

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.EDUP1.C.M	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Multimedia Multimedia
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	Dr hab. Jowita Mormul
1.6. Kontakt	jmormul@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 4,5) Egzamin (semestr 6)	
3.4. Metody dydaktyczne	podające – instruktaż, objaśnienie problemowe – dyskusja, analiza przypadków, uczenie wspomagane komputerem eksponujące – pokaz, film praktyczne – ćwiczenia przedmiotowe, zajęcia praktyczne	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	1. Larry Jordan, Adobe Premiere Pro Power Tips ; Secrets, Shortcuts, and Techniques, Routledge , 2012 2. Karel Reisz, The technique of film editing, London ; New York : Focal Press, 1968 / Karel Reisz, Technika montażu filmowego, Warszawa, 2018 3. Ze-Nian Li, Mark S. Drew, Jiangchuan Liu, Fundamentals of multimedia, London, 2014
	uzupełniająca	1. Tomasz Samosionek, Videoart: sztuka video w Polsce 1973-1985, Łódź, 2021 2. Troy Lanier, Clay Nichols, Filmowanie. Podręcznik dla młodych, Warszawa, 2025 3. Sitkiewicz Paweł, Polska szkoła animacji, Gdańsk, 2011

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć) C1. Wiedza Zapoznanie z podstawowymi terminami, technikami i narzędziami multimedialnymi C2. Umiejętności Rozwijanie praktycznych umiejętności w zakresie edycji grafiki, dźwięku, wideo i animacji C3. Kompetencje społeczne Kształcenie kompetencji projektowych, kreatywności i pracy zespołowej
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Samodzielne i zespołowe realizowanie ćwiczeń podejmujących podstawowe problemy struktur multimedialnych z wykorzystaniem m.in. fotografii, filmu, animacji, mappingu, projekcji z dźwiękiem. Projektowanie, tworzenie, analizowanie i prezentowanie własnych utworów multimedialnych. Stosowanie podstawowych metod pracy z urządzeniami i programami do zapisu, montażu i edycji obrazu i dźwięku. Łączenie obrazu i dźwięku w spójne struktury. Badanie i projektowanie nowych możliwości technologicznych. Dokumentacja i archiwizacja dokonań twórczych. Dystrybucja i publikowanie w mediach multimedialnych dokonań twórczych.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Zna podstawowe terminy, technologie i narzędzia multimedialne	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Tworzy i realizuje proste projekty multimedialne	EDUP1A_U01
U02	Świadomie dobiera narzędzia warsztatu multimedialnego	EDUP1A_U02 EDUP1A_U06
U03	Tworzy i edytuje materiały fotograficzne, dźwiękowe i wideo	EDUP1A_U03
U04	Samodzielnie decyduje o sposobie realizacji własnych projektów multimedialnych	EDUP1A_U04 EDUP1A_U08
U05	Współpracuje z innymi osobami w ramach realizacji projektów multimedialnych	EDUP1A_U05
U06	Zastosowuje efektywnie poznane terminy, techniki i narzędzia multimedialne w samodzielnej pracy	EDUP1A_U07
U07	Przygotowuje i prezentuje własne projekty multimedialne do prezentacji publicznych	EDUP1A_U11 EDUP1A_U13
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Jest świadomy potrzeby poszerzania wiedzy na temat multimediów i warsztatu multimedialnego, nowych rozwiązań technicznych; wykorzystuje zgromadzoną wiedzę do realizacji własnych prac multimedialnych	EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03
K02	Posiada umiejętność krytycznej oceny zarówno własnej, jak i cudzej twórczości multimedialnej	EDUP1A_K04

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się				
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)			
	Projekt*	Aktywność na zajęciach*	Praca własna*	Praca w grupie*
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
	C	C	C	C
W01	+	+	+	+
W04	+	+	+	+
U01	+	+	+	+
U02	+	+	+	+
U03	+	+	+	+
U04	+	+	+	+
U05	+	+	+	+
U06	+	+	+	+
U07	+	+	+	+
U08	+	+	+	+
U11	+	+	+	+
U13	+	+	+	+
K01	+	+	+	+
K02	+	+	+	+
K03	+	+	+	+
K04	+	+	+	+

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny Waga zadań:
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)		60% Realizacja założonych w programie kształcenia zadań. Jakość artystyczna i estetyczna realizacji
		40% Aktywność studenta na zajęciach, zaangażowanie w proces projektowy, interakcja podczas dyskusji, korekt dydaktycznych
	3	50% - 60% spełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	3,5	61% - 70% spełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	4	71% - 80% spełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia

	4,5	81% - 90% spełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	5	91% - 100% spełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
<i>LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>	120	
<i>Udział w wykładach*</i>		
<i>Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*</i>	120	
<i>Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*</i>		
<i>Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*</i>		
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	80	
<i>Przygotowanie do wykładu*</i>		
<i>Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*</i>		
<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>		
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (jakie?)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	200	
PUNKTY ECTS za przedmiot	8	

**niepotrzebne usunąć*