

Instytut Humanistyczno-Artystyczny. Projektowanie graficzne I stopnia.

karta ZAJĘĆ (SYLABUS)

**I. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu**

|  |  |
| --- | --- |
| *1.Jednostka prowadząca kierunek studiów* | Instytut Humanistyczno-Artystyczny |
| *2. Nazwa kierunku studiów* | **Projektowanie Graficzne** |
| *3. Forma prowadzenia studiów* | stacjonarne |
| *4. Profil studiów* | praktyczny |
| *5. Poziom kształcenia* | studia I stopnia |
| *6. Nazwa zajęć* | **Podstawy animacji cyfrowej** |
| *7. Kod zajęć* | **PG K05** |
| *8. Poziom/kategoria zajęć* | Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk) |
| *9. Status przedmiotu* | Obowiązkowy |
| *10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć* | Semestr II,III |
| *11. Język wykładowy* | polski |
| *12.Liczba punktów ECTS* | Sem. II - 3 pkt. ECTS |
| *13. Koordynator zajęć* | Mgr Damian Borowiak |
| *14. Odpowiedzialny za realizację zajęć* | Mgr Damian Borowiak |

**2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Wykład  W | Ćwiczenia  C | Konwersatorium  K | Laboratorium  L | Projekt  P | Praktyka  PZ | Inne |
| - | - | - | - | Sem II – 45 h | - | - |

**3. Cele zajęć**

**C 1** – Wprowadzenie do technik multimedialnych realizowanych przy pomocy narzędzi komputerowych.

**C 2**- Wykształcenie u studentów zdolności świadomego i prawidłowego realizowania projektów multimedialnych, wyrobienie umiejętności analizowania i oceny już istniejących rozwiązań systemowych oferowanych przez multimedialne programy komputerowe.

**C 3** - W oparciu o zdobytą wiedzę i przy wykorzystaniu indywidualnych predyspozycji i zdolności opanowują umiejętność opracowania projektów multimedialnych na bazie prezentacji i technik animacji projektowej, z uwzględnieniem zapotrzebowania rynku reklamowego. Student nabędzie też podstawową wiedzę i opanuje zasady montażu materiału audio-wideo.

**4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji.**

Podstawowa wiedza bazująca na umiejętnościach wykorzystania ogólnie stosowanych programów użytkowych grafiki komputerowej takich jak: edytory grafiki rastrowej i wektorowej 2D (np.: Corel Draw i Photoshop), programy do budowy aplikacji multimedialnych (prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników itp.)

**5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis efektów uczenia się dla zajęć | Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się - identyfikator kierunkowych efektów uczenia się |
| W\_01 | Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych i wie, które z nich nadają się do budowy aplikacji multimedialnych, prezentacji, multimedialnych encyklopedii, przewodników, zapisu obrazu ruchomego. | K\_W08 |
| W\_02 | Zna możliwości zastosowania technologii cyfrowych w realizacji zadań projektowych z zakresu animacji. Zna zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej, reprodukcji dźwięku przestrzennego, animacji na bazie programu Corel Photo Paint , 2D w technologii FLASH | K\_W10 |
| U\_01 | Dzięki znajomości obsługi programów komputerowych umie prawidłowo realizować projekty multimedialne i opracowywać projekty multimedialne na bazie prezentacji i technik animacji projektowej. | K\_U03 |
| U\_02 | Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego a także do montażu materiału audio-wideo. | K\_U05 |
| K\_01 | Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystują zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu. | K\_K01 |
| K\_02 | Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów przekazu artystycznego. | K\_K07 |

**6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych**

**(W- wykład, K- konwersatorium, L- laboratorium, P- projekt, PZ- praktyka zawodowa)**

**P-projekt**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Lp.*** | ***Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr II*** | ***L. godzin*** |
| P 1 | Zagadnienia parametryczne przekazów multimedialnych.  Omówienie modelu psycho-akustycznego człowieka  Zasady reprodukcji obrazów i dźwięków w technologii cyfrowej  Dźwiękowe tło projektu i zgodność z zawartością graficzną  Parametry obrazów ruchomych. | 10 h |
| P 2 | Rozwój formatów zapisu dźwięku w multimediach. Omówienie zasad reprodukcji dźwięku przestrzennego. | 10 h |
| P 3 | Wprowadzenie do technologii zapisu obrazu ruchomego. Pojęcie kodera i dekodera, parametry charakteryzujące.  • Dobór parametrów skanowania  • Charakter pracy z bitmapą  • Łączenie rysunków rastrowych z elementami grafiki wektorowej  • Zmiana parametrów obrazu  • Filtry. | 15 h |
| P 4 | Wprowadzenie do zagadnień obrazu ruchomego poprzez wykorzystanie formatu gif\*. Animacja na bazie programu Corel Photo Paint | 10 h |
| **Razem** | | **45 h** |

