

## KARTA PRZEDMIOTU

Politechnika Białostocka										
<b>Kierunek studiów</b>	<b>Grafika</b>							<b>Poziom i forma studiów</b>	<b>studia pierwszego stopnia stacjonarne</b>	
<b>Specjalność / ścieżka dyplomowania</b>	-							<b>Profil kształcenia</b>	<b>praktyczny</b>	
<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>Grafika multimedialna 1</b>							<b>Kod przedmiotu</b>	<b>GRP 4019</b>	
								<b>Rodzaj przedmiotu</b>	<b>obieralny</b>	
<b>Formy zajęć i liczba godzin</b>	<b>W</b>	<b>Ć</b>	<b>L</b>	<b>P</b>	<b>Ps</b>	<b>T</b>	<b>S</b>	<b>Semestr</b>	<b>4</b>	
				<b>60</b>				<b>Punkty ECTS</b>	<b>5</b>	
<b>Przedmioty wprowadzające</b>	-									
<b>Cele przedmiotu</b>	Zapoznanie z zagadnieniami interpunkcji filmowej i jej wpływu na w efekt finalny projektu multimedialnego. Nabycie umiejętności wykorzystania multimedialnych narzędzi kreacji artystycznej, poznanie ich współdziałania i wzajemnych zależności. Nauka wykorzystywania narzędzi w pracy artystycznej i projektowej. Edytowanie materiałów multimedialnych w celu uzyskania zamierzonych efektów projektowych. Nauka przygotowania plików do emisji i publikacji multimedialnych									
<b>Treści programowe</b>	Estetyka i technologia sztuki multimedialnej. Kompozycja filmu. Kompozycja kadru. Filmowe elementy wizualne. Plany filmowe. Ruch kamery. Punkty widzenia kamery. Postprodukcja. Interpunkcja filmowa. Aparat i kamera cyfrowa, rekordery audio, komputer, projektor multimedialny, oświetlenie									
<b>Metody dydaktyczne</b>	Metoda projektów									
<b>Forma zaliczenia</b>	Ocena projektu semestralnego z emisją i autoprezentacją									
<b>Symbol efektu uczenia się</b>	<b>Zakładane efekty uczenia się</b>							<b>Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się</b>		
<b>EU1</b>	dostrzega i różnicuje umiejętności warsztatowe z pokrewnych dyscyplin artystycznych służących kreacji multimedialnej w stopniu podstawowym							G1_W04		
<b>EU2</b>	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 multimedialne 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 tworząc prace multimedialne	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
<b>Symbol efektu uczenia się</b>	<b>Sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>	<b>Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja</b>
EU1	ocena wykonanych prac i projektów z autoprezentacją	P
EU2	ocena wykonanych prac i projektów z autoprezentacją	P
EU3	dyskusja i współpraca nad realizacjami	P
EU4	na podstawie wykonanej pracy	P
EU5	na podstawie postępów w wykonywanych pracach	P
EU6	na podstawie postępów w wykonywanych pracach	P
EU7	na podstawie wykonanej pracy	P
EU8	ocena prezentacji i omówienie projektów semestralnych	P
<b>Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)</b>		<b>Liczba godz.</b>
<b>Wyliczenie</b>	udział w zajęciach związanych z projektem	60
	udział w konsultacjach związanych z projektami	5
	realizacja zadań projektowych – praca domowa	60
	<b>RAZEM:</b>	<b>125</b>
<b>Wskaźniki ilościowe</b>		<b>GODZINY</b>   <b>ECTS</b>
<b>Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela</b>		65   2,6
<b>Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym</b>		125   5
<b>Literatura podstawowa</b>	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	
<b>Literatura uzupełniająca</b>	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	
<b>Jednostka realizująca</b>	Katedra Sztuk Projektowych	<b>Data opracowania programu</b>
<b>Program opracował(a)</b>	mgr Katarzyna Zabłocka	18.03.2019