktywnych, agencjach multimedialnych, agencjach e-marketingowych, wytwórniach filmowych 08U potrafi stosować cyfrowe techniki rejestracji i przetwarzania obrazu wykorzystując je do własnych projektów multimedialnych 09U posiada umiejętności w zakresie animacji bitmapowej oraz wektorowej oraz liniowego montażu obrazu i dźwięku 10U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe, nieustannie podnosząc kwalifikacje zawodowe artysty grafika 11K zna i stosuje zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego
-------------------------------------	---