



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Multimedia 2 [S1AW1>MULTIM2]

Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura wnętrz

Rok/Semestr

2/4

Studia w zakresie (specjalność)

–

Profil studiów

ogólnoakademicki

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

polski

Forma studiów

stacjonarne

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

0

Laboratorium

30

Inne

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

0

Liczba punktów ECTS

2,00

Koordynatorzy

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Wiedza: - Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu obsługi komputera PC i obsługi oprogramowania graficznego w tym oprogramowania multimedialnego. - Student posiada podstawową wiedzę potrzebną do poprawnej realizacji kompozycji plastycznej. Umiejętności: - Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych, właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim, potrafi integrować informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie, - Student potrafi obsługiwać w podstawowym zakresie oprogramowanie graficzne i multimedialne - Student potrafi dokonać identyfikacji oraz krytycznej analizy problemów natury plastycznej. Kompetencje społeczne - Student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób,

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest ukazanie różnorodnych, współczesnych metod ekspresji artystycznej jako narzędzia w pracy architekta wnętrz oraz wskazanie metod uzyskania celowej prezentacji dzieła, ze szczególnym naciskiem na warsztat cyfrowy. Wskazanie studentowi sposobów wykonywania prac artystycznych za pomocą bogatej gamy metod multimedialnych oraz realizacja zadanych tematów. - Świadome postrzeganie multimediów na wielu płaszczyznach: wizualnej, dźwiękowej, interaktywnej itd. - Zapoznanie z dokonaniem z zakresu animacji, filmu, programów komputerowych i innych. - Uzyskanie umiejętności tworzenia prac multimedialnych.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

Zna i rozumie zasady perspektywy, rzutowania, podstawowe zasady kompozycji oraz podstawy fotografii i realizacji filmów.

Posiada podstawową wiedzę na temat różnych technik tworzenia i prezentacji projektów wnętrz, w tym technik komputerowych 2D i 3D stosowanych w projektowaniu wnętrz.

Umiejętności:

Potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, posługiwać się właściwie dobranymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi wspomagającymi projektowanie wnętrz.

Potrafi formułować, tworzyć i wdrażać oryginalne koncepcje projektowe i artystyczne, posiadając umiejętności niezbędne w procesie projektowania w sztukach stosowanych i sztukach pięknych, w tym w architekturze wnętrz, komunikacji wizualnej z zastosowaniem multimedialnych środków przekazu.

Kompetencje społeczne:

Jest gotów do samodzielnej pracy, zbierania i analizowania informacji, dokonywania ich syntezy i wykorzystywania w procesie twórczym i projektowym oraz do rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji i umiejętności organizacji pracy.

Posiada zdolność do kreatywnego i elastycznego myślenia, dostosowuje się do nowych i zmieniających się okoliczności, właściwie wykorzystuje zasoby emocjonalne, wyobraźnię i intuicję, empatycznie współpracuje z innymi i radzi sobie ze stresem związanym z wystąpieniami publicznymi i nowymi wyzwaniami.

Rozumie konieczność korzystania z technologii informacyjnych w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i projektów, w tym prezentowania projektów i komunikowania opinii w sposób zrozumiały.

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca:

Przeglądy częściowe w trakcie semestru, sprawdzające zaangażowanie i stopień zaawansowania pracy studenta - wnioski, wspólne omówienie z grupą

Ocena podsumowująca:

- Końcowy przegląd na ostatnich zajęciach zrealizowanych w semestrze prac

Skala ocen: 2,0 ; 3,0 ; 3,5 ; 4,0 ; 4,5 ; 5,0

Treści programowe

Zajęcia służą przekazaniu wiedzy dotyczącej roli i potencjału multimediów będących częścią współczesnej kultury i sztuki oraz jako elementu warsztatu architekta wnętrz. Multimedia ukazują się jako narzędzie twórcze, analityczne oraz artystyczne. Nabyte kompetencje ugruntowują zadania praktyczne.

Tematyka zajęć

Wykonanie autorskiego opracowania multimedialnego - etiudy filmowej - w postaci impresji wraz ze ścieżką dźwiękową ukazującego istniejącą przestrzeń lub wnętrza architektoniczne. Omówienie zagadnień teoretycznych.

Podczas zajęć na drodze działań praktycznych, konsultacji oraz prezentacji indywidualnych i na forum grupy oraz omawiane, wprowadzane i realizowane są następujące zagadnienia:

- Omówienie przykładów prac multimedialnych i metod ich realizacji

- Wrażliwość etudy filmowa jako dzieło multimedialne
- Omówienie oprogramowania
- Wybór przestrzeni będącej tematem etudy filmowej
- Omówienie metod realizacji zdjęć, praktyczne i teoretyczne wprowadzenie do zagadnień operatorskich.
- Omówienie środków wyrazu artystycznego w sztuce filmowej.
- wykonanie scenariusza opracowania multimedialnego
- Wykonanie zdjęć i nagrań (filmowych i dźwiękowych) do filmu.
- Wybór ścieżki dźwiękowej i efektów audio
- Edycja grafiki 2d dla potrzeb dzieła autorskiego
- Montaż filmowy (teoria i praktyka)
- Przeglądy prac, bieżąca korekta postępów.

Metody dydaktyczne

1. Wykład przeglądowy ilustrowany - prezentacja multimedialna.
2. Wykonywanie doświadczeń artystycznych będących ilustracją dla omawianych treści programowych po uprzednim instruktażu; metoda projektów: projekt - praktyczny;
3. analiza przypadków / dyskusja / rozwiązywanie zadań problemowych.
4. eLearning Moodle (system wspomagania procesu dydaktycznego i nauczania na odległość).

Literatura

Podstawowa:

1. Paul Wells - Animacja, Wydawnictwo PWN
2. Bo Bergstron - Komunikacja Wizualna, Wydawnictwo PWN

Uzupełniająca:

1. Austin T., Doust R.; Projektowanie dla nowych mediów, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa
2. Rodolphi L. Photorealism with Twinmotion: Raster - Path Tracer - Lumen, ISBN-13 : 979-8862125900
3. Synergy in the design process - contemporary tools used in the recording and implementation of the design idea / Katarzyna Słuchocka (WA), Borys Siewczyński (WA), Jan Szot (WA) // Architectus - 2023, no. 4(76), s. 127-134
4. Parent. R. Animacja komputerowa. Algorytmy i Techniki. Dom Wydawniczy PWN 2011
5. Russin R., Missouri W., Jak napisać scenariusz filmowy, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2021
6. Simon M., Storyboard ruch w sztuce filmowej, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010
7. Przedpełska-Bieniek M., DŹWIĘK W FILMIE, Sonoria 2012

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	50	2,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	1,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	20	1,00