

KARTA PRZEDMIOTU

Politechnika Białostocka									
Kierunek studiów	Grafika						Poziom i forma studiów	studia pierwszego stopnia stacjonarne	
Specjalność / ścieżka dyplomowania	–						Profil kształcenia	praktyczny	
Nazwa przedmiotu	Grafika multimedialna 2						Kod przedmiotu	GRP 5019	
							Rodzaj przedmiotu	obieralny	
Formy zajęć i liczba godzin	W	Ć	L	P	Ps	T	S	Semestr	5
				60				Punkty ECTS	5
Przedmioty wprowadzające	–								
Cele przedmiotu	Zapoznanie z zagadnieniami związanymi z filmem animowanym. Nabycie umiejętności wykorzystania multimedialnych narzędzi kreacji artystycznej na potrzeby projektów z obszaru animacji filmowej, poznanie ich współdziałania i wzajemnych zależności. Nauka wykorzystywania niezbędnych metod i narzędzi w pracy artystycznej i projektowej. Edytowanie materiałów multimedialnych w celu uzyskania zamierzonych efektów projektowych.								
Treści programowe	Animacja filmowa, rodzaje technik animacji. Plastyka i zagadnienia kompozycyjne filmu animowanego. Eksplicacja / synopsis / ekspozycja, rozwinięcie i rozwiązanie akcji / scenorys / animatik / scenopis obrazkowy / planowanie ruchu kamery / filmy reklamowe i animowane / efekty inscenizacyjne / prawidłowość długości ujęć / krótka forma animacyjna.								
Metody dydaktyczne	Metoda projektów								
Forma zaliczenia	Ocena projektu semestralnego z emisją i autoprezentacją								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
EU1	dostrzega i różnicuje umiejętności warsztatowe z pokrewnych dyscyplin artystycznych służących kreacji multimedialnej w stopniu podstawowym							G1_W04	
EU2	zna podstawowe publikacje przedstawiające rozwój dyscyplin artystycznych w kontekście sztuki multimedialnej							G1_W06	

EU3	zna, rozpoznaje i stosuje w stopniu podstawowym metody kreacji artystycznej w szeroko rozumianej sztuce nowych mediów cyfrowych i jest świadomy ich związku ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością – projektowania graficznego	G1_W10
EU4	dostrzega w podstawowym zakresie złożoność twórczego procesu od koncepcji do realizacji dzieła multimedialnego oraz w zakresie filmu animowanego	G1_W13
EU5	umie projektować, tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne lub projektowe dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania w stopniu podstawowym	G1_U01
EU6	umie świadomie w stopniu elementarnym posługiwać się narzędziami warsztatu technologii cyfrowej w obszarze działalności sztuki multimedialnej oraz medium filmowego	G1_U02
EU7	posiada podstawy i umiejętności kreatywnego poruszania się w środowisku cyfrowym	G1_U03
EU8	w wystarczającym i podstawowym stopniu jest zdolny do kreatywnego wykorzystania wyobraźni oraz własnej emocjonalności w procesie twórczym w zakresie realizacji - szeroko pojętego - dzieła multimedialnego i filmowego	G1_K05
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja
EU1	ocena wykonanych prac i projektów z autoprezentacją	Ps
EU2	dyskusja i ocena wykonanych prac i projektów	Ps
EU3	ocena wykonanych prac i projektów	Ps
EU4	ocena wykonanych prac i projektów	Ps
EU5	ocena wykonanych prac i projektów	Ps
EU6	ocena wykonanych prac i projektów	Ps
EU7	ocena wykonanych prac i projektów	Ps
EU8	ocena prezentacji i omówienie projektów semestralnych	Ps
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.
Wyliczenie	udział w zajęciach w pracowni projektowej	60
	udział w konsultacjach związanych z projektami	5
	realizacja zadań projektowych – praca domowa	60
	RAZEM:	125
Wskaźniki ilościowe		GODZINY ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		65 2,6
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		125 5
Literatura podstawowa	1. Nono Dragovic Katarzyna Dragovic, Reżyseria filmu reklamowego, Wyd. Wojciech Marzec, 2012 2. R. Syska, I. Sowińska, T. Lubelski, Historia Kina, Tom 1-4, Wydawnictwo Universitas, 2018	

	3. Wojnicka J., Katafiasz O., Słownik wiedzy o filmie, PWN, Warszawa, 2008 4. Beck Jerry, Sztuka animacji / Od ołówka do piksela, Arkady, Warszawa, 2006 5. Kluszczyński R.W., Film, wideo, multimedia, Instytut Kultury, Warszawa, 1999	
Literatura uzupełniająca	1. Małgorzata Jankowska, Wideo, wideo instalacje, wideo performance w Polsce, Neriton, 2004 2. Brownie B., Transforming Type, Bloomsbury Academic, 2015 3. Blazer L., Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics, Peachpit Press, 2015 4. Flusser V., Ku filozofii fotografii, Aletheia, 2015 5. Joshua Paul, 100 sposobów na cyfrowe video, Helion, Warszawa, 2007	
Jednostka realizująca	Katedra Sztuk Projektowych	Data opracowania programu
Program opracował(a)	mgr Katarzyna Zabłocka	18.03.2019