



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Multimedia_2

Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura wnętrz

Studia w zakresie (specjalność)

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

III/5

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.

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:

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

Przyjęta skala ocen: 2,0; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0

Ocena podsumowująca:

- Końcowy przegląd na ostatnich zajęciach wszystkich zrealizowanych w semestrze prac.

Przyjęta skala ocen: 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0

Treści programowe

1. Przykłady zróżnicowanych metod realizacji prac multimedialnych (w tym m.in. animacji, filmów, gier komputerowych, interaktywnych aplikacji oraz instalacji).
2. Projektowanie grafiki rastrowej w programie Adobe Photoshop jako podstawa do realizacji animacji poklatkowej.
3. Tworzenie animacji poklatkowej (wykonanej w formie tradycyjnej, bez animacji stricte komputerowej).
4. Wskazanie problemów wynikających z uwzględnienia wymiaru czasu w filmie (np. zrozumiała dla odbiorcy narracja).
5. Kwestia dźwięku w filmie – uzupełnienie obrazu, rytm, budowa nastroju.

Metody dydaktyczne

1. Wykład z prezentacją multimedialną.
2. Projekt.
3. eLearning Moodle (system wspomaganie procesu dydaktycznego i nauczania na odległość).

Literatura

Podstawowa

1. Radosław Jaworski, Multimedia i grafika komputerowa. WSiP Warszawa, 2009.

Uzupełniająca

1. Alicja Wieczorkowska, Multimedia - podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne. Polsko-Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych, 2008.
2. Tomasz Rudny, Multimedia i grafika komputerowa. Helion, 2010.



3. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik. Helion, 2011.
4. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik. Helion, 2011.
5. Paul Wells, Animacja. Wydawnictwo Naukowe PWN SA, 2009.
6. praca zbiorowa, redakcja: Jerry Beck, Sztuka Animacji. Arkady, 2004.
7. Ryszard W. Kluszczyński, Sztuka interaktywna. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2010.
8. Paweł Sitkiewicz, Małe Wielkie Kino. Wydawnictwo słowo/obraz terytoria. Gdańsk, 2009.
9. Giuseppe Cristiano, Kurs Tworzenia Storyboardów. ABE Dom Wydawniczy. Warszawa, 2008.
10. Bruce Block, Opowiadanie obrazem – tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji I mediach cyfrowych. Wydawnictwo Wojciech Marzec 2010.
11. Gavin Ambrose, Paul Harris, Twórcze projektowanie. Wydawnictwo Naukowe PWN SA, 2007.

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
łącznie 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 kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu) ¹	30	1,0

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności