

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: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3, 4

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 24 (12 + 12)

laboratorium – 47 (22 + 25)

Forma niestacjonarna

wyklady – 14 (6 + 8)

laboratorium – 34 (14 + 20)

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 5 (2 + 3)

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.

2. 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.

3. 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. Murch W., *W mgnieniu oka: sztuka montażu filmowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2020.
2. Maxim J., *Adobe Premiere Pro CC*. Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2016.
3. Fridsma L., Gyncild B., *Adobe After Effects CC*. Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2016.
4. Meyer T., Meyer C., *After effects apprentice*. New York; London: Routledge, 2016.
5. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: 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. Murch W., *W mgnieniu oka: sztuka montażu filmowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2020.
2. Maxim J., *Adobe Premiere Pro CC*. Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2016.
3. Fridsma L., Gyncild B., *Adobe After Effects CC*. Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2016.
4. Meyer T., Meyer C., *After effects apprentice*. New York; London: Routledge, 2016.
5. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	24
	Czytanie wskazanej literatury	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	47
	Realizacja zadań dodatkowych	10
	Projekt indywidualny	27
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	10

Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	34
	Realizacja zadań dodatkowych	18
	Projekt indywidualny	37
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 83
 - Liczba punktów ECTS – 3,3
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 47
 - Liczba punktów ECTS – 3,4

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 60
 - Liczba punktów ECTS – 2,4
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 34
 - Liczba punktów ECTS – 3,6

6. 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	K_U01, K_U04 K_U07, K_U09,

	wideo.(udźwiękowanie, lektor, muzyka, efekty synchroniczne, niesynchroniczne, tła, koloring)	K_U10, K_W08,
GSO_10_K1	Rozumie znaczenie pracy zespołowej, potrafi przyjmować różne role w procesie projektowym	K_K05, K_K07 K_K09

7. 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

8. 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.