

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

KARTA PRZEDMIOTU / ~~MODUŁU~~

1. Nazwa przedmiotu (liczba punktów ECTS):	Multimedia (2 ECTS)				
2. Kod przedmiotu:	03.4				
3. Okres ważności karty:	Cykl kształcenia 2020-2023				
4. Forma kształcenia:	Studia pierwszego stopnia				
5. Forma studiów:	Studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych				
7. Profil studiów:	Praktyczny				
8. Specjalność:					
9. Semestr:	trzeci				
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Architektury				
11. Prowadzący przedmiot:	dr Wiesława Ostrowska				
12. Grupa przedmiotów:	Moduł przedmiotów z zakresu grafiki edytorskiej				
13. Status przedmiotu:	Obowiązkowy				
14. Język prowadzenia zajęć:	Polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:					
Przygotowanie praktyczne w pracowniach artystycznych z zakresu dyscyplin sztuk czystych, świadoma umiejętność zapisu plastycznego w poszczególnych dyscyplinach artystycznych. Umiejętność kreacji plastycznej. Umiejętność twórczego podejścia do problemu plastycznego.					
16. Cel przedmiotu:					
Nabycie umiejętności realizacji prac z wykorzystaniem więcej niż jednego medium plastycznego. Zrozumienie różnic pomiędzy dyscyplinami sztuk pięknych. Umiejętność łączenia różnorodnych środków wyrazy w procesie kreacji artystycznej w oparciu o przyjęte założenia koncepcyjne.					
17. Efekty uczenia się:					
Ozn.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektu uczenia się	Metoda sprawdzenia efektu uczenia się	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
01	Zna i rozumie różnorakie techniki i technologie stosowane w sztukach plastycznych umożliwiające także realizacje prac i projektów o praktycznym zastosowaniu.	Korekta artystyczna, wykład problemowy, rozmowa dydaktyczna, pokaz, ćwiczenia praktyczne.	Analiza prac, praca semestralna, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_W2
02	Zna i rozumie podstawową terminologię z zakresu multimedialnych służącą opisowi i interpretacji dzieł sztuki	Korekta artystyczna, wykład problemowy, dyskusja, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	Analiza, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_W8

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

03	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, malarskiego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego.	Korekta artystyczna, prezentacja multimedialna pokaz, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	obserwacja, analiza prac, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_U2		
04	Jest gotów do samooceny	rozmowa dydaktyczna, konsultacje projektowe.	rozmowa	Pracownia artystyczna	P6U_K4		
18. Formy i wymiar zajęć:		W.	Ćw.	L.	P.	PA.	Sem.
19. Treści kształcenia:							
Treści kształcenia obejmują wiedzę i umiejętności z zakresu łączenia różnych dyscyplin artystycznych. Treści obejmują wiedzę z zakresu sztuki multimedialnej rozumianej jako interesująca forma wypowiedzi artystycznej, artykulacji wykorzystującej więcej niż jedno medium. Treści kształcenia obejmują wiedzę z zakresu rozumienia takich pojęć jak: sztuka multimedialna, nowe media, video-art, found food age, działania parateatralne, instalacja, książka artystyczna, teatr alternatywny, storyboard. itd. Tematyka zajęć: • Wprowadzenie do tematyki zajęć, omówienie kryterium oceny i systemu zaliczeń • Sztuka multimedialna, definicja pojęcia, rys historyczny, różnorodność rozumienia pojęcia multimedia. Jak zmieniały się środki wyrazu wraz z rozwojem technik cyfrowych? • Opracowanie autorskiej koncepcji multimedialnego dzieła – pt. „Narracja multimedialna” inspirowanego (do wyboru): książką artystyczną, instalacją, video-artem, teatrem • Opracowanie szczegółowego scenariusza i scenopisu realizowanej koncepcji • Szczegółowe opracowanie storyboardu • Realizacja koncepcji artystycznej. Przygotowanie materiału do publicznej prezentacji • Omówienie ćwiczenia, zaliczenie.							
20. Egzamin:		tak <u>nie</u>					
21. Literatura podstawowa:							
1. Kluszczyński Ryszard W., Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010 2. Manovich Lev, Język nowych mediów, Oficyna Wydawnicza Wiesław Łoś, Warszawa 2006 3. https://cycling74.com/products/online-documentation 4. https://puredata.info/docs							
22. Literatura uzupełniająca:							
1. Beck Jerry, Sztuka animacji : od ołówka do piksela : historia filmu animowanego, Arkady, Warszawa 2006 2. Multimedia. Estetyka – dźwięk (tom1) Chopin University Press, Warszawa 2017 3. Multimedia. Obraz – interakcje (tom2) Chopin University Press, Warszawa 2017 4. Winkler Todd, Composing Interactive Music. Techniques and Ideas Using Max. Cambridge, MA: The MIT Press, 1998							

