

# Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Nysie

## Wydział Jazzu

### Opis modułu kształcenia

Nazwa modułu (przedmiotu)		Współczesne techniki multimedialne				Kod przedmiotu			
Kierunek studiów		Jazz i muzyka estradowa							
Profil kształcenia		Praktyczny							
Poziom studiów		Studia drugiego stopnia							
Forma studiów		Stacjonarne							
Semestr studiów		III-IV							
Tryb zaliczenia przedmiotu		zaliczenie na ocenę		Liczba punktów ECTS				Sposób ustalania oceny z przedmiotu	
Formy zajęć i inne		Liczba godzin zajęć w semestrze		Całkowita	4	Zajęcia kontaktowe	2,4	Zajęcia związane z praktycznym przygotowaniem zawodowym	4
				Semestr III	2		1,2		2
				Semestr IV	2		1,2		2
		Całkowita	Pracy studenta	Zajęcia kontaktowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się w ramach form zajęć				Waga w %
Ćwiczenia praktyczne					zaliczenie każdego semestru na podstawie obecności na zajęciach, prac częściowych oraz pisemno-rysunkowej pracy analitycznej na zadany temat				
III semestr		50	20	30					100
IV semestr		50	20	30					
Razem:		100	40	60				Razem	100%
Kategoria efektów	Lp.	Efekty uczenia się dla modułu (przedmiotu)					Efekty kierunkowe	Formy zajęć	
Wiedza	1.	posiada niezbędną do realizacji własnych projektów artystycznych wiedzę z zakresu środków warsztatowych i wykonawczych, w tym również posługiwania się językiem obcym					K_W08	CP	
	2.	posiada wiedzę dotyczącą podstaw produkcji muzycznej					K_W13	CP	
	3.	dysponuje podstawową wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym) w oparciu o wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu danego przedmiotu					K_W26	CP	
	4.	ma wiedzę na temat przygotowania recitalu					K_W18	CP	
Umiejętności	1.	potrafi budować obszerny repertuar, pogłębiając go w zakresie wykorzystania w muzyce jazzowej, estradowej i rozrywkowej					K_U05	CP	
	2.	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym) i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takich zespołach					K_U12	CP	
	3.	posiada umiejętność współpracy z obsługą techniczną, korzystania ze sprzętu elektroakustycznego i wyegzekwowania założonej przez siebie koncepcji dźwiękowej					K_U14	CP	
Kompetencje społeczne	1.	inicjuje działania artystyczne w obrębie szeroko pojętej kultury, w szczególności dotyczy to podejmowania projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki					K_K01	CP	
	2.	rozumie potrzebę samodzielnego dokształcania się w zakresie przedmiotu, posiada wysoko rozbudzony zmysł smaku, poczucie estetyki w zakresie wykonawstwa oraz oceny potencjalnego repertuaru					K_K03	CP	
	3.	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi, szanuje zdanie innych					K_K13	CP	
	4.	stosuje technologię informacyjną					K_K15	CP	

### Treści kształcenia

Ćwiczenia praktyczne		Metody dydaktyczne	Prezentacje projektów wizualizacyjnych, wykorzystanie makiet roboczych scenografii, modelowanie obrazów wykorzystywanych do videomappingu, dyskusja
Lp.	Tematyka zajęć		Liczba godzin
Semestr I			
1.	Przedstawienie zadań projektowych i wybór tematu. Założenia programowe na potrzeby tematu nr 1 – instalacja scenograficzna w przestrzeni zamkniętej (projekt conceptualny). Uwarunkowania projektowe dla wybranego tematu, przedstawienie idei projektu.		2
2.	Omówienie zasad i formy przygotowania projektu. Przedstawienie technik rysunkowych i wizualizacyjnych. Omówienie zasad wymiarowania oraz stosowania skali. Omówienie zasad prezentacji projektu.		2
3.	Przygotowanie prezentacji sposobu funkcjonowania scenografii. Prezentacja na rzeczywistym modelu, prezentacja multimedialna, prezentacja słowna – performance, wybór sposobu prezentacji uzależniony od decyzji studenta.		2
4.	Przygotowanie makiety roboczej wybranego tematu, omówienie zasad kształtowania przestrzeni scenicznej w odniesieniu do przypisanego dzieła muzycznego.		2
5.	Omówienie prezentacji, dyskusja. Uszczegółowienie zakresu opracowania, wybór rozwiązań technologicznych do szczegółowego opracowania, wybór technik oświetleniowych, prezentacji ekranowych, projekcji video oraz projekcji laserowych. dalsza weryfikacja projektowanych rozwiązań.		2
6.	Uszczegółowienie zakresu opracowania, dopracowanie zasad działania przyjętych rozwiązań technologicznych, dalsza weryfikacja rozwiązań projektowanych.		2
7.	Przedstawienie zadań projektowych i wybór tematu. Założenia programowe na potrzeby tematu nr 2 – uproszczona scenografia przestrzenna realizowana z wykorzystaniem technik oświetleniowych statycznych i dynamicznych w skali rzeczywistej na potrzeby koncertu estradowego (projekt realizacyjny). Omówienie zasad realizacji projektu.		2
8.	Uwarunkowania projektowe dla wybranego tematu muzycznego, przedstawienie idei kształtowania projektu.		2
9.	Przygotowanie prezentacji sposobu działania instalacji. Opracowanie scenariusza funkcjonalnego scenografii w odniesieniu do programu koncertu i powiązanie z utworami muzycznymi		2
10.	Uszczegółowienie zakresu opracowania, wybór rozwiązań technologicznych do szczegółowego opracowania, dalsza weryfikacja projektowanych rozwiązań.		2
11.	Realizacja rzeczywistej scenografii – wariant uproszczony jako rozwiązania bryłowe z zastosowaniem modeli umownych.		2
12.	Wprowadzenie oświetlenia scenicznego i dekoracyjnego – wykonanie prób i testów w odniesieniu do oczekiwanego efektu estetycznego.		2
13.	Programowanie scen świetlnych, scalenie planowanych efektów estetycznych z tematem muzycznym		2
14.	Przegląd zatwierdzający do realizacji - prezentacje sceniczne		2
15.	Prezentacja projektów semestralnych. Omówienie prezentowanych projektów. Dyskusja, ocena i zaliczenie przedmiotu.		2
Razem liczba godzin:			30

