

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Warsztat multimedialny

2) Prowadzący przedmiot:

mgr Anna Sobczyk

3) Kod przedmiotu:

kierunek – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y ...

G_GA – ST – J –War_mul – ĆW – 3,4,5,6

4) Kierunek, zakres:

GRAFIKA, Grafika artystyczna

5) Wydział:

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

6) Forma (*stacjonarne ST, niestacjonarne NST*):

stacjonarne

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

8) Tryb (*I stopnia licencjackie, II stopnia magisterskie, jednolite magisterskie, III stopnia doktoranckie, podyplomowe*)

jednolite magisterskie

9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot (*wydział / zakład języków obcych*):

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej,

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

3,4,5,6

2) Liczba punktów ECTS

10

3) Poziom przedmiotu (*podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany*)

podstawowy/średniozaawansowany

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (*ogólnouczelniane teoretyczne główne / ogólnouczelniane teoretyczne uzupełniające / ogólnouczelniane praktyczne główne / ogólnouczelniane praktyczne uzupełniające / kierunkowe teoretyczne główne / kierunkowe teoretyczne uzupełniające / kierunkowe praktyczne główne / kierunkowe praktyczne uzupełniające*):

Przedmioty kierunkowe praktyczne uzupełniające

5) Typ przedmiotu (*obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy*)

obowiązkowy

6) Język/i wykładowy/e

polski

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ćwiczenia ĆW

2) Liczba godzin w semestrze (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*)

3 – 30 godz.
4 – 30 godz.
5 – 45 godz.
6 – 45 godz.

3) Liczba godzin w tygodniu (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*)

3 – 2 godz.
4 – 2 godz.
5 – 3 godz.
6 – 3 godz.

IV. Wymagania wstępne

1. Zdany egzamin wstępny na studia
2. Kreatywność, niezależne myślenie.

V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

1) Cel przedmiotu (*odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się*):

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C_01	Celem przedmiotu jest zapoznanie z podstawową i szczegółową wiedzą z zakresu montażu filmu i tworzenia animacji	P_W01
C_02	Celem przedmiotu jest przekazanie umiejętności z właściwego posługiwania się programami z zakresu montażu filmowego i tworzenia animacji przy pomocy takich programów jak Premiere Pro i After Effects	P_U01
C_03	Celem przedmiotu jest przygotowanie do świadomej, odpowiedzialnej pracy artystycznej poprzez rozwijanie umiejętności krytycznej analizy i interpretacji zdobytej wiedzy, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	P_K01

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Warsztat multimedialny ma na celu poznanie narzędzi pracy w takich programach jak Premiere Pro i After Effects, które umożliwiają montaż filmów i tworzenie animacji. Studenci poznają nowe medium z możliwością połączenia jej z tradycyjnymi formami druku np. imitując ją, ale w formie ruchomej. Narzędzia zdobyte tutaj i jednocześnie eksperymenty pozwolą rozwijać swoją indywidualną ścieżkę twórczą. Nabyte umiejętności przydatne są przy montażu filmów, tworzeniu animacji, przy dokumentacji swojej twórczości, w wszelkiego rodzaju działaniach artystycznych.

3) Metody dydaktyczne:

Na metody dydaktyczne składają się ćwiczenia, wykłady

4) Kierunkowe efekty uczenia się (KEU) (spełniane przez przedmiot, należy uzupełnić tabelę dla semestrów, w których występuje przedmiot):

KOD KEU	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:											
K_W03	szczegółowe zasady realizacji prac graficznych niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych					x	x				
K_W05	wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej i mechanizmy tworzenia dzieła, co ułatwia mu rozwój własnej twórczości			x	x	x	x				

UMIEJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U01	w innowacyjny sposób rozwiązywać złożone i nietypowe problemy wykorzystując posiadaną już wiedzę poprzez właściwy dobór źródeł, krytyczną analizę, syntezę i twórczą interpretację					x	x				
K_U04	w sposób świadomy korzystać z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i prezentowania oryginalnych projektów graficznych			x	x	x	x				
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:											
K_K04	świadomego, popartego doświadczeniem,			x	x	x	x				

	wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania										
K_K08	integracji nabytej wiedzy oraz samodzielnego podejmowania nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji					x	x				

5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIE NIE DO KIERUNKO WYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:												
P_W01	poznane techniki animacji i umie je wykorzystać w praktyce przy montażu filmu oraz wzorce leżące u podstaw kreacji graficznej oraz problematykę związaną z zagadnieniami sztuki oraz technik tworzenia animacji	K_W03 K_W05			x	x	x	x				
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
P_U01	świadomie wykorzystywać zdolności twórczego myślenia, wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i prezentowania oryginalnych projektów graficznych przy tworzeniu filmów i animacji	K_U01 K_U04			x	x	x	x				
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
P_K01	świadomego wykorzystywania intuicji, wyobraźni oraz zdolności twórczego myślenia w realizacji projektu graficznego przy tworzeniu filmu oraz syntezy nabytej wiedzy oraz samodzielnego realizowania nowych złożonych projektów, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	K_K04 K_K08			x	x	x	x				

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01	Ocenie podlega wiedza dotycząca szczegółowych zasady realizacji prac z zakresu montażu filmów oraz podstawowych zasad z pokrewnych dyscyplin artystycznych, niezbędnych do tworzenia animacji	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_U01	Ocenie podlega umiejętność rozwiązywania nietypowych problemów z przy montażu filmów wykorzystując posiadaną wiedzę poprzez właściwy dobór źródeł, krytyczną analizę, syntezę i twórczą interpretację	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_K01	Ocenie podlega kompetencja stosowania wiedzy w rozwiązywaniu problemów warsztatowych i teoretycznych oraz samodzielnego realizowania nowych złożonych projektów, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1. Forma zaliczenia:

semestr 3; zaliczenie
semestr 4; zaliczenie
semestr 5; zaliczenie
semestr 6; zaliczenie

2. Warunki zaliczenia z oceną wg skali stosowanej na UAP

zaliczenie (ZAL) – Obecność studenta na 80% zajęciach, aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemiesemestralnych przeglądów prac;

brak zaliczenia (NZAL) – nieobecność studenta na 20% zajęć lub niedostateczna aktywność na zajęciach, brak rozumienia i realizacji zadań, niedostateczna jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemiesemestralnych przeglądów prac.

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia

A. obciążenie pracą	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
godziny kontaktowe (udział w zajęciach zgodnie z planem)			30	30	45	45					150
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)			30	30	45	45					150
razem			60	60	90	90					300

B. punkty ECTS*	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego			1	1	2	2					6
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego			1	1	1	1					4
razem			2	2	3	3					10

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

Tricia Austin, Richard Doust, *Projektowanie dla nowych mediów*, Wyd. Naukowe PWN, 2008.

2) Wykaz lektur uzupełniających

1. Maxim Jago, *Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik*, Wyd. II, Helion, 2018.

2. Fridsma Lisa, Gyncild Brie, *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik*,
Wyd. II, Helion, 2018.

AUTOR OPRACOWANIA

mgr Anna Sobczyk