

Obrazowanie multimedialne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Obrazowanie multimedialne
Kod przedmiotu	03.4-WA-EASPD-OMULT-Ć-S15_pNadGen9S22E
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Sztuki wizualne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra sztuki
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Łukasz Urbanowski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Eksperymentowanie z ruchomym obrazem. Zapoznanie się z terminologią, cechami technik realizacyjnych. Nabycie umiejętności łączenia technik analogowych i cyfrowych. Zapoznanie z obsługą wybranego sprzętu oraz oprogramowania do animacji 2d i obróbki dźwięku - na poziomie podstawowym (pozwalającym rozpocząć samodzielną aktywność twórczą). Nabycie umiejętność podstawowej edycji ruchomego obrazu oraz zarządzania cyfrowymi danymi w projektach własnych i grupy. Utrwalanie nabytej wiedzy poprzez realizację zbioru zadań praktycznych. Nabycie przez studenta umiejętności pozwalającej na zrealizowanie zaliczeniowej końcowo-semestralnej formy filmowej na bazie własnego pomysłu. Zapoznanie z prawem autorskim.

Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość obsługi komputera. Umiejętność podstawowej edycji statycznego obrazu.

Zakres tematyczny

Eksperymentowanie z łączeniem technik tradycyjnych i cyfrowych. Rola dźwięku w dziele. Zapoznanie sięz obsługą sprzętu cyfrowego i analogowego: aparatów, kamer. Nauka obsługi oprogramowania. Nowoczesne techniki realizatorskie. Rozwijanie własnych koncepcji twórczych. Prawo autorskie.

Metody kształcenia

Ćwiczenia praktyczne, praca własna, konsultacje. Wykład, projekcja, analiza, pogadanka, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Rozpoznaje swobodnie technologie, cechy i właściwości różnych metod stosowanych w realizacjach cyfrowych.	K-W03	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - odpowiedź ustna - projekt	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
W toku realizacji zbioru ćwiczeń student nabywa zdolność do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy, potrafi podejmować nowe, kompleksowe działania, potrafi świadomie adaptować się do zmiennych okoliczności występujących podczas wykonywania ćwiczeń. W oparciu o nabyte doświadczenie kontroluje swoje emocje i zachowania w sytuacji stresu związanego z publiczną prezentacją realizacji. Potrafi ocenić działania innych osób oraz działania własne. Ma świadomość i potrzebę popularyzacji dokonań własnych i innych. Student umie tworzyć własne koncepcje artystyczne , kształtuje indywidualny i niezależny styl wypowiedzi artystycznej, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich realizacji. Potrafi wykorzystywać swoją wyobraźnię, intuicję i emocje w kreacji. Potrafi wyszukiwać i korzystać z informacji oraz źródeł potrzebnych w procesie kształtowania dzieła. Umie korzystać z własnej wiedzy, intuicji i wyobraźni na etapie kreacji, potrafi korzystać z korekt wykładowcy. Potrafi świadomie i swobodnie dobierać, stosować, łączyć środki wyrazu, techniki warsztatowe. Podejmuje samodzielne decyzje pozwalające w indywidualny sposób projektować, kształtować i realizować dzieła. Potrafi dzielić się swoją wiedzą i umiejętnościami. Potrafi przeprowadzić krytyczną analizę własnych dzieł i sformułować ocenę wartościującą. W sposób świadomy i odpowiedzialny publicznie prezentuje własne realizacje. Zna i rozumie podstawowe zasady ochrony i zarządzania własnością intelektualną.	• K-W10 • K-U02 • K-U03 • K-U04 • K-U05 • K-U07 • K-U10 • K-U15 • K-U25 • K-K02 • K-K04 • K-K05 • K-K06 • K-K08 • K-K12	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • praca kontrolna • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Uczestnictwo w ćwiczeniach. Realizacja kompletu zadań praktycznych. Konsultacje.

<link href="moz-extension://113f1658-85be-48ee-b2d9-93cfc803b693/skin/s3gt_tooltip_mini.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style media="print" type="text/css">#s3gt_translate_tooltip_mini { display: none !important; } </style>

Literatura podstawowa

1. Redakcja: Jerry Beck „*Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*”, Arkady 2006
2. Bruce Block, „*Opowiadanie obrazem tworzenie struktury wizualnej w filmie, TV i mediach cyfrowych*”, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2010
3. Ryszard W.Kluszczyński „*Film – sztuka Wielkiej Awangardy*”, PWN, Warszawa - Łódź, 1999
4. „*Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*” pod redakcją Piotra Zawojskiego - http://medialabkatowice.eu/wp-content/uploads/2015/11/klasyczne_dzieła_sztuki_nowych_mediow.pdf
5. Joseph Mascelli, „*5 tajemnic warsztatu filmowego*”, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2007
6. Zasoby internetu.

Literatura uzupełniająca

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Patrycja Wilczek-Sterna (ostatnia modyfikacja: 27-06-2019 10:18)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