

Kod przedmiotu:	A-M16-III-6			
Przedmiot:	Multimedia			
Specjalność:	cały kierunek			
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2023			
Rok/Semestr:	III/6			
Liczba godzin:	30,0			
Nauczyciel:	Łuciuk Paweł, mgr			
Forma zajęć:	laboratorium			
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę			
Punkty ECTS:	2,0			
Nakład pracy studenta:	zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczycieli	30,0	godzin	1,2 pkt. ECTS
	samodzielna praca studenta	20,0	godzin	0,8 pkt. ECTS
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • z użyciem komputera			
Zakres tematów:	• Wideo mapping - opracowanie animacji do projekcji architektonicznej Ćwiczenie polega na przygotowaniu animacji przeznaczonej do projekcji na elewacji Wieży Trynitarzkiej w Lublinie w ramach promocji wydarzenia artystycznego. Studenci opracowują koncepcję wizualną pracy, przygotowują animacje dwuwymiarowe oraz dostosowują je do struktury architektonicznej obiektu. W trakcie realizacji wykorzystywane są narzędzia animacyjne oraz rozwiązania oparte na sztucznej inteligencji wspomagające przetwarzanie obrazu. • Pętla - krótka forma filmowa z zapętloną fabułą Realizacja krótkiej formy filmowej opartej na zamkniętej, zapętlonej strukturze narracyjnej. Ćwiczenie obejmuje przygotowanie szkicu koncepcyjnego, generowanie obrazu z wykorzystaniem sztucznej inteligencji, a następnie animowanie powstałych materiałów. Całość zostaje zmontowana i uzupełniona o podstawowe elementy dźwiękowe. • Podstawy efektów specjalnych w obrazie wideo Ćwiczenie polegające na opracowaniu prostych efektów wizualnych na materiale filmowym. Studenci zapoznają się z zagadnieniami śledzenia ruchu, łączenia warstw obrazu oraz komponowania elementów wizualnych w celu uzyskania spójnej formy wideo.			
Warunki zaliczenia:	Wykonanie prac zaliczeniowych obejmujących realizację wszystkich trzech tematów oraz ich prezentację w trakcie zajęć.			
Kontakt:	pawel.luciuk@mail.umcs.pl			

Symbol	EFEKTY UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU Student, który zaliczył przedmiot w danym semestrze,	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Odniesienie do efektów kierunkowych	Odniesienie do PRK
01W	Student, który zaliczył przedmiot, posiada wiedzę na temat podstawowych zagadnień związanych z multimediami i ich zastosowaniem we współczesnej praktyce artystycznej	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_W02 K_W03	P7S_WG
02W	zna podstawowe metody pracy z obrazem ruchomym, animacją, dźwiękiem oraz prostymi formami trójwymiarowymi	ocena ciągła w trakcie zajęć prezentacja multimedialna przegląd prac	K_W02	P7S_WG
03W	ma wiedzę na temat przekrojowego zastosowania różnych mediów cyfrowych w realizacjach artystycznych	prezentacja multimedialna przegląd prac zatwierdzanie projektów	K_W01 K_W03	P7S_WG
04W	zna możliwości oraz ograniczenia wynikające z wykorzystania sztucznej inteligencji w procesie tworzenia form multimedialnych	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac zatwierdzanie projektów	K_W02 K_W06	P7S_WG
05U	potrafi zaplanować i zrealizować prosty projekt multimedialny od etapu koncepcji do prezentacji efektów	ocena ciągła w trakcie zajęć prezentacja multimedialna zatwierdzanie projektów	K_U03	P7S_UW
06U	potrafi wykorzystywać obraz wideo, animację i dźwięk jako środki wypowiedzi artystycznej	ocena ciągła w trakcie zajęć prezentacja multimedialna przegląd prac	K_U02 K_U03	P7S_UW
07U	potrafi dobierać odpowiednie media cyfrowe do założeń koncepcyjnych realizowanego projektu	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac zatwierdzanie projektów	K_U02 K_U06	P7S_UU P7S_UW

08U	potrafi wykorzystywać sztuczną inteligencję jako narzędzie wspomagające proces twórczy w zakresie generowania i przetwarzania obrazu oraz animacji	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_U01 K_U03	P7S_UW
09K	jest gotów do samodzielnej pracy twórczej oraz odpowiedzialnego realizowania powierzonych zadań projektowych	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_K01 K_K04	P7S_KK
10K	ma świadomość konieczności stałego poszerzania wiedzy i umiejętności w zakresie nowych technologii i mediów cyfrowych w sztuce	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_K03	P7S_KK