

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA			
Nazwa modułu/przedmiotu MULTIMEDIA			Kod EA_P_2.4_009
Kierunek studiów EDUKACJA ARTYSTYCZNA W ZAKRESIE SZTUK PLASTYCZNYCH	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) Ogólnoakademicki	Rok / Semestr II / 4
Specjalność -	Przedmiot oferowany polskim	Przedmiot oferowany w polskim	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Godziny Wykłady - Ćwiczenia - Laboratoria: 45 Projekty / seminaria: -			Liczba punktów 2
Stopień studiów: I	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) STACJONARNA	Obszar(y) kształcenia SZTUKA	Podział ECTS (liczba i %) 2 100%
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) KIERUNKOWY		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) ogólnouczelniany	
Odpowiedzialny za przedmiot: profesor Włodzimierz Włoszkiewicz e-mail: wlozmkiewicz@gmail.com tel. 061 665 33 05 Wydział Architektury Politechniki Poznańskiej ul. Nieszawska 13 C, 60-965 Poznań tel.: 061 665 32 55		Wykładowca: mgr sztuki Michał Nabzdyk e-mail: mnabzdyk@o2.pl tel. 509 728 969 Wydział Architektury Politechniki Poznańskiej ul. Nieszawska 13 C, 60-965 Poznań tel.: 061 665 32 55	
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:			
1	Wiedza:	<ul style="list-style-type: none"> student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu obsługi komputera PC, student posiada podstawową wiedzę potrzebną do poprawnej realizacji kompozycji plastycznej, 	
2	Umiejętności:	<ul style="list-style-type: none"> student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych, właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim, potrafi integrować informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie, student potrafi dokonać identyfikacji oraz krytycznej analizy problemów natury plastycznej, 	
3	Kompetencje społeczne	<ul style="list-style-type: none"> student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób, potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role, 	

Cel przedmiotu:		
<ul style="list-style-type: none"> • Wskazanie studentowi sposobów wykonywania prac artystycznych za pomocą bogatej gamy metod multimedialnych oraz realizacja zadanych tematów. • Świadome postrzeganie multimediiów na wielu płaszczyznach: wizualnej, dźwiękowej, interaktywnej itd. • Zapoznanie z klasycznymi dokonaniem z zakresu animacji, filmu, programów komputerowych i innych. • Uzyskanie umiejętności tworzenia prac multimedialnych. 		
Efekty kształcenia		
Wiedza:		
W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych w zakresie studiowanych dyscyplin plastycznych określonych programem studiów	EA_W01
W02	ma podstawową wiedzę o współczesnych technikach artystycznych – w tym elektronicznych i multimedialnych oraz o zasadach ich doboru w zależności od zamierzonego efektu wizualnego i emocjonalnego	EA_W02
W03	rozumie znaczenie wyboru odpowiednich środków wyrazu – ekspresji przy realizacji kompozycji plastycznych	EA_W03
W04	ma podstawową wiedzę dotyczącą psychologicznych i fizjologicznych procesów percepcji wizualnej i audiowizualnej, a także o mechanizmach percepcji przekazów wizualnych i audiowizualnych w działaniach artystyczno-edukacyjnych	EA_W04
W05	zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w danej dyscyplinie artystycznej w ujęciu całościowym	EA_W13
W06	zna zasady łączenia różnych technik plastycznych w realizacji własnych zamierzeń twórczych	EA_W14
Umiejętności:		
U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania	EA_U01
U02	umie wykorzystać znaczenie wyrazu zapisu kompozycji plastycznej dla uzyskania jej wieloznacznego i wielowarstwowego charakteru	EA_U03
U03	umie wykorzystać znaczenie koloru i światła w realizacji kompozycji plastycznej	EA_U04
U04	posiada umiejętności kreatywnego budowania wizji plastycznych, będących odpowiedzią na zadany temat	EA_U08
U05	potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego w celu realizacji własnych projektów artystycznych	EA_U09
U06	umie dokonywać wyboru odpowiednich środków wyrazu dla realizacji przyjętej koncepcji artystycznej	EA_U10
U07	stosuje poprawną technologię podczas realizacji swoich projektów	EA_U12
U08	potrafi posługiwać się podstawowym sprzętem elektronicznym i multimedialnym oraz korzystać z wybranych programów komputerowych do realizacji prac artystycznych	EA_U17
U09	potrafi formułować krytyczne opinie w odniesieniu do sztuki mediów i kultury medialnej	EA_U22

