

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU / MODUŁU

1. Nazwa przedmiotu:	Multimedia			
2. Kod przedmiotu:	3,5			
3. Okres ważności karty:	ważna od roku akademickiego 2015/2016			
4. Forma kształcenia:	studia pierwszego stopnia			
5. Forma studiów:	studia stacjonarne/niestacjonarne			
6. Kierunek studiów:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych			
7. Profil studiów:	ogólnoakademicki			
8. Specjalność:	Obraz cyfrowy i fotograficzny			
9. Semestr:	III i IV			
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Studiów Edukacyjnych i Sztuki			
11. Prowadzący przedmiot:	mgr Marek Furmanowicz			
12. Grupa przedmiotów:	przedmioty kierunkowe			
13. Status przedmiotu:	obowiązkowy			
14. Język prowadzenia zajęć:	polski			
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne: -----				
16. Cel przedmiotu:				
Nabywanie i poszerzanie wiedzy, umiejętności w zakresie pracy w specjalistycznych programach komputerowych. Zapoznanie studenta z podstawami grafiki komputerowej i wprowadzenie do nowych technologii cyfrowych. Poszerzanie wiedzy i umiejętności w zakresie pracy w specjalistycznych programach komputerowych. Budowanie świadomości przydatności tych umiejętności w kreacji użytkowej i artystycznej				
17. Efekty kształcenia:				
Ozn.	Opis efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
Po zaliczeniu przedmiotu absolwent posiada wiedzę na temat:				
W1	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z ich kierunkiem studiów, jak również (gdy zachodzi taka potrzeba) wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych i pokrewnych dyscyplin.	Przegląd bieżących ćwiczeń. Rozmowa dydaktyczna	Pracownia artystyczna	K_W01
W4	Ma szeroką orientację w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w sztuce. Zna popularno-naukowe i specjalistyczne pozycje literackie, jak również źródła internetowe. Student świadomie wykorzystuje wiedzę teoretyczną w praktyce.	Rozmowa dydaktyczna. Korekta bieżących ćwiczeń Obserwacja realizacji ćwiczeń.	Pracownia artystyczna	K_W04
umiejętności				
U1	Wykazuje się umiejętnością wnikliwej,	Przegląd prac		K_U01

	świadomej, różnorodnej percepcji.	bieżących z korektą.	Pracownia artystyczna	
U2	Posiada umiejętność świadomej interpretacji różnorodnej rzeczywistości mogącej być źródłem dzieła plastycznego	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K_U02
U3	Posiada elementarne umiejętności w obszarze kreacji artystycznej z wykorzystaniem rozpoznanej indywidualnej wyobraźni	Przegląd prac bieżących z korektą.	Pracownia artystyczna	K_U03
U4	Ma szeroką orientację w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w sztuce.	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K_U04
U5	Posiada umiejętność świadomego posługiwania się właściwą techniką i technologią cyfrową w trakcie realizacji prac artystycznych	Przegląd prac bieżących i semestralnych. Korekta. Zaliczenie.	Pracownia artystyczna	K_U05
U6	Posiada umiejętność świadomego posługiwania się właściwą techniką i technologią cyfrową w trakcie realizacji prac plastycznych	Obserwacja. Przegląd prac bieżących z korektą. Zaliczenie	Pracownia artystyczna	K_U06
U8	Potrafi wypowiadać się swobodnie i komunikatywnie (ustnie i pisemnie) na określony temat z zakresu różnych dziedzin twórczości plastycznej	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K_U08
U10	Ma kwalifikacje do uczenia w zakresie edukacji plastycznej	Przegląd prac bieżących z korektą.	Pracownia artystyczna	K_U10
Kompetencje społeczne				
K2	Potrafi samodzielnie i niezależnie podejmować prace, wykazując się jednocześnie umiejętnością poszukiwania, analizowania i interpretowania informacji. Zadane tematy ćwiczeń student realizuje samodzielnie, poszukując stosownych źródeł inspiracji i informacji oraz analizując rzeczywistość pod kątem danego problemu estetycznego.	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K-Ks02
K4	W zależności od sytuacji jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni wspartej na intuicji i emocjonalności.	Przegląd prac bieżących i semestralnych. Korekta. Zaliczenie.	Pracownia artystyczna	K-Ks04
K5	W różnych sytuacjach jest zdolny do efektywnego wykorzystania zdolności,	Przegląd prac bieżących	Pracownia artystyczna	K-Ks05

	twórczego myślenia i twórczej pracy	z korektą. Przegląd prac semestralnych. Zaliczenie.			
K6	W różnych sytuacjach jest zdolny do efektywnego wykorzystania zdolności, elastycznego myślenia, adoptowania się	Observacja stopnia realizacji ćwiczeń podczas autoprezentacji.	Pracownia artystyczna	K-Ks06	
K7	W różnych sytuacjach jest zdolny do efektywnego wykorzystania zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających okoliczności.	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K-Ks07	
18. Formy i wymiar zajęć: Pracownia artystyczna		ST - 75	NST - 45		
19. Treści kształcenia:					
Wykłady:----- Ćwiczenia: Poznanie struktury prezentacji intermedialnych. Analogowe i cyfrowe techniki audio i wideo. Łączenie obrazu z dźwiękiem. Krowanie przestrzeni wirtualnej. Interaktywne prezentacje internetowe i multimedialne. Programy komputerowe do cyfrowej obróbki materiałów audiowizualnych i multimedialnych.					
20. Egzamin:		nie			
21. Literatura podstawowa:					
Adobe Flash CS3 Professional PL. Techniki studyjne. Oficjalny podręcznik Robert Reinhardt Flash CS3/CS3 PL Professional. Nieoficjalny podręcznik Chris Grover, E. A. Vander Veer, Photoshop. Profesjonalny retusz i fotomontaż Glyn Dewis. GIMP 2.6 dla fotografów - techniki cyfrowej obróbki zdjęć. Od inspiracji do obrazu Klaus Gölker. Praca zbiorowa Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Arkady 2006. Joanna Pasek, Adobe Creative Team Adobe Flash CS3 Professional Helion 2008, R. Reinhardt, Snow Dowd. Adobe Flash CS3,					
21. Literatura uzupełniająca:					
Krzysztof Pasek Flash CS3 PL. Ćwiczenia praktyczne, Helion 2008, prasa komputerowa. Biblia. Katherine Ulrich Flash CS3 Professional PL, Klatka po klatce Helion. Adobe Flash CS6 i ActionScript 3.0. Interaktywne projekty od podstaw Paweł Zakrzewski. ActionScript 3.0 dla Adobe Flash CS4/CS4 PL Professional. Oficjalny podręcznik Adobe Creative Team. ActionScript 3.0. Szybki start Derrick Ypenburg. Flash CS3 Professional PL. Techniki zaawansowane. Klatka po klatce Russell Chun. Photoshop CS/CS PL. 50 praktycznych projektów Gregory Georges. Adobe Flash CS5/CS5 PL Professional. Biblia Todd Perkins					
23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:					
Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta			
1	Wykład	-			
2	Ćwiczenia	-			
3	Laboratorium	-			
4	Projekt	-			
5	Seminarium	-			
6	Pracownia artystyczna	75	45		
7	Praca własna studenta	45	75		
	Suma godzin	120	120		
24. Suma wszystkich godzin:		120	120	25. Liczba punktów ECTS:	4

26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego:	3	2	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty):	
28. Uwagi:				
Efekty kształcenia zależne są od indywidualnych predyspozycji, zainteresowań oraz zaangażowania studenta. Indywidualne predyspozycje studenta mają również bezpośredni wpływ na liczbę godzin, jaką student powinien zrealizować dla osiągnięcia wszystkich założonych celów.				

Zatwierdzono:

30.09.2015r.
mgr Marek Furmanowicz

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)