<b>Semestr II</b>			
1.	Przedstawienie zadań projektowych i wybór tematu. Założenia programowe na potrzeby tematu nr 1 – scenografia multimedialna z wykorzystaniem technik videomappingu. Uwarunkowania projektowe dla wybranego tematu, przedstawienie idei projektu.		2
2.	Przygotowanie makiety roboczej wybranego tematu, omówienie scenariusza wydarzenia estradowego w odniesieniu do funkcjonalności scenografii.		2
3.	Przygotowanie prezentacji sposobu działania instalacji. Prezentacja na rzeczywistym modelu, prezentacja multimedialna, prezentacja słowna – performance, wybór sposobu prezentacji uzależniony od decyzji studenta.		2

4.	Omówienie zasad kształtowania videomappingu, przygotowanie maski scenograficznej. Przypisanie maski scenograficznej do makiety roboczej scenografii. Przygotowanie uproszczonych grafik na bazie materiałów stock'owych.	2
5.	Uszczegółowienie zakresu opracowania, omówienie zasad dopasowania maski scenograficznej i jej samodzielne nałożenie na makietę scenografii. Omówienie zasad miksowania i modelowania obrazu opartego na videoprojekcji mappingowej w programie Resolume Arena	2
6.	Przedstawienie zadań projektowych i wybór tematu. Założenia programowe na potrzeby tematu nr 2 – wielowątkowa scenografia estradowa z uwzględnieniem technik oświetleniowych i videoprojekcyjnych. Możliwość wyboru tematu scenograficznego plenerowego z wykorzystaniem istniejących form przestrzenno-architektonicznych. Omówienie zasad realizacji projektu.	2
7.	Uwarunkowania projektowe dla wybranego tematu – wybór tematu muzycznego oraz lokalizacji projektu, przedstawienie idei projektu.	2
8.	Przygotowanie prezentacji sposobu działania instalacji. Opracowanie scenariusza i określenie sposobów jego realizacji.	2
9.	Uszczegółowienie zakresu opracowania, wybór rozwiązań technologicznych do szczegółowego opracowania, dalsza weryfikacja projektowanych rozwiązań.	2
10.	Przygotowanie materiału graficznego, programowanie scenografii	2
11.	Przygotowanie materiału graficznego programowanie scenografii, weryfikacja rozwiązań projektowych.	2
12.	Próby techniczne, dokumentacja projektu, weryfikacja rozwiązań projektowych.	2
13.	Przegląd zatwierdzający do realizacji, prezentacje projektowe. Weryfikacja rozwiązań projektowych – konsultacje międzyprzedmiotowe.	2
14.	Prezentacja projektów semestralnych. Prezentacja sceniczna – dokumentacja projektu	2
15.	Oddanie projektu. Omówienie prezentowanych projektów. Dyskusja. Ocena i zaliczenie przedmiotu.	2
<b>Razem liczba godzin:</b>		<b>30</b>

#### Literatura podstawowa:

1.	Maniello D.: Augmented reality in public spaces vol.1, Le Penseur Publisher, 2015.
2.	Advanced video mapping techniques - Spatial Augmented Reality applied to cultural heritage, Le Penseur Publisher, 2020
3.	Keller M.: Fascynujące Światło Oświetlenie w teatrze i na estradzie, LTT, Warszawa 2015.

#### Literatura uzupełniająca:

1.	Parramon J.M.: Światło i cień, Galaktyka, Łódź 2001.
2.	Ventura A.: Światło, Bertelsmann Media, 2001.
3.	Kocur M.: Teatr bez teatru, Instytut im. Jerzego Grotowskiego, Wrocław 2012.
4.	Girard R. : Kozioł Ofiarny, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 1982