



<b>Nazwa przedmiotu</b>	Projektowanie Multimedialne
<b>Jednostka prowadząca</b>	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów, Katedra Sztuki Mediów
<b>Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany</b>	
<b>Rodzaj przedmiotu</b>	Grupa treści kierunkowych, przedmiot obowiązkowy (wybór jednej z autorskich pracowni) dla kierunku Sztuka Mediów
<b>Rok studiów/semestr; forma studiów</b>	II rok sem. 4 studia magisterskie / stacjonarne
<b>Liczba punktów ECTS</b>	20 pkt ECTS
<b>Prowadzący</b>	Prof. n. Stanisław Sasak, dr hab. Marek Grzyb, mgr Barnaba Mikułowski
<b>Cel zajęć</b>	Zajęcia w przedmiocie Projektowanie Multimedialne są elementem kształcenia w zakresie kierunku Sztuka Mediów. Celem zajęć jest poszerzone i pogłębione rozpoznanie zjawisk medialnych w sztuce i projektowaniu ze szczególnym uwzględnieniem indywidualnych umiejętności warsztatowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	zaawansowane umiejętności w zakresie: obrazowania, animacji i montażu cyfrowego, fotografii, mediów interaktywnych oraz modelowania 3D
<b>Efekty kształcenia w zakresie:</b>	
<b>- wiedzy</b>	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.
<b>- umiejętności</b>	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 oraz użytych narzędzi, świadomego przekazu medialnego.
<b>- kompetencji personalnych i społecznych</b>	Student uzyskuje kompetencje w obszarze Sztuki Mediów w zakresie rozumienia specyfiki Proj. Multimedialnego oraz umiejętności pracy indywidualnej oraz zespołowej.
<b>Treść zajęć</b>	poziom zaawansowany: poziom zaawansowany: 1) na III semestrze wybór oraz szerokie opracowanie tematu projektu dyplomu magisterskiego z szczególnym uwzględnieniem treści, formy, specyfiki oraz użytych środków technicznych i medialnych przedstawionych w postaci konspektu i materiałów pomocniczych (storyboards, rejestracje wstępne) 2) zebranie informacji oraz rozpoznanie i przyswojenie niezbędnego zakresu wiedzy dotyczącej wybranego tematu 3) IV semestr praktyczna realizacja projektu dyplomowego na opracowany wcześniej temat 4) interdyscyplinarna współpraca z przedstawicielami innych dziedzin nauki, sztuki jeśli wybrana tematyka i potrzebna wiedza oraz kompetencje wykraczają poza zakres kierunku
<b>Forma i wymiar zajęć</b>	zajęcia w pracowniach artystycznych, zajęcia indywidualne „mistrz-uczeń”, projekty indywidualne, projekty zespołowe, wykłady, / 180 godzin w semestrze
<b>Metody i kryteria oceny</b>	40% wykonanie zadań / aktywność na zajęciach / realizacja projektu / przeglądy robocze 60% otwarty przegląd prac na koniec semestru
<b>Sposób zaliczenia</b>	zaliczenie ze stopniem
<b>Literatura</b>	pod redakcją: Katarzyna Kuropatwa i Dagmara Rode "Nie/Obecne Granice", pod redakcją: Igor Borkowski i Aleksander Woźny "Nowe media - Nowe w mediach", 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
<b>Uwagi</b>	komputer, internet, aparat i kamera cyfrowa, rzutnik multimedialny, studio typu greenbox
<b>Język wykładowy</b>	język wykładowy - polski; możliwość komunikowania się w języku angielskim i francuskim