

SYLABUS
dotyczy cyklu kształcenia 2024/25-2026/27
(skrajne daty)
Rok akademicki 2025/26

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

Nazwa przedmiotu	Multimedia
Kod przedmiotu*	25
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Instytut Sztuk Pięknych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Sztuk Pięknych
Kierunek studiów	Sztuki Wizualne
Poziom studiów	Studia pierwszego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Studia stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	Rok II (3, 4 semestr)
Rodzaj przedmiotu	Specjalnościowy
Język wykładowy	Polski
Koordinator	Prof. zw. Mirosław Pawłowski
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	sem. 3: sem. 4:

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
3				30					2
4				30					2
razem				60					4

* - godziny realizowane w ramach rozszerzenia przedmiotu

1.2. Sposób realizacji zajęć

✓ zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (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 multimedialnych. Podstawowa znajomość grafiki wektorowej i bitmapowej. Podstawowa wiedza z zakresu animacji.

3. cele, efekty uczenia się, treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

C ₁	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.
C ₂	Wykształcenie umiejętności i sprawności w realizacji wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych.
C ₃	Zapoznanie z wiedzą o społecznych uwarunkowaniach i podstawowych regulacjach dotyczących ochrony własności intelektualnej. Kształtowanie wrażliwości na naruszenia własności intelektualnej w Internecie.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Posiada wiedzę i rozumie konstrukcję sposobów ilustrowania: czasu, przestrzeni, stanów przedstawiających emocje w przekazie filmowym	K_Wo1
EK_02	Zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu teorii budowy dzieła filmowego (środki wyrazu). Zna ich sposoby zastosowania w praktycznym podejściu.	K_Wo4
EK_03	Student posiada umiejętności tworzenia etiud filmowych i animacji, komunikatów medialnych (TV, Internet, billboardy), w obrębie tych mediów przekazuje istotne dla siebie treści.	K_Uo1
EK_04	Posiada praktyczne umiejętności tworzenia produktów, multimedialnych, posługiwania się aplikacjami graficznymi: <ul style="list-style-type: none">• do edycji zdjęć - np. Adobe Photoshop,• do edycji filmów - np. Adobe Premiere, do transkodowania różnych formatów plików, filmowych i audialnych.	K_Uo3

EK_o5	<p>Posiada praktyczne umiejętności tworzenia produktów, multimedialnych, posługiwania się aplikacjami graficznymi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • do edycji zdjęć - np. Adobe Photoshop, • do edycji filmów- np. Adobe Premiere, <p>do transkodowania różnych formatów plików, filmowych i audialnych.</p>	K_Uo5
EK_o6	<p>Traktuje poszczególne etapy tworzenia projektów, jako etapy w procesie realizacji własnych działań artystycznych. Aktywnie poszukuje źródeł inspiracji i pogłębia swoją wiedzę w zakresie wybranej specjalizacji. Posiada umiejętności negocjowania, organizowania, integrowania się z innymi osobami w różnych przedsięwzięciach kulturalnych.</p>	K_Uo9
EK_o7	<p>Poszukuje możliwości rozwoju własnych umiejętności warsztatowych proporcjonalnie do rozwoju technologii nowych mediów. Potrafi dostosowywać swoje projekty do prowadzonych korekt.</p>	K_Ko2
EK_o8	<p>Potrafi aktywnie brać udział w korektach. Wykazuje się świadomością odnośnie mocnych i słabych stron realizacji swoich i innych studentów. Wie jak wyrazić konstruktywną krytykę i dobrze argumentuje swoje przekonania.</p>	K_Ko4

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
AD. 01
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.
AD.02
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.	Poznanie 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.
AD.03	
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 uczenia się

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.

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.
Umiejętności	Realizuje powierzone zadanie popełniając nieznaczne błędy. Korzysta z właściwych metod	Realizuje powierzone zadanie popełniając minimalne błędy, które nie wpływają na	Realizuje powierzone zadanie bezbłędnie. Poprawnie korzysta z metod i narzędzi.	Realizuje powierzone zadanie bezbłędnie. Korzysta z niestandardowych metod i narzędzi. Samodzielnie

	<p>i narzędzi, ale rezultat jego pracy posiada nieznaczące, nieistotne błędy. Nie poszukuje samodzielnie dodatkowych informacji</p>	<p>rezultat jego pracy. Poprawnie korzysta z metod i narzędzi. Samodzielnie poszukuje dodatkowej informacji ale wykorzystuje ją w swojej pracy w niewielkim stopniu.</p>	<p>Samodzielnie poszukuje informacji i je wykorzystuje w swojej pracy.</p>	<p>poszukuje informacji wykraczających poza zakres problemowy zajęć i wykorzystuje je w swojej pracy.</p>
Kompetencje społeczne	<p>Realizuje (również w grupie) powierzone zadania. Rozwiązując postawiony problem ma świadomość pozatechnicznych (etycznych, naukowych i społecznych) konsekwencji proponowanych rozwiązań, ale nie odnosi się do nich w realizowanym zadaniu. Prezentuje wyniki swojej pracy.</p>	<p>Realizując (również w grupie) powierzone zadania wykazuje się samodzielnością w poszukiwaniu rozwiązań. Rozwiązując postawiony problem ma świadomość pozatechnicznych (etycznych, naukowych i społecznych) konsekwencji proponowanych rozwiązań i odnosi się do nich w niewielkim stopniu. Prosto i czytelnie prezentuje wyniki swojej pracy.</p>	<p>Realizując (również w grupie) powierzone zadania w pełni samodzielnie poszukuje rozwiązań. Rozwiązując postawiony problem ma świadomość pozatechnicznych (etycznych, naukowych i społecznych) konsekwencji proponowanych rozwiązań i odnosi się do najważniejszych z nich. Prosto i czytelnie prezentuje wyniki swojej pracy i podejmuje o nich dyskusję.</p>	<p>Realizując (również w grupie) powierzone zadania w pełni samodzielnie poszukuje rozwiązań. Stosuje nieszablonowe rozwiązania. Rozwiązując postawiony problem ma świadomość pozatechnicznych (etycznych, naukowych i społecznych) konsekwencji proponowanych rozwiązań i odnosi się do nich integrując kompleksowo wszystkie uwarunkowania. 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

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	60
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	10
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	30
SUMA GODZIN	100
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	4

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

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	Nie dotyczy

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

- Vonglitchka, *Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe* 2012
- Muldrock 3ds Max. *Biblia Kelly* 2012
- K. Kuklo, J. Kolmaga, *Blender. Kompendium*, 2010
- *Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik*: Adobe Creative Team, 2011

Literatura uzupełniająca:

- Joseph V. Mascelli Yewdall *5 tajemników 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