



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 III, semestr V i VI, jednolite studia magisterskie
Liczba punktów ECTS	2
Prowadzący	Ad Wojciech Pukocz
Cel zajęć	Celem zajęć jest rozwijanie wiedzy i umiejętności doboru środków i narzędzi w sposób umożliwiający wyrażenie myśli i realizowanie problemów plastycznych. Nacisk położony jest na realizowanie zagadnień formy i treści w obrazie cyfrowym, oraz pogłębianie wiedzy i umiejętności w zakresie wykorzystania technik budowania i kreowania cyfrowego obrazu.
Wymagania wstępne	Pogłębiona umiejętność opanowania obsługi aplikacji graficznych. Student ma wiedzę dotyczącą specyfiki obszaru nowych mediów oraz ich roli we współczesnej sztuce.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– <i>wiedzy</i>	Student ma ugruntowaną wiedzę w zakresie używania technik budowy cyfrowego obrazu.
– <i>umiejętności</i>	student potrafi samodzielnie podejmować decyzje w zakresie realizacji prac artystycznych używając odpowiednich do realizacji celu technik.
– <i>kompetencji personalnych</i> <i>i społecznych</i>	Student dokonuje analizy własnej realizacji w kontekście sztuki współczesnej Verbalizuje swoje koncepcje podczas przeglądu
Treść zajęć	Pogłębienie znajomości programów komputerowych do edycji filmów wideo Poznanie technik animacji poklatkowej oraz montażu materiału wideo Student realizuje autorskie projekty, będące odpowiedzią na zaproponowane tematy mieszczące się w kategoriach animacji poklatkowej. Realizuje zadania mające kreatywnie wykorzystać umiejętności warsztatowe, nakierowane na swobodną wypowiedź artystyczną. Poruszanie się w obszarze nowych mediów z równoczesnym uwzględnieniem aspektów malarskich. Wybrane zagadnienia z zakresu animacji
Forma i wymiar zajęć	Zajęcia w pracowni komputerowej, zajęcia indywidualne, konsultacje, korekty (60 godz/rok) Udział w warsztatach i wystawach.
Metody i kryteria oceny	50% wykonanie zadań/aktywność na zajęciach/ przeglądy robocze 50% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	Zaliczenie ze stopniem
Literatura	Adobe Premiere Pro CS3. Oficjalny podręcznik Autor: Adobe Creative Team ; Dziamski Grzegorz, Sztuka po końcu sztuki. Sztuka początku XXI wieku. Poznań 2009; Benjamin Walter, <i>Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej</i> , Poznań 1996
Uwagi	Pracownia komputerowa, rzutnik multimedialny, aparat cyfrowy, cyfrowa kamera wideo
Język wykładowy	Polski, angielski