

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G54c-IV-8
Przedmiot:	<b>Multimedialna kreacja artystyczna</b>
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	IV/8
Liczba godzin:	90,0
Nauczyciel:	<b>Mikulski Michał, mgr</b>
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	6,0
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
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:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia laboratoryjne</li> <li>• dyskusja dydaktyczna</li> <li>• film</li> <li>• korekta prac</li> <li>• metoda projektów</li> <li>• projekty i prace terenowe</li> <li>• wykład informacyjny</li> <li>• wykład problemowy</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	„Znane – nieznanne” – Etiuda dokumentalna (rejestracja plenerowa, reportaż, kwerenda środowiskowa, montaż, udźwiękowienie)
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne</li> <li>• dokumentacja realizacji projektu</li> <li>• obecność na zajęciach</li> <li>• projekt</li> <li>• realizacja projektu</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	Procentowy udział w ocenie końcowej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15% – aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze</li> <li>• 10% – regularne, aktywne uczestnictwo w zajęciach</li> <li>• 75% – realizacja semestralnego tematu.</li> </ul>
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion 2013</li> <li>2. Matt Doyle, Simon Meek, Photoshop CS3/CS3 PL. Warstwy, Helion 2009</li> <li>3. Stephen Romaniello, Photoshop CS3/CS3 PL. Kanały i maski. Biblia, Helion 2009</li> <li>4. David Bordwell, Kristin Thompson, Film Art. Sztuka Filmowa. Wprowadzenie, Warszawa 2014</li> <li>5. Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Warszawa 2010</li> <li>6. Troy Lanier, Clay Nichols, Filmowanie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010</li> <li>7. Daniel Arijon, Gramatyka języka filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008</li> <li>8. Joseph V. Mascelli, 5 tajników warsztatu filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2007</li> <li>9. Lawrence Grobel, Sztuka wywiadu. Lekcje mistrza, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006</li> <li>10. B. Brown, Światło w filmie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2008</li> <li>11. A. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu video Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009</li> </ol>
Modułowe efekty kształcenia:	<p>01W Student, który zaliczył moduł, posiada zaawansowaną wiedzę obejmującą znajomość graficznych programów komputerowych oraz nowoczesnych technik multimedialnych</p> <p>03U potrafi w sposób świadomy i kreatywny posługiwać się nowoczesnym warształem graficznym (komputer, urządzenia peryferyjne oraz odpowiednie oprogramowanie)</p> <p>04U umie realizować projekty artystyczne z zakresu grafiki cyfrowej oraz animacji i multimedii oparte na montażu obrazu i dźwięku, dobierając odpowiednie narzędzia, techniki i technologie.</p> <p>05U umie planować efekty pracy twórczej w zakresie multimedii, animacji uwzględniając odbiorcę, czas i przestrzeń oraz aspekty estetyczne, społeczne i prawne.</p> <p>06U potrafi przygotować swoje prace do druku, prezentacji ekranowej i internetowej.</p> <p>07K jest świadomy zakresu możliwości jak wnoszą do współczesnego warsztatu artystycznego nowe media i umie zastosować je w obszarze multimedialnej kreacji artystycznej.</p>