

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G54c-IV-8
Przedmiot:	Multimedialna kreacja artystyczna
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	IV/8
Liczba godzin:	90,0
Nauczyciel:	Mazurek Grzegorz, prof. dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	5,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 90,0 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
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Student powinien posiadać zaawansowane umiejętności z obszaru sztuki mediów cyfrowych: zaawansowane techniki animacji (animacja bitmapowa i wektorowa) technik rejestracji, edycji, montażu i emisji obrazu oraz dźwięku. (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe AfterEffects, Adobe Audition, ToonBoom Studio) Student powinien być przygotowany w stopniu zaawansowanym do kreowania świadomego przekazu multimedialnego w postaci własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • film • korekta prac • metoda projektów • projekty i prace terenowe • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	„Znane – nieznanne” – Etiuda dokumentalna (rejestracja plenerowa, reportaż, kwerenda środowiskowa, montaż, udźwiękowienie)
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • projekt • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Procentowy udział w ocenie końcowej: • 15% – aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze • 10% – regularne, aktywne uczestnictwo w zajęciach • 75% – realizacja semestralnego tematu.
Literatura:	1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion 2013 2. Matt Doyle, Simon Meek, Photoshop CS3/CS3 PL. Warstwy, Helion 2009 3. Stephen Romaniello, Photoshop CS3/CS3 PL. Kanały i maski. Biblia, Helion 2009 4. David Bordwell, Kristin Thompson, Film Art. Sztuka Filmowa. Wprowadzenie, Warszawa 2014 5. Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Warszawa 2010 6. Troy Lanier, Clay Nichols, Filmowanie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010 7. Daniel Arijon, Gramatyka języka filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008 8. Joseph V. Mascelli, 5 tajemnic warsztatu filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2007 9. Lawrence Grobel, Sztuka wywiadu. Lekcje mistrza, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006 10. B. Brown, Światło w filmie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2008 11. A. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu video Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada zaawansowaną wiedzę obejmującą znajomość graficznych programów komputerowych oraz nowoczesnych technik multimedialnych 03U potrafi w sposób świadomy i kreatywny posługiwać się nowoczesnym warsztatem graficznym (komputer, urządzenia peryferyjne oraz odpowiednie oprogramowanie) 04U umie realizować projekty artystyczne z zakresu grafiki cyfrowej oraz animacji i multimedialnych oparte na montażu obrazu i dźwięku, dobierając odpowiednie narzędzia, techniki i technologie. 05U umie planować efekty pracy twórczej w zakresie multimedialnych, animacji uwzględniając odbiorcę, czas i przestrzeń oraz aspekty estetyczne, społeczne i prawne. 06U potrafi przygotować swoje prace do druku, prezentacji ekranowej i internetowej. 07K jest świadomy zakresu możliwości jak wnoszą do współczesnego warsztatu artystycznego nowe media i umie zastosować je w obszarze multimedialnej kreacji artystycznej.