

## Efekty uczenia się przedmiotu

Moduł:	<b>Multimedia</b>
Kierunek:	Malarstwo
Specjalność:	cały kierunek
Poziom:	jednolite magisterskie
Typ:	stacjonarny
Profil:	ogólnoakademicki
Rok zatwierdzenia oferty dydaktycznej:	2023

Symbol	Opis	Kierunkowe efekty uczenia się	Charakterystyki drugiego stopnia PRK
01W	Student, który zaliczył przedmiot, posiada wiedzę na temat podstawowych zagadnień związanych z multimediami i ich zastosowaniem we współczesnej praktyce artystycznej	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_W02</li> <li>• K_W03</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_WG</li> </ul>
02W	zna podstawowe metody pracy z obrazem ruchomym, animacją, dźwiękiem oraz prostymi formami trójwymiarowymi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_W02</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_WG</li> </ul>
03W	ma wiedzę na temat przekrojowego zastosowania różnych mediów cyfrowych w realizacjach artystycznych	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_W01</li> <li>• K_W03</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_WG</li> </ul>
04W	zna możliwości oraz ograniczenia wynikające z wykorzystania sztucznej inteligencji w procesie tworzenia form multimedialnych	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_W02</li> <li>• K_W06</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_WG</li> </ul>
05U	potrafi zaplanować i zrealizować prosty projekt multimedialny od etapu koncepcji do prezentacji efektów	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_U03</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_UW</li> </ul>
06U	potrafi wykorzystywać obraz wideo, animację i dźwięk jako środki wypowiedzi artystycznej	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_U02</li> <li>• K_U03</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_UW</li> </ul>
07U	potrafi dobierać odpowiednie media cyfrowe do założeń koncepcyjnych realizowanego projektu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_U02</li> <li>• K_U06</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_UU</li> <li>• P7S_UW</li> </ul>
08U	potrafi wykorzystywać sztuczną inteligencję jako narzędzie wspomagające proces twórczy w zakresie generowania i przetwarzania obrazu oraz animacji	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_U01</li> <li>• K_U03</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_UW</li> </ul>
09K	jest gotów do samodzielnej pracy twórczej oraz odpowiedzialnego realizowania powierzonych zadań projektowych	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_K01</li> <li>• K_K04</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_KK</li> </ul>
10K	ma świadomość konieczności stałego poszerzania wiedzy i umiejętności w zakresie nowych technologii i mediów cyfrowych w sztuce	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K_K03</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• P7S_KK</li> </ul>