

Nazwa przedmiotu: Działania multimedialne w edukacji muzycznej			
Jednostka prowadząca przedmiot: UMFC Filia w Białymstoku, Wydział Instrumentalno-Pedagogiczny, Edukacji Muzycznej i Wokalistyki			Ważna od roku akademickiego: 2025/2026
Kierunek: Edukacja muzyczna w zakresie sztuki muzycznej		Specjalność: muzyka kościelna, edukacja artystyczna szkolna, prowadzenie zespołów muzycznych	
Forma studiów: stacjonarne drugiego stopnia		Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)	Status przedmiotu: obowiązkowy
Forma zajęć: wykład	Język przedmiotu: polski	Rok/semestr: r. II; s. III-IV	Wymiar godzin: 30
Koordynator przedmiotu	Kierownik Katedry Chóralistyki i Edukacji Artystycznej		
Prowadzący zajęcia	mgr Jan Krutul		
Cele przedmiotu	Podniesienie technicznego poziomu projektowania graficznego oraz poszerzenie świadomości artystycznej i estetycznej studentów		
Wymagania wstępne	Brak		
Kategorie	Nr	EFEKTY UCZENIA SIĘ	Symbol kierunkowy
Wiedza	1	Potrafi charakteryzować media, mass media i multimedia	K2_W1
	2	Zna podstawowe techniki rysunku i druku oraz zasady planowania i tworzenia reklamy telewizyjnej, radiowej, prasowej, zewnętrznej i internetowej.	K2_W4
	3	Zna podstawowe zagadnienia dotyczące grafiki komputerowej, fotografii, tworzenia filmu oraz pracy z dźwiękiem	K2_W4 K2_W6
Umiejętności	4	Potrafi wykorzystać współczesne media jako nowoczesny sposób kreacji i komunikacji w kontekście narzędzia pracy lub w kontekście sztuki posługując się grafiką bitmapową, wektorową; zna zasady składu publikacji, tworzenia animacji oraz obróbki audio i wideo w tworzeniu projektów i publikacji multimedialnych	K2_U1 K2_U6
Kompetencje społeczne	5	Zna podstawowe zagadnienia dotyczące kontaktu z agencjami reklamowymi, firmami poligraficznymi, radiem i telewizją oraz posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej	K2_K1 K2_K3
TREŚCI PROGRAMOWE			Liczba godzin
Semestr III			
1. Działania multimedialne – charakterystyka przedmiotu			1
2. Podstawowe zagadnienia dotyczące grafiki komputerowej			1
3. Etapy tworzenia projektu medialnego			1
4. Podstawy pracy z grafiką bitmapową			5
5. Podstawy pracy z grafiką wektorową			2
6. Praca z grafiką bitmapowo-wektorową			5
Semestr IV			
7. Elementy identyfikacji wizualnej			1
8. Zapoznanie z techniką tworzenia projektów pod kątem druku			1
9. Podstawy pracy z dźwiękiem			4
10. Prezentacje multimedialne i publikacje elektroniczne			2
11. Podstawy fotografii			2
12. Podstawy pracy z filmem			4
13. W poszukiwaniu własnej kreatywności – multimedialny performance			1
Treści programowe wzajemnie się przenikają, a większość z nich jest obecna na każdym etapie kształcenia.			

Metody kształcenia	<ol style="list-style-type: none"> 1. indywidualne ćwiczenia praktyczne 2. ćwiczenia praktyczne w grupach 3. wykłady z prezentacją multimedialną 4. dyskusja 		
Metody weryfikacji			Nr efektu uczenia się
	1. Realizacja projektów podczas zajęć		1-5
KORELACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Z TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI, METODAMI KSZTAŁCENIA I WERYFIKACJI			
Nr efektu uczenia się	Treści kształcenia	Metody kształcenia	Metody weryfikacji
1	1	3, 4	1
2	7-8	3, 4	1
3	2, 9, 11, 12	3, 4	1
4	3-7, 10	1, 2	1
5	10, 13	1-4	1
Warunki zaliczenia	Zaliczenie przedmiotu następuje na podstawie: <ul style="list-style-type: none"> – uczęszczania na zajęcia – kontrola obecności – aktywności na zajęciach – oceny realizacji ćwiczeń praktycznych Warunkiem zaliczenia jest osiągnięcie <u>wszystkich</u> założonych efektów uczenia się (w minimalnym akceptowalnym stopniu – w wysokości >50%) oraz zaprezentowanie wszystkich ćwiczeń praktycznych realizowanych podczas zajęć.		
Rok	I		II
Semestr	I	II	IV
ECTS	–	–	1,5
Liczba godzin w tyg.	–	–	1
Rodzaj zaliczenia	–	–	zaliczenie
			kolokwium
Literatura podstawowa			
<i>Reklama. Podręcznik.</i> Autor: Robert Nowacki, wydawnictwo: Difin. <i>Spoty, plakaty i slogany. Jak tworzyć lubiane reklamy.</i> Autor: Luke Sullivan, wydawnictwo: One Press. <i>Slajd:ologia. Nauka tworzenia genialnych prezentacji.</i> Autor: Nancy Duarte, wydawnictwo: One Press.			
Literatura uzupełniająca			
<i>Adobe Photoshop CS6. Oficjalny podręcznik.</i> Autorzy: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion. <i>Adobe Illustrator CS6. Oficjalny podręcznik.</i> Autorzy: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion. <i>Adobe InDesign CS6. Oficjalny podręcznik.</i> Autorzy: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion. <i>Adobe Premiere Pro CS6. Oficjalny podręcznik.</i> Autorzy: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion. <i>Podstawy nagłośnienia i realizacji nagrań.</i> Autor: Krzysztof Sztekmiler, wydawnictwo: Narodowe Centrum Kultury. <i>Podręcznik Akustyki.</i> Autor: F. Alton Everest, wydawnictwo: Sonia Draga. <i>Multimedia. Obróbka dźwięku i filmów. Podstawy.</i> Autorzy: Grzegorz Świerk, Łukasz Madurski, wydawnictwo: Helion. <i>Almanach fotografii.</i> Autorzy: Barbara London, John Upton, Jim Stone, wydawnictwo: Helion.			
KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA			
Zajęcia dydaktyczne	30	Przygotowanie się do prezentacji / koncertu	0
Przygotowanie się do zajęć	25	Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Praca własna z literaturą	5	Inne	0
Konsultacje	5		
łącznie nakład pracy w godzinach	75	łącznie liczba punktów ECTS	2,5
Możliwości kariery zawodowej			
<ul style="list-style-type: none"> • Możliwość pracy na stanowisku wymagającym obsługi programów graficznych • Możliwość wykorzystania umiejętności graficznych w pracy zawodowej 			