



Nazwa przedmiotu	Projektowanie Multimedialne
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki I Sztuki Mediów, Katedra Sztuki Mediów
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	
Rodzaj przedmiotu	Grupa treści kierunkowych, przedmiot obowiązkowy (wybór jednej z autorskich pracowni) dla kierunku Sztuka Mediów
Rok studiów/semestr; forma studiów	I rok 2 sem. / II rok 3 sem. studia magisterskie / stacjonarne
Liczba punktów ECTS	7 pkt ECTS / sem.
Prowadzący	Prof. n. Stanisław Sasak, dr hab. Marek Grzyb, mgr Barnaba Mikułowski
Cel zajęć	Zajęcia w przedmiocie Projektowanie Multimedialne są elementem kształcenia w zakresie kierunku Sztuka Mediów. Celem zajęć jest poszerzone rozpoznanie zjawisk medialnych w sztuce i projektowaniu ze szczególnym uwzględnieniem indywidualnych umiejętności warsztatowych.
Wymagania wstępne	ogólne umiejętności w zakresie: obrazowania, animacji i montażu cyfrowego, fotografii, mediów interaktywnych oraz modelowania 3D
Efekty kształcenia w zakresie:	
- wiedzy	Student uzyskuje zaawansowaną wiedzę z obszaru Sztuki Mediów w zakresie: Projektowania Multimedialnego, integrowania różnych obszarów percepcji i kreacji medialnej, interpretacji pojęcia medium w sztuce i jego konotacji we współczesnej kulturze.
- umiejętności	Student uzyskuje zaawansowane umiejętności z obszaru Sztuki Mediów w zakresie analogowych i cyfrowych technik rejestracji, edycji i emisji obrazu i dźwięku oraz przygotowania do kreowania własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej, świadomego przekazu medialnego o charakterze użytkowym.
- kompetencji personalnych i społecznych	Student uzyskuje kompetencje w obszarze Sztuki Mediów w zakresie rozumienia specyfiki Projektowania Multimedialnego oraz umiejętności pracy indywidualnej oraz zespołowej.
Treść zajęć	poziom zaawansowany: 1) opracowanie oraz realizacja w semestrze 1 projektu audiowizualnego na zaproponowany przez studenta temat z szczególnym uwzględnieniem treści, formy, specyfiki oraz użytych środków technicznych i medialnych 2) zebranie informacji, rozpoznanie i przyswojenie potrzebnej wiedzy dotyczącej wybranego tematu oraz jej przedstawienie w postaci konspektu (szkice, fotografie, storyboard, rejestracje wstępne) 3) interdyscyplinarna współpraca z przedstawicielami innych dziedzin nauki, sztuki jeśli wybrana tematyka i potrzebna wiedza oraz kompetencje wykraczają poza zakres kierunku
Forma i wymiar zajęć	zajęcia w pracowniach artystycznych, zajęcia indywidualne „mistrz-uczeń”, projekty indywidualne, projekty zespołowe, wykłady, seminarium, ćwiczenia, / 90 godz./semestr
Metody i kryteria oceny	40% wykonanie zadań / aktywność na zajęciach / realizacja projektu / przeglądy robocze 60% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	2 sem. - zaliczenie ze stopniem / 3 sem. - przegląd egzaminacyjny
Literatura	podstawowa John Brockman "Nowy Renesans", Konrad Chmielecki "Estetyka Intermedialności", Gestalten - "DATAFLOW" - Visualising Information in Graphic Design, Andrzej Gwóźdź "Pejzaże audiowizualne", Piotr Zawojski "Elektroniczne obrazoswiaty - Między sztuką a technologią",/uzupełniająca- miesięczniki poświęcone mediom i projektowaniu medialnemu Computer arts, Computer arts projects, 2+3D, GRAPHIS, DOMUS
Uwagi	komputer, internet, aparat i kamera cyfrowa, rzutnik multimedialny, studio typu greenbox
Język wykładowy	język wykładowy - polski; możliwość komunikowania się w języku angielskim i francuskim