

## SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2017/18 – 2019/20  
(skrajne daty)

### 1. Podstawowe informacje o przedmiocie

Nazwa przedmiotu/ modułu	<b>Multimedia</b>
Kod przedmiotu/ modułu*	<b>1SW16</b>
Wydział (nazwa jednostki prowadzącej kierunek)	<b>Wydział Sztuki</b>
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	<b>Wydział Sztuki</b>
Kierunek studiów	<b>Sztuki wizualne</b>
Poziom kształcenia	<b>Studia pierwszego stopnia</b>
Profil	<b>Ogólnoakademicki</b>
Forma studiów	<b>Studia stacjonarne</b>
Rok i semestr studiów	<b>Rok II (3, 4 semestr)</b>
Rodzaj przedmiotu	<b>Kierunkowy</b>
Język wykładowy	<b>polski</b>
Koordynator	<b>dr hab. Wiesław Grzegorzczak prof. UR</b>
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	<b>sem. 3: mgr Karolina Niwelińska</b> <b>sem. 4: mgr Karolina Niwelińska</b>

\* - zgodnie z ustaleniami na Wydziale

#### 1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt ECTS
<b>3-4</b>				<b>60</b>					<b>4</b>

#### 1.2. Sposób realizacji zajęć

✓ zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

#### 1.3. Forma zaliczenia przedmiotu/ modułu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

Zaliczenie z oceną w sem.: 3, 4

Egzamin w sem.: 4

### 2. Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość i umiejętność obsługi komputera określona standardami szkoły średniej. Ogólna wiedza z zakresu pracy w dowolnych środowiskach graficznych animacyjnych. Podstawowa
--

wiedza z zakresu multimediiów. Podstawowa znajomość grafiki wektorowej i bitmapowej. Podstawowa wiedza z zakresu animacji.

### 3. Cele, efekty kształcenia, treści programowe i stosowane metody dydaktyczne

#### 3.1. Cele przedmiotu/modułu

C1	Celem przedmiotu jest wyposażenie studentów w szczegółową wiedzę dotyczącą możliwości i zakresu tworzenia własnego warsztatu pracy w oparciu o techniki cyfrowe, stanowiąc przygotowanie do praktycznych działań w dziedzinie wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych.
C2	Wykształcenie umiejętności i sprawności w realizacji wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych.
C3	Zapoznanie z wiedzą o społecznych uwarunkowaniach i podstawowych regulacjach dotyczących ochrony własności intelektualnej. Kształtowanie wrażliwości na naruszenia własności intelektualnej w Internecie.

#### 3.2. Efekty Kształcenia dla przedmiotu

#### 4. 3.2 EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU/ MODUŁU (wypełnia koordynator)

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych (KEK)
EK_01	Posiada wiedzę i rozumie konstrukcję sposobów ilustrowania: czasu, przestrzeni, stanów przedstawiających emocje w przekazie filmowym.	K_W01
EK_02	Zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu teorii budowy dzieła filmowego (środki wyrazu).	K_W02
EK_03	Zna i rozumie zasady i metody przetwarzania obrazów cyfrowych oraz ich zapisu, kompresji, przenoszenia i wizualizacji za pomocą różnych urządzeń. Zna i rozumie techniki i technologie: gromadzenia, przesyłania, wymiany komunikatów: wizualnych, audiowizualnych za pomocą różnych technik medialnych. Zna i rozumie zasady działania, użytkowania: drukarek, ploterów, skanerów, kamer, aparatów cyfrowych.	K_W06
EK_04	Zna i rozumie pojęcia, definicje, terminologie stosowane w dziedzinie cyfrowego przetwarzania obrazów statycznych i dynamicznych.	K_W09
EK_05	Student posiada umiejętności tworzenia etiud filmowych i animacji, komunikatów medialnych (TV, Internet, billboardy), w obrębie tych mediów przekazuje istotne dla siebie treści.	K_U01
EK_06	Posiada praktyczne umiejętności tworzenia produktów, multimedialnych na bazie środowiska pracy Adobe,	K_U04
EK_07	<i>posługiwania się aplikacjami graficznymi:</i> ✓ do edycji zdjęć - Adobe Photoshop, ✓ do edycji filmów- Adobe Premiere,	K_U05

