

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G37-II-4
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	II/4
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 (łącznie 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 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 8,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • warsztaty grupowe • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zakres tematów ćwiczeń oscyluje wokół niedocenianych wątków historycznego zakotwiczenia multimediów w zjawiskach z przeszłości, zwłaszcza w tradycji <i>wczesnych mediów wizualnych</i>. Podejmujemy tematy wskazujące na kulturową ciągłość w tym zakresie, lub nakierowane na poszukiwanie zerwanych niegdyś ogniw i odkrywanie możliwości jakie niesie ich przypomnienie w dobie mediów cyfrowych. Ujęcie to nawiązuje do otwartego programu Old Media / New Work stworzonego i udostępnionego na skalę globalną przez Institute for Modern and Contemporary Culture, University of Westminster, w którym uczestniczą artyści ze wszystkich kontynentów. Owocem są cyfrowe realizacje rozwijające potęgiał camera obscura, latarni magicznej, wczesnych technik stereoskopii, panoram, wczesnych technik fotograficznych. Natomiast tematyka naszych ćwiczeń ogniskuje się na poszukiwaniu korzeni multimediów, tkwiących w zapomnianych dzisiaj w Polsce performatykach spektaklach teatrów cieni, znanych u nas już w XVII wieku. Sięgając do tej tradycji, nie tylko koncentrujemy się na rekonstrukcji <i>utraconych</i> praktyk artystycznych, ale zmierzamy do zbadania ich możliwości pod względem współczesnego ich wykorzystania na obszarze multimediów i możliwości prognozowania ich znaczenia dla przyszłości.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • projekt • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Warunkiem uczestnictwa jest uczęszczanie na zajęcia oraz aktywny udział w kolektywnej realizacji multimedialnej.
Literatura:	1. <i>Adobe After Effects CS5, Oficjalny Podręcznik</i>, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 2011. 2. <i>Adobe Photoshop CS6/CS6PL, Oficjalny podręcznik</i>, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 2013. 3. Bolonte A., <i>Adobe Premiere Pro</i>, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 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