Kompetencje społeczne:		
K01	wykazuje potrzebę ustawicznego doskonalenia zawodowego w uprawianych dyscyplinach artystycznych	EA_K01
K02	potrafi elastycznie dostosować się do zmieniających się warunków	EA_K03
K03	pojmuje refleksję w zakresie społecznych, etycznych aspektów, związanych z cudzą i własną działalnością artystyczną oraz potrafi dokonać samooceny	EA_K05

Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia
<ul style="list-style-type: none"> • Ocena formująca: <p>2 – 3 Przeglądy cząstkowe w trakcie semestru, sprawdzające zaangażowanie i stopień zaawansowania pracy studenta – wnioski, wspólne omówienie z grupą</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ocena podsumowująca: <p>Końcowy przegląd na ostatnich zajęciach wszystkich zrealizowanych w semestrze prac</p> <p>Skala ocen: 2,0 ; 3,0 ; 3,5 ; 4,0 ; 4,5 ; 5,0</p>
Treści programowe
<ul style="list-style-type: none"> • przykłady zróżnicowanych metod realizacji prac multimedialnych (w tym m.in. animacji, filmów, gier komputerowych, interaktywnych aplikacji oraz instalacji), • projektowanie grafiki rastrowej w programie Adobe Photoshop jako podstawa do realizacji animacji poklatkowej, • tworzenie animacji poklatkowej (wykonanej w formie tradycyjnej, bez animacji stricte komputerowej), • wskazanie problemów wynikających z uwzględnienia wymiaru czasu w filmie (np. zrozumiała dla odbiorcy narracja), • kwestia dźwięku w filmie – uzupełnienie obrazu, rytm, budowa nastroju, • nagrywanie i edycja dźwięku w programie Adobe Audition – założenia wstępne, • montaż filmu w programie Adobe Premiere – założenia wstępne, • uzupełnianie filmu o efekty specjalne w programie Adobe After Effects – założenia wstępne, • projektowanie grafiki wektorowej w programie Adobe Illustrator - narzędzie wspomagające animacje i aplikacje interaktywne – założenia wstępne, • projektowanie interaktywnej animacji w programie Adobe Flash – założenia wstępne,
<p>Literatura podstawowa:</p> <p>1. Radosław Jaworski, <i>Multimedia i grafika komputerowa</i>. WSiP Warszawa. 2009</p>

Literatura uzupełniająca:

1. Alicja Wieczorkowska, *Multimedia - podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne*. Polsko-Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych. 2008
2. Tomasz Rudny, *Multimedia i grafika komputerowa*. Helion. 2010
3. Adobe Creative Team, *Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik*. Helion. 2011
4. Adobe Creative Team, *Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik*. Helion. 2011
5. Adobe Creative Team, *Adobe Premiere Pro CS3. Oficjalny podręcznik*. Helion. 2009
6. Adobe Creative Team, *Adobe After Effects CS5. Oficjalny podręcznik*. Helion. 2011
7. Adobe Creative Team, *Adobe Flash CS5/CS5 PL Professional. Oficjalny podręcznik*. Helion. 2011
8. Paul Wells, *Animacja*. Wydawnictwo Naukowe PWN SA. 2009
9. praca zbiorowa, redakcja: Jerry Beck, *Sztuka Animacji*. Arkady. 2004
10. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Warszawa. 2010
11. Paweł Sitkiewicz, *Małe Wielkie Kino*. Wydawnictwo słowo/obraz terytoria. Gdańsk. 2009
12. Giuseppe Cristiano, *Kurs Tworzenia Storyboardów*. ABE Dom Wydawniczy. Warszawa. 2008
13. Bruce Block, *Opowiadanie obrazem – tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*. Wydawnictwo Wojciech Marzec 2010
14. Gavin Ambrose, Paul Harris, *Twórcze projektowanie*. Wydawnictwo Naukowe PWN SA. 2007

Obciążenie pracą studenta

forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	80	2
Zajęcia wymagające indywidualnego kontaktu z nauczycielem	63	1,5
Zajęcia o charakterze praktycznym	17	0,5

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

forma aktywności	liczba godzin
Udział w wykładach	0 h
Udział w ćwiczeniach / laboratoriach (projektach)	60 h
Przygotowanie do ćwiczeń / laboratoriów	15 x 1 h = 15 h
Przygotowanie do kolokwium / przeglądu zaliczeniowego	2 h
Udział w konsultacjach związanych z realizacją procesu kształcenia	3 x 1 h = 3 h
Przygotowanie do egzaminu	0 h
Obecność na egzaminie	0 h

Łączny nakład pracy studenta:

2 punkty ECTS

80 h

W ramach tak określonego nakładu pracy studenta:

- zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:

60 h + 3 h = 63 h