

## 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 – NST – 2ST – War\_mul – ĆW – 2

**4) Kierunek, zakres:**

GRAFIKA, Grafika artystyczna

**5) Wydział:**

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

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

niestacjonarne

**7) Profil** (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

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

II stopnia magisterskie

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

obcych):

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

## II. Informacje o przedmiocie

### 1) Semestr/y

2

### 2) Liczba punktów ECTS

2

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

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)

2 - 24 godz.

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

2 - 2 godz.

**IV. Wymagania wstępne**

1. Zdanie egzaminu kwalifikującego na studia niestacjonarne drugiego stopnia
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 pogłębioną wiedzą z zakresu montażu oraz procesu powstawania 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<br>P_U02                        |
| C_03                    | Celem przedmiotu jest przygotowanie do świadomej, odpowiedzialnej pracy artystycznej poprzez rozwijanie umiejętności krytycznej analizy i interpretacji zdobytej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w pracy samodzielnej oraz grupowej | 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 pokazy, 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 |
| WIEDZA<br>zna i rozumie: |                                                                                                                                                                                                                                |                                        |   |   |   |
| K_W07                    | zasady tworzenia prac graficznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce w oparciu o tradycyjne i współcześnie stosowane narzędzia warsztatowe i technologie |                                        | x |   |   |
| K_W08                    | przebieg rozwoju technik graficznych oraz analizuje w sposób pogłębiony wpływ zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej                                                                                              |                                        | x |   |   |

|                                                |                                                                                                                                     |  |   |  |  |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---|--|--|
| <b>UMIEJĘTNOŚCI</b><br>potrafi:                |                                                                                                                                     |  |   |  |  |
| K_U01                                          | rozwiązywać nietypowe problemy wykorzystując posiadaną już wiedzę                                                                   |  | X |  |  |
| K_U03                                          | formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi w realizacjach graficznych                                 |  | X |  |  |
| K_U17                                          | stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój                                   |  | X |  |  |
| <b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b><br>jest gotów do: |                                                                                                                                     |  |   |  |  |
| K_K03                                          | kreatywnego kierowania rozwojem innych osób oraz wspierania ich procesu doskonalenia umiejętności warsztatowych                     |  | X |  |  |
| K_K06                                          | wzięcia odpowiedzialności za podjęte działania w praktyce artystycznej oraz kreatywnego rozwijania nabytych umiejętności zawodowych |  | X |  |  |

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

| KOD PEU                                 | OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ                                                                                                                                                                                      | ODNIESIE NIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ | ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X) |   |   |   |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------|---|---|---|
|                                         |                                                                                                                                                                                                                              |                                                  | 1                                      | 2 | 3 | 4 |
| WIEDZA<br>zna i rozumie:                |                                                                                                                                                                                                                              |                                                  |                                        |   |   |   |
| P_W01                                   | zasadę działania, charakterystyczne terminy, funkcje i narzędzia programów komputerowych wykorzystywanych do montażu filmu oraz techniki wykorzystywane do tworzenia animacji                                                | K_W07<br>K_W08                                   |                                        | X |   |   |
| UMIEJĘTNOŚCI<br>potrafi:                |                                                                                                                                                                                                                              |                                                  |                                        |   |   |   |
| P_U01                                   | wykorzystywać poznane umiejętności przy innych pracach artystycznych oraz samodzielnie stworzyć film i animację w sposób świadomy                                                                                            | K_U01<br>K_U03                                   |                                        | X |   |   |
| P_U02                                   | wykorzystać zdobytą wiedzę do realizacji własnych koncepcji projektowych świadomie wykorzystując odpowiednie środki wyrazu do uzyskania pożądaných efektów oraz potrafi doskonalić swój warsztat stosując metody samorozwoju | K_U17                                            |                                        | X |   |   |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE<br>jest gotów do: |                                                                                                                                                                                                                              |                                                  |                                        |   |   |   |
| P_K01                                   | wzięcia odpowiedzialności za podjęte działania oraz do wymiany doświadczeń i informacji, wykazując zdolność do elastycznego myślenia w pracy samodzielnej i w grupowej                                                       | K_K03<br>K_K06                                   |                                        | X |   |   |

| KOD PEU | SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY                                                                                                                            | METODA WERYFIKACJI                                                                                                             |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P_W01   | Ocenie podlega praktyczna znajomość zagadnień związanych z procesem tworzenia filmu i animacji                                                        | ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online |
| P_U01   | Ocenie podlega kreatywność interpretacji tematów z dostosowaniem swoich umiejętności przy tworzeniu projektu                                          | ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online |
| P_U02   | Ocenie podlega umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy z zakresu filmu i animacji przy tworzeniu projektu                                           | ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online |
| P_K01   | Ocenie podlega gotowość do odpowiedzialnego konstruowania złożonych projektów z zakresu tworzenia filmu i animacji w pracy samodzielnej oraz grupowej | 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 2; zaliczenie

### 2. Warunki zaliczenia 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 | razem h   |
|----------------------------------------------------------|---------|-----------|-----------|----------|-----------|
| godziny kontaktowe (udział w zajęciach zgodnie z planem) |         | 24        |           |          | 24        |
| samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)   |         | 54        |           |          | 54        |
| <b>razem</b>                                             |         | <b>78</b> |           |          | <b>78</b> |

| B. punkty ECTS*                               | sem I h | sem II h | sem III h | sem IV h | razem h  |
|-----------------------------------------------|---------|----------|-----------|----------|----------|
| zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego  |         | 1        |           |          | 1        |
| zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego |         | 1        |           |          | 1        |
| <b>razem</b>                                  |         | <b>2</b> |           |          | <b>2</b> |

\* 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