

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 2017/2018

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. Podstawowe zasady animacji. 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. Posługuje się znajomością różnych konwencji, wzorców i inspiracji.	K2_W04 K2_W12 K2_W22	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - odpowiedź ustna - praca kontrolna - projekt - przygotowanie projektu	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. Wykorzystując doświadczenie potrafi świadomie adaptować się do zmiennych okoliczności występujących podczas wykonywania ćwiczeń. Jest zdolny do świadomego i efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności w trakcie rozwiązywania zadań i problemów. 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. Zna i rozumie podstawowe zasady ochrony i zarządzania własnością intelektualną. Ma świadomość i potrzebę popularyzacji dokonań własnych i innych. Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.	• K2_K01 • K2_K03 • K2_K04 • K2_K05 • K2_K06 • K2_K07 • K2_K08 • K2_K16 • KA1_K10	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • praca kontrolna • projekt • przygotowanie projektu • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia
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.	• K2_U03 • K2_U05 • K2_U06 • K2_U07 • K2_U08 • K2_U13 • K2_U15 • K2_U20 • K2_U21 • K2_U23 • K2_U26 • K2_U29	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • praca kontrolna • projekt • przygotowanie projektu • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Uczestnictwo we wszystkich ćwiczeniach. Realizacja kompletu zadań praktycznych oraz formy filmowej końcowo – semestralnej na podstawie własnej koncepcji. Konsultacje.

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_dziela_sztuki_nowych_mediow.pdf
5. Joseph Mascelli, „*5 tajemnic warsztatu filmowego*”, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2007
6. Zasoby internetu.

Literatura uzupełniająca

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Łukasz Urbanowski (ostatnia modyfikacja: 28-06-2017 19:02)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