**7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów/**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Symbol efektu uczenia się* | Forma weryfikacji | | | | | | |
| Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Kolokwium | Projekt | Sprawdzian wejściowy | Sprawozdanie | Inne |
| W\_01 |  |  |  | X |  |  | Rozmowa indywidualna |
| W\_02 |  |  |  | X |  |  | Rozmowa indywidualna |
| U\_01 |  |  |  | X |  |  | Przegląd prac.  Obserwacja aktywności |
| U\_02 |  |  |  | X |  |  | Przegląd prac. Obserwacja aktywności |
| K\_01 |  |  |  | X |  |  | Przegląd prac |
| K\_02 |  |  |  | X |  |  | Przegląd prac |

**8. Narzędzia dydaktyczne**

|  |  |
| --- | --- |
| Symbol | Rodzaj zajęć |
| N 1 | Wykład wprowadzający połączony z prezentacją dokonań z zakresu zajęć. |
| N 2 | Projekt artystyczny połączony z korektą i rozmową indywidualną. Konsultacje w trakcie realizacji pracy, indywidualne omówienie zadania po zakończeniu projektu; |
| N 3 | Całościowy przegląd dokonań / dyskusja stanowiąca podsumowanie etapu pracy, ustalany indywidualnie z każdym studentem i na każdym etapie realizacji zadania. |

**9. Ocena osiągniętych efektów uczenia się**

**9.1. Sposoby oceny**

**Ocena formująca**

|  |  |
| --- | --- |
| F1 | Ocena za realizację projektu 1 w sem. II |
| F2 | Ocena za realizację projektu 2 w sem. II |
| F3 | Ocena za realizację projektu 3 w sem. II |
| F4 | Ocena za realizację projektu 4 w sem. II |

**Ocena podsumowująca**

|  |  |
| --- | --- |
| P1 | Zaliczenie z oceną za semestr II na podstawie oceny F1, F2, F3, F4 ( średnia zwykła) |

**9.2. Kryteria oceny**

Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój, umiejętność techniczno-warsztatową. Aktywne uczestnictwo w zajęciach poprzedzone wnikliwą analizą zadanego problemu;

Rzetelność wykonywania zadań, kreatywność artystyczna, samodzielność i dojrzałość twórcza.

Wykonanie oraz zaliczenie wszystkich zadań w semestrze.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Symbol efektu uczenia się* | Na ocenę 3 | Na ocenę 3,5 | Na ocenę 4 | Na ocenę 4,5 | Na ocenę 5 |
| *W\_01, W\_02* | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych ważnych aspektów z obszaru grafiki użytkowej w szczególności z zakresu wiedzy i znajomości graficznych programów komputerowych. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów z zakresu wiedzy o środkach warsztatowych z zakresu technik multimedialnych. Student ma podstawową wiedzę z zakresu stosowanych programów graficznych niezbędnych do rozwiązywania proponowanych zagadnień. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów z zakresu wiedzy o specyfice i możliwościach programów komputerowych i ich wykorzystania w realizacji zadań z przedmiotu podstawy animacji. Posiada wiedzę o zagadnieniach związanych z warsztatem multimedialnym z zasadami reprodukcji obrazów i dźwięków. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z pewnymi nieścisłościami z zakresu wiedzy o programach do budowy aplikacji multimedialnych, prezentacji, multimedialnych. Posiada wiedzę o technologii zapisu obrazu ruchomego | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z zakresu wiedzy z przedmiotu podstawy animacji. Zna możliwości zastosowania technologii cyfrowych w realizacji zadań projektowych z zakresu animacji. Ma wiedzę o opracowaniu i wykorzystaniu projektów multimedialnych na bazie prezentacji i technik animacji projektowej. |
| *U\_01, U\_02* | Student osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Obecność na zajęciach, zaliczenie wszystkich zadań, Ogólna sprawność manualna i warsztatowa. Spełnienie podstawowych wymagań. | Student osiągnął zakładane efekty uczenia się. Obecność na zajęciach, zaliczenie wszystkich zadań, opanowanie materiału na poziomie podstawowym materiału. Posługuje się graficznymi programami w stopniu pozwalającym na realizację ćwiczeń z zakresu podstaw animacji. | Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Realizuje prace w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje. Zdecydowanie wyróżniająca się w grupie realizacja zadań problemowych. Korzysta z zalecanej literatury, posługuje się Internetem i programami komputerowymi, świadomie korzysta z ich zasobów do realizacji zadań. | Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu na poziomie zadowalającym. Aktywny udział w zajęciach, zaangażowanie, postępy i systematyczna praca. Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój (inwencja i umiejętność). Realizuje zadania przy wykorzystaniu innych nośników cyfrowych (sprzęt fotograficzny, filmowy). | Student osiągnął w stopniu zaawansowanym umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Zaawansowanie warsztatowe i właściwy dobór środków artystycznych do wyrażenia własnej artystycznej wizji. Poszukiwanie nieszablonowych rozwiązań i subiektywna interpretacja tematu. Pomysłowość i oryginalność wykonanych zadań. |
| *K\_01, K\_02* | Student posiada w stopniu elementarnym świadomości w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i powinien być świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości |  | Student posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i wie o konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i rozwijanie umiejętności w kreatywnym działaniu. |  | Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest zdolny do samodzielnych zadań. Efektywnie wykorzystuje wszystkie swoje predyspozycje w celu rozwiązania artystycznego przekazu. |