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ do konstruowania płyt DVD - Adobe Encore,</li> <li>✓ do transkodowania różnych formatów plików, filmowych i audialnych za pomocą programu Adobe Media Encoder.</li> </ul> <p>do tworzenia animacji - Corel PhotoPaint, Adobe Photoshop, Adobe After Effects.</p>	
EK_08	<b>Posiada umiejętność</b> efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie, pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań.	K_K09
EK_09	<b>Posiada wiedzę o społecznych uwarunkowaniach i podstawowych regulacjach prawnych</b> dotyczących ochrony własności intelektualnej. Posiada poczucie odpowiedzialności dotyczące ochrony własności intelektualnej w Internecie.	K_K12

### 3.3 TREŚCI PROGRAMOWE (wypełnia koordynator)

Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

<b>Treści merytoryczne</b>
<b>AD. 01</b>
1. Charakterystyka podstaw budowy dzieła filmowego. Kadr, ujęcie, sekwencja, plany filmowe, punkty widzenia kamery (perspektywa).
2. Podstawy montażu filmowego.
3. Podstawy technik operatorskich.
4. Analiza filmów, etiud filmowych, reklam filmowych.
5. Dostosowanie technik cyfrowych do realizowanych projektów.
<b>AD.02</b>
1. Poznawanie obszaru roboczego Adobe Premiere. Podstawy cyfrowej edycji wideo. Montaż podstawowy. Dodawanie przejść. Dodawanie dźwięku. Tworzenie napisów. Zaawansowane techniki edycyjne.
2. Poznawanie obszaru roboczego Adobe Encore, etapy pracy w Adobe Encore. Podstawy tworzenia menu i submenu. Edycja filmów w Adobe Encore. Techniki zaawansowane, Eksport projektu do formatu DVD i Blu- Ray.
3. Poznawanie obszaru roboczego Adobe After Effects. Tworzenie projektu i importowanie materiałów. Tworzenie kompozycji i rozmieszczanie warstw, Animowanie warstw.
4. Animowanie obiektów za pomocą narzędzi Puppet. Tworzenie animacji za pomocą efektów i szablonów. Animowanie tekstu. Praca z maskami. Kluczowanie.
<b>AD.03</b>
1. Analiza dokumentów prawnych. Prawo autorskie w systemie ochrony własności intelektualnej.
2. Praca zespołowa w ramach wspólnych projektów i działań.
3. Kształtowanie umiejętności negocjowania i organizowania działań przez realizację tematów ćwiczeń.
4. Integracja z innymi osobami w różnych przedsięwzięciach kulturalnych.
5. Prezentacja zadań w przystępny sposób.

### 3.4 Metody dydaktyczne

Wykład z prezentacją multimedialną, praca w zespołach, dyskusja, praca w laboratorium- zajęcia praktyczne, wycieczki dydaktyczne.

## 4 Metody i kryteria oceny

### 4.1 Sposoby weryfikacji efektów kształcenia

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia ( np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych ( w, ćw, ...)
EK_01	egzamin ustny, egzamin pisemny	Egzamin
EK_02	projekt, obserwacja w trakcie zajęć	Lab.
EK_03	egzamin ustny	Lab.
EK_04	weryfikacja efektów odbywa się poprzez obserwacje podczas zajęć	Lab.
EK_05	ocena osiągniętych efektów odbywa się poprzez przegląd wykonanych zadań i obserwacje podczas zajęć	Lab.
EK_06	projekt, obserwacja w trakcie zajęć	Lab.
EK_07	weryfikacja efektów odbywa się poprzez obserwacje podczas zajęć	Lab.
EK_08	Weryfikacja efektu jest możliwa poprzez obserwację pracy studenta w grupie w trakcie trwania zajęć	Lab.
EK_09	Weryfikacja efektu jest możliwa poprzez rozmowę i obserwację w trakcie zajęć	Lab.

