Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G37-II-3
Przedmiot:	**Multimedia**
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	**Letkiewicz Marek, dr hab.**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 8,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • pokaz • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zakres tematów ćwiczeń wynika z wybijającej się na plan pierwszy we współczesnej technologii medialnej problematyki multimedialności, który oznacza gotowość do synergicznego oddziaływania na widza/słuchacza, jednocześnie za pomocą wielu mediów, zintegrowanych technologicznie w ramach jednego cyfrowego super środka przekazu. W naszym przypadku chodzi głównie o nabycie umiejętności zintegrowania na jednej cyfrowej platformie, różnych środków przekazu będących cyfrowym zapisem statycznych i ruchomych obrazów oraz dźwięków. Ćwiczenia uczą interakcji realizatora z cyfrowymi edytorami dźwięko-obrazów. Studnci zaznajamiają się z technologicznymi i medialnymi procedurami postępowania, przy realizacjach wykorzystujących jednocześnie: zdigitalizowane obrazy, napisy, efekty specjalne, ścieżki dialogowe i muzyczne, efekty dźwiękowe oraz innych elementów dzieła multimedialnego.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest systematyczne uczęścczanie oraz pozytywna ocena pracy semestralnej.
Literatura:	1. *Adobe After Effects CS5, Oficjalny podręcznik*, Gliwice, Wydawnictwo Helion 2011. 2. Rosenberg J, *Premiere Pro 1,5 Tchniki studyjne,* Gliwice, Wydawnictwo Helion 2005. 3. *Adobe Photoshop CS6/CSPL, Oficjalny podręcznik*, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 2013.
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, udzwiękowienie) 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