

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.EDUP1.A.PPMWA	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Propedeutyka programów do montażu wideo i animacji</i> <i>Propaedeutics of video editing and animation software</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Jakub Matys
1.6. Kontakt	jakub.matys@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

5. SPECYFICZNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU		
3.1. Forma zajęć		wykłady
3.2. Miejsce realizacji zajęć		zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK
3.3. Forma zaliczenia zajęć		Zaliczenie z oceną (semestr 1)
3.4. Metody dydaktyczne		Pogadanka, Wykład problemowy, Dyskusja – burza mózgów, Analiza przypadków
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Reisz K, Millar G. Technika montażu filmowego. Tłum. Karpińska K. Wydawnictwo Wojciech Marzec. Warszawa 2018. Parent R. Animacja komputerowa. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa 2008.
	uzupełniająca	Maestri George , Animacja cyfrowych postaci : podstawowe techniki animowania, Gliwice : Helion. 2000

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza – zapoznanie studentów z funkcjami i interfejsem programów wykorzystywanych do montażu i animacji wideo; przedstawienie etapów organizacji materiałów audiowizualnych oraz omówienie zasad pracy na osi czasu, warstwach i ścieżkach dźwiękowych. C2. Umiejętności – przygotowanie studentów do samodzielnego importu, porządkowania i montażu materiałów wideo oraz podstawowej animacji; kształtowanie umiejętności obsługi narzędzi edycyjnych, formatowania oraz eksportowania gotowych projektów. C3. Kompetencje społeczne – kształtowanie postawy świadomego i odpowiedzialnego twórcy treści wideo; uwrażliwienie studentów na znaczenie estetyki, narracji i etyki w komunikacji audiowizualnej.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Wprowadzenie do interfejsu użytkownika i podstawowych funkcji programów do montażu wideo (np. DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro) oraz animacji (np. After Effects, Blender). Import i organizacja materiałów wideo i graficznych. Proste techniki montażu: cięcie, przejścia, ścieżki dźwiękowe. Podstawy pracy z warstwami i osi czasu. Formatowanie i eksport gotowego materiału.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Zna podstawowe pojęcia i narzędzia związane z montażem wideo i animacją, w tym funkcje interfejsu użytkownika i działania w oprogramowaniu.	EDUP1A_W01
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Posługuje się podstawowymi technikami edycji wideo i animacji, takimi jak cięcie, dodawanie przejść i ścieżek dźwiękowych, formatowanie materiału.	EDUP1A_U12
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Wykazuje zaangażowanie w organizację pracy twórczej i potrafi dostosować się do wymagań cyfrowego środowiska pracy.	EDUP1A_K01

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się																						
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																					
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu			
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	
W01				+						+												
U01				+						+												
K01										+												

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W) (w tym e-learning)	3	Student zna podstawowe funkcje programów do montażu wideo i animacji. Potrafi ogólnie opisać interfejs użytkownika i sposób importu materiałów. Ma trudności z rozróżnieniem poszczególnych narzędzi montażowych oraz etapów pracy z warstwami i osiami czasu.
	3,5	Student rozpoznaje interfejsy podstawowych programów (np. DaVinci Resolve, Premiere Pro, After Effects, Blender). Wstępnie rozumie funkcje cięcia, przejść i organizacji materiałów. Potrafi wymienić kroki niezbędne do eksportu gotowego materiału, choć z ograniczoną szczegółowością.
	4	Student poprawnie opisuje interfejs i funkcjonalność wybranych programów do montażu wideo i animacji. Rozumie podstawy pracy na osi czasu i z warstwami. Potrafi przedstawić podstawowe techniki montażowe, zasady organizacji projektu i etapy przygotowania materiału do eksportu.
	4,5	Student wykazuje się dobrą znajomością środowisk do montażu i animacji. Porównuje funkcje poszczególnych programów, trafnie analizuje procesy organizacji projektu, montażu i eksportu. Potrafi wskazać zalety i ograniczenia poszczególnych technik w kontekście zastosowań praktycznych.
	5	Student biegle analizuje i interpretuje możliwości programów do montażu i animacji. Wykazuje się samodzielnością i oryginalnym podejściem w ocenie funkcjonalności narzędzi. Charakteryzuje się wysokim poziomem krytycyzmu i potrafi wskazać najbardziej efektywne rozwiązania w kontekście różnych zadań montażowo-animacyjnych.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	12	
Udział w wykładach*	12	
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*		
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*		
Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	13	
Przygotowanie do wykładu*		
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*		
Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*		
Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*		
Opracowanie prezentacji multimedialnej*		
Inne (jakie?)*		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	25	
PUNKTY ECTS za przedmiot	1	

*niepotrzebne usunąć