



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Multimedia_1

Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura wnętrz

Studia w zakresie (specjalność)

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

II/4

Profil studiów

praktyczny

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

Laboratoria

Inne (np. online)

30

Ćwiczenia

Projekty/seminaria

Liczba punktów ECTS

2

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

prof. dr hab. inż. arch. Agata Bonenberg

e-mail: agata.bonenberg@put.poznan.pl

Wydział Architektury Politechniki Poznańskiej

ul. Jacka Rychlewskiego 2, 61-131 Poznań

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr inż. arch. Borys Siewczyński

e-mail: borys.siewczynski@put.poznan.pl

Wydział Architektury Politechniki Poznańskiej

ul. Jacka Rychlewskiego 2, 61-131 Poznań

Wymagania wstępne

Wiedza:



- Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu obsługi komputera PC,
- Student posiada podstawową wiedzę potrzebną do poprawnej realizacji kompozycji plastycznej.

Umiejętności:

- Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych, właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim, potrafi integrować informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie,
- Student potrafi dokonać identyfikacji oraz krytycznej analizy problemów natury plastycznej.

Kompetencje społeczne

- Student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób,
- Student potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role.

Cel przedmiotu

- Wskazanie studentowi sposobów wykonywania prac artystycznych za pomocą bogatej gamy metod multimedialnych oraz realizacja zadanych tematów.
- Świadome postrzeganie multimediiów na wielu płaszczyznach: wizualnej, dźwiękowej, interaktywnej itd.
- Zapoznanie z klasycznymi dokonaniem z zakresu animacji, filmu, programów komputerowych i innych.
- Uzyskanie umiejętności tworzenia prac multimedialnych.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

- ma niezbędną wiedzę dotyczącą różnych techniki wykonywania i prezentacji projektu wnętrz , w tym techniki komputerowe 2d i 3d wykorzystywane w projektowaniu wnętrz oraz techniki przygotowania do druku

Umiejętności

- jest wyposażony w różnorodne umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację koncepcji artystycznych i projektowych w postaci konkretnych prac z zakresu architektury wnętrz, w tym takie umiejętności warsztatowe takie jak: techniki tradycyjne (rysunek odręczny, malarstwo, grafika, rzeźba, modelowanie, makietowanie), fotografia, specjalistyczne oprogramowanie do projektowania wnętrz typu CAD oraz specjalistyczne oprogramowania graficzne do dalszej obróbki.
- jest przygotowany oraz zmotywowany do rozwijania zdolności artystycznych i umiejętności projektowych w samodzielnej pracy, posiada umiejętność poszerzania swoich kwalifikacji



Kompetencje społeczne

- jest świadomy konieczności ustawicznego kształcenia przez całe życie

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca:

- 2 – 3 Przeglądy cząstkowe w trakcie semestru, sprawdzające zaangażowanie i stopień zaawansowania pracy studenta – wnioski, wspólne omówienie z grupą

Ocena podsumowująca:

- Końcowy przegląd na ostatnich zajęciach wszystkich zrealizowanych w semestrze prac

Skala ocen: 2,0 ; 3,0 ; 3,5 ; 4,0 ; 4,5 ; 5,0

Treści programowe

1. Definicja multimedialnych.
2. Przykłady zróżnicowanych metod realizacji prac multimedialnych (w tym m.in. animacji, filmów, gier komputerowych, interaktywnych aplikacji oraz instalacji).
3. Wykonanie ilustracji jako podstawowa forma zestawienia multimedialnego – tekstu z obrazem.
4. Omówienie formatów plików oraz metod ich konwersji.
5. Omówienie nośników danych (analogowych i cyfrowych) oraz historia ich rozwoju.
6. Uświadomienie problemów wynikających z niekompatybilności użytkowanego sprzętu audio/wideo podczas realizacji prac multimedialnych.
7. Projektowanie grafiki rastrowej w programie Adobe Photoshop jako podstawa do realizacji animacji poklatkowej i pomoc przy realizacji ilustracji.
8. Przygotowanie do stworzenia animacji (ręcznie rysowany storyboard).

Metody dydaktyczne

Literatura

Podstawowa

Paul Wells - Animacja, Wydawnictwo PWN

Uzupełniająca

Bo Bergstron – Komunikacja Wizualna, Wydawnictwo PWN

Adobe Photoshop CS5/CS5 PL – Oficjalny podręcznik, Wyd. Helion



Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	60	2,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	1,0
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwίων/egzaminu, wykonanie projektu) ¹	30	1,0

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności