Załącznik nr 4 do Uchwały Senatu nr 430/01/2015

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2016/17 – 2017/18
(skrajne daty)

1.1 PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE MODULE

Nazwa przedmiotu/ modułu	**Multimedia**
Kod przedmiotu/ modułu*	**2SW30**
Wydział (nazwa jednostki prowadzącej kierunek)	**Wydział Sztuki**
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	**Wydział Sztuki**
Kierunek studiów	**Sztuki wizualne**
Poziom kształcenia	**Studia drugiego stopnia**
Profil	**Ogólnoakademicki**
Forma studiów	**Studia stacjonarne**
Rok i semestr studiów	**I rok (1, 2 semestr)**
Rodzaj przedmiotu	**Kierunkowy**
Koordynator	**dr Paweł Bińczycki**
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	**Sem. 1: mgr Roland Dubiel** **Sem. 2: mgr Aneta Suslinnikow**

***-** zgodnie z ustaleniami na wydziale

1.2 FORMY ZAJĘC DYDAKTYCZNYCH, WYMIAR GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Wykł.	Ćw.	Konw.	**Lab.**	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	**Liczba pkt ECTS**
			60					**4**

1.3 SPOSÓB REALIZACJI ZAJĘĆ

√ zajęcia w formie tradycyjnej
zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.4 FORMA ZALICZENIA PRZEDMIOTU/ MODUŁU (z toku): *(egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)*

zaliczenie z oceną w sem.: **1, 2**

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Student powinien posiadać rozszerzoną wiedzę i umiejętności dotyczące tworzenia obrazów w oparciu o techniki cyfrowe, dające przygotowanie do praktycznych działań w dziedzinie wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych. Studenci powinni w podstawowym stopniu posiadać umiejętności analizy i formułowania propozycji realizacji własnych pomysłów uwzględniających

możliwości otwartego i kreatywnego łączenia mediów.

3. CELE, EFEKTY KSZTAŁCENIA, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 CELE PRZEDMIOTU/ MODUŁU

C1	Zapoznanie studentów z istotnymi uwarunkowaniami determinującymi cel i formę przekazu, takimi jak: sfera wartości wizualno-plastycznych, uwarunkować technicznych i technologicznych.
C2	Wykształcenie umiejętności realizacji oczekiwanych i założonych wartości.
C3	Wykształcenie umiejętności odpowiedniego doboru możliwości technicznych uwarunkowanych czynnikami zewnętrznymi do zaplanowanej treści i formy realizacji.

3.2 EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU/ MODUŁU

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych **(KEK)**
EK_01	Trafnie dobiera środki wyrazu artystycznego w świadomym dążeniu do realizacji własnej koncepcji.	K_U03
EK_02	Rozwiązuje spektrum problemów twórczych wykorzystując wypracowane umiejętności warsztatowe, które stanowią punkt wyjścia do realizacji własnych koncepcji i określenia indywidualnego języka artystycznego	K_U04
EK_03	Samodzielnie szuka możliwości konformacji swoich poglądów, postawy i upodobań artystycznych z innymi twórcami (wystawy, sympozja, prezentacje, koła naukowe).	K_U07

3.3 TREŚCI PROGRAMOWE

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Analiza wymagań formalnych do realizacji zadanego projektu.
Właściwe zastosowanie poznanych technik cyfrowych w realizowanym projekcie.

Prawidłowe formułowanie myśli, wiedzy umożliwiającej powstanie subiektywnego sposobu interpretacji rzeczywistości, zmierzającego do prób określenia własnego języka artystycznego

3.4 METODY DYDAKTYCZNE

Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń

Wykonywanie doświadczeń w zakresie:

Budowania oczekiwanej reakcji odbiorcy na prezentowany film

Dostosowanie umiejętności i uwarunkowań technicznych i technologicznych w celu wzmocnienia formy przekazu realizacji filmowej.

Wpływ color correction i color granding na ostateczną wersję filmu.

Projektowanie doświadczeń:

Realizacja etiud filmowych na zadany temat, z uwzględnieniem spójności i siły przekazu, przez poprawny dobór formy i techniki filmowej.

Realizacja własnego tematu multimedialnego, w oparciu o zdobytą wiedzę z uwzględnieniem uzyskania zaplanowanej treści.

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)	Formy zajęć dydaktycznych (w, ćw, ….)
EK_ 01	obserwacja w trakcie zajęć	LAB
EK_ 02	projekt	LAB
EK_03	obserwacja w trakcie zajęć	LAB

4.2 WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU (KRYTERIA OCENIANIA)

Student w ciągu semestru realizuje 2-5 projektów zaliczeniowych. Ocena semestralna jest wypadkową ocen uzyskanych za poszczególny projekt, który oceniany jest następująco:

Ocena bardzo dobra - Aktywny udział w zajęciach; realizacja projektu zgodnie z założonym celem. Projekt uwzględnia właściwie dobrane środki przekazu (poznane na zajęciach). Przekaz w realizacjach jest spójny, jasny i budzi zdefiniowane przez twórcę emocje u odbiorcy. Projekt posiada twórcze poszukiwanie własnego języka medialnego.
Ocena plus dobry - Aktywny udział w zajęciach; realizacja projektu wraz z zdefiniowaniem i uzasadnieniem wyboru języka medialnego i warsztatu technicznego odpowiednio dobranego do własnych możliwości i umiejętności

Ocena dobry – Aktywny udział w zajęciach; realizacja projektu wraz z zdefiniowaniem i uzasadnieniem wyboru języka medialnego i warsztatu technicznego. **Ocena plus dostateczna** - Udział w zajęciach; realizacja projektu, próba poszukiwania własnej wypowiedzi medialnej. **Ocena dostateczna** – Udział w zajęciach; realizacja projektu o temacie zgodnym z wytycznymi **Ocena niedostateczna** – Częściowy udział w zajęciach, brak projektu

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	**60**
przygotowanie do zajęć	20
udział w konsultacjach	9
czas na napisanie referatu/eseju	-
przygotowanie do egzaminu	10
udział w egzaminie	1
inne (jakie?)	-
SUMA GODZIN	**100**
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	**4**

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU/ MODUŁU

wymiar godzinowy	**-**
zasady i formy odbywania praktyk	**-**

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

Ryszard W. Kluszczyński – „Film Wideo Multimedia”, Warszawa 1999.
Lev Manovich - “Język Nowych Mediów”, Oficyna Wydawnicza ŁośGraf / 2012.
tajników warsztatu filmowego Joseph V. Mascelli Yewdall 2012.
Dźwięk w filmie. Teoria i praktyka David Lewis 2011.
Gramatyka języka filmowego Daniel Arijon 2012.
Zbigniew Warpechowski – „Podręcznik”, wyd. CSW Zamek Ujazdowski, Warszawa 1990.
Ryszard W. Kluszczyński - „Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów”

Literatura uzupełniająca:

Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, tv i mediach cyfrowych, Bruce Block 2010.
Kompresja dźwięku i obrazu wideo Andy Beach, 2009.
Okiem filmowca. Nauka i łamanie zasad filmowej kompozycji. Mercado Gustavo, 2011.
Ryszard W. Kluszczyński - „Sztuka interaktywna. Od dzieła - instrumentu do interaktywnego spektaklu”, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

Dziekan Wydziału Sztuki
dr hab. Antoni Nikiel prof. UR