**10. Literatura podstawowa i uzupełniająca:**

**Literatura podstawowa:**

* T. Aleo i inni, Flash. Filmy i dźwięk. Techniki zaawansowane, Gliwice, Helion, 2002.
* K. Ulrich, Flash 8. Klatka po klatce, Gliwice, Helion, 2006.
* P. Lenar: SWiSHmax ćwiczenia, Helion, 2007.
* R. Zimek, SWiSh 2. Animacje Flash w łatwy sposób, Mikom, 2003.

**Literatura uzupełniająca**:

* R. Zimek, SWiSHmax! Animacje Flash jakie to proste, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007.
* G. Łasiński, Sztuka prezentacji, Wyd. eMPi2, Poznań 2000.

**11. Macierz realizacji przedmiotu**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Symbol efektu uczenia się* | Odniesienie efektu do efektów zde­finiowanych dla programu | Cele  Przedmiotu | **Treści programowe** | **Narzędzia dydaktyczne** | Sposoby oceny |
| W\_01 | K\_W08 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2 | F1, F2, F3, F4, |
| W\_02 | K\_W10 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2 | F1, F2, F3, F4, |
| U\_01 | K\_U03 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N2, N3 | F1, F2, F3, F4 |
| U\_02 | K\_U05 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N2, N3 | F1, F2, F3, F4 |
| K\_01 | K\_K01 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N2, N3 | F1, F2, F3, F4 |
| K\_02 | K\_K07 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N2, N3 | F1, F2, F3, F4 |

**12. Obciążenie pracą studenta**

|  |  |
| --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności** |
| UDZIAŁ W WYKŁADACH | / |
| UDZIAŁ W ĆWICZENIACH | / |
| UDZIAŁ W KONWERSATORIACH/LABOLATORIACH/ PROJEKTACH | **45** |
| UDZIAŁ W PRAKTYCE ZAWODOWEJ | / |
| UDZIAŁ NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO W EGZAMINIE (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC) | 1 |
| UDZIAŁ W KONSULTACJACH | 3 |
| **Suma godzin kontaktowych** | **48** |
| SAMODZIELNE STUDIOWANIE TREŚCI WYKŁADÓW | / |
| SAMODZIELNE PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ KSZTAŁTYJĄCYCH UMIEJETNOŚCI PRAKTYCZNE | 23 |
| PRZYGOTOWANIE DO KONSULTACJI | 2 |
| PRZYGOTOWANIE DO EGZAMINU I KOLOKWIÓW (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC) | 2 |
| **Suma godzin pracy własnej studenta** | **27** |
| **Sumaryczne obciążenie studenta** | **75** |
| LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA | **Sem. I- 3 pkt. ECTS** |
| OBCIĄŻENIE STUDENTA ZAJĘCIAMI KSZTAŁTUJACYMI UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE | **68** |
| LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA KSZTAŁCUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE | **3 pkt. ECTS** |

**13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.**

Odpowiedzialny za zajęcia: Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia …………………