



Nazwa przedmiotu	Media Elektroniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Malarstwa i Rzeźby, Katedra Malarstwa Architektonicznego i Multimedków
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	-
Rodzaj przedmiotu	Przedmiot obowiązkowy, grupa treści kierunkowych
Rok studiów/semestr; forma studiów	Rok I, semestr I i II, studia magisterskie drugiego stopnia, zaoczne
Liczba punktów ECTS	2
Prowadzący	Ad Wojciech Pukocz
Cel zajęć	Celem zajęć jest realizacja zadań o zaawansowanym stopniu trudności, rozwijanie indywidualnych predyspozycji studenta nakierowanych na możliwości użycia nowych mediów do budowania obrazu mającego silne związki z malarstwem.
Wymagania wstępne	Ukończenie 3 roku studiów. Ugruntowana znajomość technik budowania cyfrowego obrazu, zaawansowana umiejętność obsługi programów graficznych, świadomość związków pomiędzy użytymi narzędziami a środkami formalnymi.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– <i>wiedzy</i>	Student ma zaawansowaną wiedzę w zakresie znajomości oprogramowania graficznego bitmapowego, wektorowego oraz rejestracji i montażu wideo.
– <i>umiejętności</i>	student potrafi podejmować samodzielne, świadome decyzje w zakresie użytych środków, łączyć różne techniki. Potrafi analizować własne realizacje oraz właściwie przygotować materiał do prezentacji na przeglądzie i wystawie
– <i>kompetencji personalnych i społecznych</i>	Student potrafi zaprezentować swoją autorską koncepcję, użyć właściwej argumentacji i dokonać analizy. Potrafi pracować w zespole.
Treść zajęć	Pogłębienie znajomości programów komputerowych do edycji filmów wideo oraz postprodukcji. Student realizuje autorskie projekty wykonane w poznanych technikach. Program zakłada swobodę decyzji i działań Zadania dotyczą zagadnień filmu wideo wykorzystującego różnorodne metody pracy (animacja poklatkowa, found footage, elementy reportażu)
Forma i wymiar zajęć	Zajęcia w pracowni komputerowej, zajęcia indywidualne, konsultacje, korekty (90 godz/rok) Inicjowanie działań artystycznych, warsztatów, akcji, wystaw
Metody i kryteria oceny	30% wykonanie zadań/aktywność na zajęciach/ przeglądy robocze 70% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	Zaliczenie ze stopniem
Literatura	Kamiński Bogdan, <i>Obraz cyfrowy. Teoria obrazu</i> , Warszawa 2003 Hendrykowski Marek, <i>Język ruchomych obrazów</i> , Poznań 1999 Block Bruce, <i>Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych</i> , tłum. M. Kuczbajska, Warszawa 2010
Uwagi	Pracownia komputerowa, rzutnik multimedialny, aparat cyfrowy, cyfrowa kamera wideo
Język wykładowy	Polski, angielski