### 4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Weryfikacja efektów kształcenia studentów obejmuje wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne, których uzyskanie związane jest z danym przedmiotem. Ocena efektów kształcenia związana jest z realizacją zadań, rozwiązywaniem problemów, określeniem postępów pracy, pracą w zespole, prezentacją efektów pracy; odbywa się w trakcie zajęć, np. w postaci przeglądów postępu prac projektowych .

Kryteria jakościowej oceny efektów w kategorii *wiedza*:

- ocena wiedzy faktograficznej,
- ocena wiedzy zawartej w prezentacji (prezentacje indywidualne, prezentacje grupowe, w formie ustnej, audiowizualnej i elektronicznej),
- ocena wiedzy w opracowaniu projektowym,
- ocena wiedzy w trakcie,

Kryteria jakościowe oceny efektów w kategorii *umiejętności*:

- ocena realizacji zadania,
- ocena umiejętności wykorzystania wiedzy nabytej w ramach innych przedmiotów,
- ocena umiejętności korzystania z wymaganych metod i narzędzi,
- ocena umiejętności zaprezentowania wyników realizacji zadania.

Kryteria jakościowe oceny efektów w kategorii *kompetencje społeczne*:

- ocena umiejętności pracy w grupie,
- ocena postępów pracy w trakcie zajęć,
- ocena umiejętności organizacji pracy,
- ocena umiejętności komunikacji,

- ocena umiejętności rozwiązywania problemów związanych z zawodem.

Kryteria jakościowej oceny osiągnięć studenta w zależności od rodzaju efektów kształcenia

Kategoria	Wymagania określające kryteria jakościowe uzyskania oceny w danej kategorii			
	dostateczny, dostateczny plus 3,0 / 3,5	dobry 4,0	dobry plus 4,5	bardzo dobry 5
Wiedza	Opanował wiedzę przekazaną w trakcie zajęć oraz pochodzącą z literatury podstawowej.	Opanował wiedzę przekazaną w trakcie zajęć oraz pochodzącą z literatury podstawowej, co pozwala mu na rozpoznawanie problemów i wskazywanie ich rozwiązań.	Opanował wiedzę przekazaną w trakcie zajęć oraz pochodzącą z literatury podstawowej, co pozwala mu na rozpoznawanie problemów i ich rozwiązywanie. Ma poszerzoną wiedzę związaną z obszarem problemowym. Wykazuje się wiedzą pochodzącą z literatury uzupełniającej.	Opanował wiedzę przekazaną w trakcie zajęć oraz pochodzącą z literatury podstawowej, co pozwala mu na rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów. Potrafi krytycznie ocenić zachodzące w nim zjawiska. Wykazuje się wiedzą wykraczającą poza zakres problemowy zajęć.
Umiejetności	Realizuje powierzone zadanie popełniając nieznaczne błędy. Korzysta z właściwych metod i narzędzi, ale rezultat jego pracy posiada nieznaczne, nieistotne błędy. Nie poszukuje samodzielnie dodatkowych informacji	Realizuje powierzone zadanie popełniając minimalne błędy, które nie wpływają na rezultat jego pracy. Poprawnie korzysta z metod i narzędzi. Samodzielnie poszukuje dodatkowe informację, ale wykorzystuje je w swojej pracy w niewielkim stopniu.	Realizuje powierzone zadanie bezbłędnie. Poprawnie korzysta z metod i narzędzi. Samodzielnie poszukuje informacji i je wykorzystuje w swojej pracy.	Realizuje powierzone zadanie bezbłędnie. Korzysta z niestandardowych metod i narzędzi. Samodzielnie poszukuje informacji wykraczających poza zakres problemowy zajęć i wykorzystuje je w swojej pracy.
	Realizuje (również w	Realizując (również	Realizując	Realizując (również

Kompetencje społeczne	<p>grupie) powierzone zadania.</p> <p>Rozwiązując postawiony problem ma świadomość pozatechnicznych (etycznych, naukowych i społecznych) konsekwencji proponowanych rozwiązań, ale nie odnosi się do nich w realizowanym zadaniu.</p> <p>Prezentuje wyniki swojej pracy.</p>	<p>w grupie) powierzone zadania</p> <p>wykazuje się samodzielnością w poszukiwaniu rozwiązań.</p> <p>Rozwiązując postawiony problem ma świadomość pozatechnicznych (etycznych, naukowych i społecznych) konsekwencji proponowanych rozwiązań i odnosi się do nich w niewielkim stopniu.</p> <p>Prosto i czytelnie prezentuje wyniki swojej pracy.</p>	<p>(również w grupie) powierzone zadania w pełni samodzielnie poszukuje rozwiązań.</p> <p>Rozwiązując postawiony problem ma świadomość pozatechnicznych (etycznych, naukowych i społecznych) konsekwencji proponowanych rozwiązań i odnosi się do najważniejszych z nich.</p> <p>Prosto i czytelnie prezentuje wyniki swojej pracy i podejmuje o nich dyskusję.</p>	<p>w grupie) powierzone zadania w pełni samodzielnie poszukuje rozwiązań.</p> <p>Stosuje nieszablonowe rozwiązania</p> <p>Rozwiązując postawiony problem ma świadomość pozatechnicznych (etycznych, naukowych i społecznych) konsekwencji proponowanych rozwiązań i odnosi się do nich integrując kompleksowo wszystkie uwarunkowania.</p> <p>Prosto i czytelnie prezentuje wyniki swojej pracy i podejmuje o nich dyskusję o interdyscyplinarnym</p>
-----------------------	--	---	---	---

**5. Całkowity nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia założonych efektów w godzinach oraz punktach ECTS**

Aktywność	Liczba godzin/ nakład pracy studenta
godziny zajęć wg planu z nauczycielem	<b>60</b>
przygotowanie do zajęć	30
udział w konsultacjach	8
czas na napisanie referatu/eseju	
przygotowanie do egzaminu	16
udział w egzaminie	2
Analiza literatury	4
SUMA GODZIN	<b>120</b>

<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>	<b>4</b>
---------------------------------------	----------

\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

## 6. Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu

wymiar godzinowy	-
zasady i formy odbywania praktyk	-

## 7. Literatura

Literatura podstawowa:

- Vonglitchka, *Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe* 2012
- Muldrock *3ds Max. Biblia* Kelly 2012
- *Adobe After Effects CS5. Oficjalny podręcznik* helion 2012
- *Adobe After Effects 6.0. Oficjalny podręcznik*
- K. Kukło, J. Kolmaga, *Blender. Kompendium*, 2010
- *Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik*: Adobe Creative Team, 2011
- Howell Wes Howell, *DVD Authoring with Adobe Encore DVD* 2012

Literatura uzupełniająca:

- Joseph V. Mascelli Yewdall *5 tajemnic warsztatu filmowego*, 2012
- David Lewis, *Dźwięk w filmie. Teoria i praktyka*, 2011
- Daniel Arijon, *Gramatyka języka filmowego*, 2012
- U. Russin, William Missouri Downs, *Jak napisać scenariusz filmowy*, Robin, 2005
- Andy Beach, *Kompresja dźwięku i obrazu wideo*, 2009
- Mercado Gustavo, *Okiem filmowca. Nauka i łapanie zasad filmowej kompozycji*, 2011
- Bruce Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, tv i mediach cyfrowych*, 2010
- Ryszard W. Kluszczyński, *FilmWideo, Multimedia*, Warszawa 1999

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

Dziekan Wydziału Sztuki  
dr hab. Antoni Nikiel prof. UR