



Nazwa przedmiotu	Podstawy technik interaktywnych
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów/ Katedra Sztuki Mediów
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	
Rodzaj przedmiotu	Grupa treści podstawowych, przedmiot obowiązkowy dla kierunku Sztuka Mediów
Rok studiów/semestr; forma studiów	rok I semestr II studia licencjackie stacjonarne
Liczba punktów ECTS	3 pkt ECTS
Prowadzący	Dr Agnieszka Jarzab
Cel zajęć	Zajęcia w ramach przedmiotu Podstawy Technik Interaktywnych są elementem kształcenia w zakresie kierunku Sztuka Mediów w ramach poziomu podstawowego. Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z podstawowymi technikami i narzędziami do tworzenia interaktywnych aplikacji oraz rozpoznanie obszarów wypowiedzi artystycznej, pozwalających na użycie technik interaktywnych.
Wymagania wstępne	Umiejętność obsługi komputera i pracy w systemie operacyjnym Windows. Podstawowa znajomość obsługi programów do graficznej obróbki obrazu statycznego i video.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– wiedzy	Student uzyskuje podstawową wiedzę z obszaru sztuki mediów w zakresie technik interaktywnych.
– umiejętności	Student uzyskuje podstawowe umiejętności z obszaru sztuki mediów w zakresie tworzenia aplikacji wykorzystujących interakcję użytkownika oraz przygotowanie do kreowania własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej opartej o te technologie.
– kompetencji personalnych i społecznych	Student uzyskuje kompetencje w obszarze sztuki mediów w zakresie rozumienia specyfiki intermedialnego i interaktywnego nurtu sztuki oraz umiejętności pracy zespołowej.
Treść zajęć	Nauka programu do tworzenia aplikacji interaktywnych (Adobe Flash), zachęcanie do samodzielne eksplorowania jego zaawansowanych możliwości. Analiza i przygotowanie materiału wizualnego pod kątem realizacji interaktywnych (materiał tekstowy, ilustracyjny lub filmowy) Kreacja form animowanych i interaktywnych do wykorzystania w internecie.
Forma i wymiar zajęć	45 godz./sem.
Metody i kryteria oceny	Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest opanowanie obsługi programu Adobe Flash, wykazane w kolokwium zaliczeniowym. Na ocenę składają się: 40% wykonanie zadań / uczestnictwo na zajęciach, 60% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	zaliczenie ze stopniem
Literatura	Adobe Flash. Oficjalny podręcznik Adobe Creative Team, Flash CS3 Professional PL. Techniki zaawansowane. Klatka po klatce, Russell Chun
Uwagi	
Język wykładowy	język wykładowy - polski; możliwość komunikowania się w języku angielskim