

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

I. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
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
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	5-2/3 pt. ECTS
13. Koordynator zajęć	Dr Piotr Kisiel
14. Odpowiedzialny za realizację zajęć	Dr Piotr Kisiel

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
-	-	-	-	120 60/60	-	-

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 nabeędzie 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 wykorzystując 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.	15 h
P 2	Rozwój formatów zapisu dźwięku w multimediami. Omówienie zasad reprodukcji dźwięku przestrzennego.	15 h
P 3	Wprowadzenie do technologii zapisu obrazu ruchomego. Pojęcie kodera i dekodera, parametry charakteryzujące. <ul style="list-style-type: none"> • 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	15 h
Razem		60 h
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr III	L. godzin
P 5	Animacje 2D w technologii FLASH Interfejs programu SWISH max	20 h

	Zasady funkcjonowania listwy czasowej Cechy charakterystyczne warstw Ustawienia listwy czasowej Właściwości warstw i ustawienia wyświetlania ujęć	
P 6	Animacje 2D w technologii FLASH Zależności pomiędzy listwą czasową a obszarem roboczym Kolejność wyświetlania obiektów i grupowanie obiektów Edycja animacji na listwie czasowej, animacja po zadanej krzywej Przenikanie ujęć Importowanie dźwięków, map bitowych i plików Praca z klipami filmowymi (obiekt duszek)	20 h
P 7	Podstawy animacji typu Motion oraz Shape Ustawienia obszaru animacji Animacja ruchu obiektu Ruch obiektu wzdłuż dowolnej ścieżki Sterowanie przebiegiem animacji	20 h
Razem		60 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
F5	Ocena za realizację projektu 5 w sem. III
F6	Ocena za realizację projektu 6 w sem. III
F7	Ocena za realizację projektu 7 w sem. III

Ocena podsumowująca

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

P2	Ocena z egzaminu za semestr III na podstawie oceny F5, F6, F7 (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, P5 P 6, P7	N1, N2	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7
W_02	K_W10	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7	N1, N2	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7
U_01	K_U03	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7
U_02	K_U05	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7
K_01	K_K01	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7
K_02	K_K07	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7

12. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
UDZIAŁ W WYKŁADACH	/
UDZIAŁ W ĆWICZENIACH	/
UDZIAŁ W KONWERSATORIACH/LABOLATORIACH/ PROJEKTACH	60/60
UDZIAŁ W PRAKTYCE ZAWODOWEJ	/

UDZIAŁ NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO W EGZAMINIE (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	2/2
UDZIAŁ W KONSULTACJACH	3/3
Suma godzin kontaktowych	65/65
SAMODZIELNE STUDIOWANIE TREŚCI WYKŁADÓW	/
SAMODZIELNE PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ KSZTAŁTYJĄCYCH UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	0/21
PRZYGOTOWANIE DO KONSULTACJI	202
PRZYGOTOWANIE DO EGZAMINU I KOLOKWIÓW (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	0/2
Suma godzin pracy własnej studenta	0/25
Sumaryczne obciążenie studenta	60/90
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA	2/3 pt. ECTS
OBCIĄŻENIE STUDENTA ZAJĘCIAMI KSZTAŁTUJĄCYMI UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	60 / 81
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA KSZTAŁCUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	2/3 pt. ECTS

13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.

1. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia