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się:				
Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta		
1	Wykład			
2	Ćwiczenia			
3	Laboratorium			
4	Projekt			
5	Pracownia artystyczna	30 / 30		
6	Seminarium			
7	Inne			
	Suma godzin	30 / 30		
24. Suma wszystkich godzin:		60	25. Liczba punktów ECTS:	2
26. Liczba punktów ECTS: uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego / samodzielnej pracy studenta:		1 / 1	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty):	2
Efekty	Ocena	Opis wymagań		
01	bdb	Zna i rozumie różnorakie techniki i technologie stosowane w sztukach plastycznych umożliwiające także realizacje prac i projektów o praktycznym zastosowaniu - Szeroki zakres wiedzy z zakresu multimedialnej kreacji artystycznej.		
	+db	Na ogół zna i rozumie różnorakie techniki i technologie stosowane w sztukach plastycznych umożliwiające także realizacje prac i projektów o praktycznym zastosowaniu - Dość dobry zakres wiedzy z zakresu multimedialnej kreacji artystycznej.		
	db	Na ogół zna i rozumie różnorakie techniki i technologie stosowane w sztukach plastycznych umożliwiające także realizacje prac i projektów o praktycznym zastosowaniu -Zadowalający zakres wiedzy z zakresu multimedialnej kreacji artystycznej, wiedza w miarę uporządkowana.		
	+dst	Raczej zna i rozumie różnorakie techniki i technologie stosowane w sztukach plastycznych umożliwiające także realizacje prac i projektów o praktycznym zastosowaniu -Znajomość podstawowych wiadomości z zakresu multimedialnej kreacji artystycznej, wiedza mało uporządkowana		
	dst	Raczej zna i rozumie różnorakie techniki i technologie stosowane w sztukach plastycznych umożliwiające także realizacje prac i projektów o praktycznym zastosowaniu -Znikoma znajomość wiedzy z zakresu multimedialnej kreacji artystycznej, wiedza nieuporządkowana		
	ndst	Nie zna i nie rozumie różnorakich technik i technologii stosowanych w sztukach plastycznych umożliwiających także realizacje prac i projektów o praktycznym zastosowaniu - Brak wiedzy z zakresu multimedialnej kreacji artystycznej.		
02	zal	Zna i rozumie podstawowa terminologię z zakresu multimedialnych służącą opisowi i interpretacji dzieł sztuki		
	nzal	Nie zna i nie rozumie podstawowej terminologii z zakresu multimedialnych służącej opisowi i interpretacji dzieł sztuki		
03	bdb	Potrafi w pełni świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, malarskiego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego. Umie projektować i realizować własne projekty plastyczne. Wyczerpujący, właściwy i twórczy dobór środków wyrazu artystycznego. Twórczy sposób realizacji tematu, oryginalność rozwiązań, zastosowanie wiedzy w sytuacjach trudnych.		
	+db	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, malarskiego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego,		

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona
			Status	3/3.....

		medialnego) i projektowego, choć niekiedy oczekuje małego wsparcia. Umie projektować i realizować projekty multimedialne inspirując się innymi realizacjami. Właściwy i twórczy dobór środków wyrazu artystycznego. Własna interpretacja realizowanego tematu, poprawny przekaz, zachowana logika narracji.
	db	Potrafi z niewielką pomocą świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, malarskiego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego. Umie projektować i realizować projekty multimedialne inspirując się innymi projektami. Właściwy dobór środków wyrazu artystycznego. Realizacja pracy poprawna, typowa.
	+dst	Potrafi z wydatną pomocą posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, malarskiego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego. Standardowy dobór środków wyrazu artystycznego. Realizacja pracy odtwórcza, stopień kreatywności minimalny.
	dst	Potrafi z trudem i pod stałym nadzorem posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, malarskiego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego. Przypadkowy dobór środków wyrazu artystycznego. Realizacja pracy chaotyczna, pozbawiona kreatywności, niezrozumiały przekaz.
	ndst	Nie potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, malarskiego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego. Brak umiejętności kreacji multimedialnej, brak kreatywności.
04	zał	Jest gotów do samooceny
	nzał	Nie jest gotów do samooceny
28. Uwagi:		
Zaliczenie odbywa się w formie z/o. W przypadku zajęć zdalnych realizacja prac uwzględnia domowe możliwości ich wykonania przez studentów.		

Zatwierdzono:

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)