

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Edycja i montaż video

Kod przedmiotu: GSO_10

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Multimedia

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: niestacjonarne

Rok: 3, 4

Semestr: 6 , 7

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 14 (6 + 8);

laboratorium – 34 (14 + 20);

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 9 (3 +6)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom podstawowej wiedzy na temat specyfiki montażu nieliniowego, rodzajów montażu, technik edycji i obróbki materiałów wideo, oraz prowadzenia narracji w obrazie pod kątem edycji wideo. Doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziami montażu takimi jak Adobe Premiere, poznanie i opanowanie technik korygowania i wzbogacania materiału wideo.

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Zagadnienia i przedmioty wprowadzające to:

- Rejestracja obrazu i dźwięku
- Student powinien umieć zrealizować materiał wideo spełniający podstawowe kryteria materiału profesjonalnego, znać zasady obsługi kamery.

2. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe**

- Czym jest montaż materiału wideo - wprowadzenie
- Rodzaje montażu
- Prowadzenie narracji w montażu
- **Metody dydaktyczne**
Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacji oraz przykładów filmowych
- **Forma i warunki zaliczenia**
 - Weryfikacja wiedzy z przedmiotu na podczas pracy zaliczeniowej
- **Wykaz literatury podstawowej**
Zajęcia bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, w niewielkim zakresie oparte na literaturze.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Walter Murch: W mgnieniu oka: Sztuka montażu filmowego – Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006
 2. Adobe Creative Team Adobe After Effects CS4. Oficjalny podręcznik Helion2009
 3. Mark Simon: STORYBOARD - RUCH W SZTUCE FILMOWEJ – Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010
- **b) Laboratorium**
- **Treści programowe:**
 - Podstawowe funkcje i narzędzia edycyjne Adobe Premiere
 - Koncepcja montażu (kreacja pomysłu)
 - Selekcja materiału
 - Pierwsza układka
 - Praca nad materiałem – kolejne ułożenia
 - Udźwiękowanie, lektor, muzyka, efekty synchroniczne, niesynchroniczne, tła i atmosfery
 - Coloring
- **Metody dydaktyczne**
 - Prezentacje przypadków,
 - Dyskusja,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
 - Konsultacje indywidualne
 -
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Ocena aktywności i prac studentów podczas zajęć
- **Wykaz literatury podstawowej**

Zajęcia bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, w niewielkim zakresie oparte na literaturze.

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Walter Murch: W mgnieniu oka: Sztuka montażu filmowego – Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006
2. Adobe Creative Team Adobe After Effects CS4. Oficjalny podręcznik Helion 2009
3. Mark Simon: STORYBOARD - RUCH W SZTUCE FILMOWEJ – Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010

3. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	26
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	34
	Realizacja zadań dodatkowych	63
	Projekt indywidualny	88

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	225
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	9

4. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 48
 - Liczba punktów ECTS – 1,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 34
 - Liczba punktów ECTS – 7,4

5. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_10_W1	Posiada wiedzę na temat specyfiki montażu nieliniowego, rodzajów montażu, technik edycji i obróbki materiałów wideo.	K_W02, K_W03,

GSO_10_W2	Posiada wiedzę umożliwiającą prowadzenia narracji w obrazie pod kątem edycji wideo	K_W02, K_W03, K_U09
GSO_10_U1	Posiada umiejętność posługiwania się narzędziami montażu	K_U01, K_U04 K_U07, K_U09, K_U10
GSO_10_U2	Posiada umiejętność pracy z materiałem w zakresie korygowania i wzbogacania materiału wideo.(udźwiękowanie, lektor, muzyka, efekty synchroniczne, niesynchroniczne, tła, koloring)	K_U01, K_U04 K_U07, K_U09, K_U10, K_W08,
GSO_10_K1	Rozumie znaczenie pracy zespołowej, potrafi przyjmować różne role w procesie projektowym	K_K04, K_K07 K_K09

6. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_10_W1	v	v	Ćwiczenie zaliczeniowe Scena montażowa – ciąg scen
GSO_10_W2	v	v	Ćwiczenie zaliczeniowe Scena montażowa – ciąg scen
GSO_10_U1		v	Ćwiczenie zaliczeniowe Scena montażowa – ciąg scen
GSO_10_U2		v	Ćwiczenie zaliczeniowe Scena montażowa – ciąg scen
GSO_10_K1		v	Ćwiczenie zaliczeniowe Scena montażowa – ciąg scen

7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_10_W1	Poprawnie realizuje zadanie zaliczeniowe. Dysponuje wiedzą przyswojoną na wykładzie i podczas ćwiczeń.
GSO_10_W2	Poprawnie realizuje zadanie zaliczeniowe. Dysponuje wiedzą przyswojoną na wykładzie i podczas ćwiczeń.
GSO_10_U1	Poprawnie realizuje zadanie zaliczeniowe. Dysponuje wiedzą przyswojoną na wykładzie i podczas ćwiczeń.
GSO_10_U2	Poprawnie realizuje zadanie zaliczeniowe. Dysponuje wiedzą przyswojoną na wykładzie i podczas ćwiczeń.
GSO_10_K1	Poprawnie realizuje zadanie zaliczeniowe. Dysponuje wiedzą przyswojoną na wykładzie i podczas ćwiczeń.