

 AKADEMIA SZTUKI	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Grafika
	kierunek:	Grafika
	specjalność:	Grafika Artystyczna
	poziom:	studia I stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne					
nazwa przedmiotu	Podstawy Multimediów	kod przedmiotu (z planu studiów)	GW.I.E5	przynależność do bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący	mgr inż. Michał Urbański			e-mail	michal.urbanski@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1, 2	punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu	obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady		30+30	suma	60
	ćwiczenia				
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
Semestr 1 Pozytywne zdanie egzaminów wstępnych Semestr 2 Zaliczenie semestru 1

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
C1- Znajomość wybranych technik multimedialnych C2- Znajomość formatów treści multimedialnych i ich zastosowań C3- Znajomość podstawowych zagadnień z historii sztuki z zakresu działań multimedialnych C4 - Umiejętność przygotowania video do różnych kanałów dystrybucji

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK)		
(opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW

WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą pracy z projektami multimedialnymi, montażu video, dźwięku, przygotowaniem potrzebnych materiałów.	K6_W01	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac o charakterze multimedialnym, zarówno pod kątem wytwarzania obrazu cyfrowego (artystycznym) oraz projektowania na potrzeby multimedialnych (użytkowym)	K6_W02	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą niezbędnych komponentów służących do pracy nad projektami łączącymi różne media, w kontekście tworzenia pracy artystycznej.	K6_W03	P6S_WG
Zna i rozumie parametry mające istotny wpływ na jakość projektu multimedialnego.	K6_W04	P6S_WG
Posiada ogólną znajomość projektów i koncepcji stosowanych przy pracy z multimediami.	K6_W06	P6S_WG
Rozpoznaje i definiuje wzajemne relacje teorii dotyczącej działań z multimediami (elementy programowania, specyfikacji technicznych) oraz części praktycznej (stworzenie przestrzennego interaktywnego obiektu, animacji)	K6_W10	P6S_WG
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w multimedialach, wytwarzaniu cyfrowego obrazu i ma świadomość ich rozwoju	K6_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Dysponuje technologicznymi umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia treści multimedialnych	K6_U01	P6S_UW
Potrafi posługiwać się programami do konwersji formatów video.	K6_U02	P6S_UW
Umie dokonać wyboru odpowiedniego dla danego kanału dystrybucji formatu plików multimedialnych	K6_U04	P6S_UW
Potrafi obsługiwać programy do tworzenia treści multimedialnych	K6_U06	P6S_UW P6S_UU
Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych i projektowych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K6_U07	P6S_UW
Ma świadomość wpływu postprodukcji na ostateczną atmosferę dzieła.	K6_U08	P6S_UW
Posiada zdolność do realizacji wybranego tematu czerpiąc inspiracje z otoczenia.	K6_U09	P6S_UW
Potrafi wyszukiwać informacje i samodzielnie rozwiązywać problemy związane z obsługą programów do edycji treści multimedialnych.	K6_U10	P6S_UW P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Ma świadomość ciągłego rozwoju technologii multimedialnych i konieczności przyswajania nowych informacji z tej dziedziny	K6_K01	P6S_UU P6S_KR
Jest gotów do samodzielnej realizacji pracy z zakresu multimedialnych, w tym odpowiedniego wyszukiwania i analizy potrzebnych informacji	K6_K02	P6S_UU P6S_KR
Potrafi zrealizować wybrany temat stosując własne pomysły i stylistykę.	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności i wymagań, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	K6_K07	P6S_KR P6S_KK
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy	K6_K08	P6S_KR

i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów dotyczących pracy z multimediami		P6S_KK
Nie ma problemów z komunikacją w obrębie własnego środowiska i społeczności	K6_K12	P6S_KO P6S_KR
W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować wyniki swojej pracy	K6_K14	P6S_KO P6S_KR
Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu multimediiów	K6_K15	P6S_KO P6S_KR
Uznaje znaczenie wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny multimediiów w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązaniu problemu	K6_K17	P6S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	<ul style="list-style-type: none">Definicje i podstawowe pojęcia.Formaty plików multimedialnych.Zjawiska w sztuce multimediiów przed 1990Zjawiska w sztuce multimediiów po 1990Glitch artSztuczna inteligencja	30
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	<ul style="list-style-type: none">rozwinięcie wiedzy dotyczącej formatów multimedialnychobróbka materiałów wideo do różnych zastosowań multimedialnychomówienie specyfiki multimediiów na żywo	30

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi
Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa
Vic Costello, Multimedia Foundations : Core Concepts for Digital Design
E2. Literatura uzupełniająca

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	
Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu

<ul style="list-style-type: none">• praca pisemna na wybrany temat z zakresu multimediiów 30%• terminowa realizacja projektu 60%• jakość zrealizowanego projektu 10%						
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	Średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	2+2
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	3+3
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2



 Podpis Autora treści sylabusu

.....
 Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
 Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
 Data sporządzenia sylabusu