

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSG1.A.PPEA2D3D	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Propedeutyka programów do edycji animacji 2D i 3D Propaedeutics of the Animation Edit Software 2Di 3D
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Design
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Studia I stopnia, 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*	Podstawą do realizacji przedmiotu jest podstawowa umiejętność pracy z komputerem oraz znajomość obsługi popularnych systemów operacyjnych jak Windows lub IOS

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1 Forma zajęć	Wykład (W)	
3.2 Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3 Forma zaliczenia zajęć	zaliczenie z oceną	
3.4 Metody dydaktyczne	Wykład, objaśnienie, prezentacja, pokaz z opisem, tutorial, instrukcja, analiza przypadków,	
3.5 Wykaz literatury	podstawowa	The functional art : an introduction to information graphics and visualization, Alberto Cairo, Berkeley : New Riders, 2013 Adobe Photoshop CS5/CS5 PL : oficjalny podręcznik , Adobe Creative Team, Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2011. Photoshop : od pomysłu do projektu, Tomasz Gądek, Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2012. Adobe Illustrator CS5/CS5 PL : oficjalny podręcznik / tłumaczenie Joanna Zatorska. Gliwice :Wydawnictwo Helion, 2011. Grafika vectorowa : szkolenie podstawowe ,Von Glitschka , HELION, 2012.

	uzupełniająca	Od medium do języka [Dokument elektroniczny] : projektowanie graficzne w kontekście budowania tożsamości telewizji, aut. Mateusz Kokot, Poznań : Uniwersytet Artystyczny, 2014 Komputerowa edycja dokumentów : dla średnio zaawansowanych , Andrzej Jacek Blikle, Jarosław Deminet, Gliwice : Helion, copyright 2021 Cyfrowa dekada : związki sztuki i technologii w latach 1960-1975 , Joanna Walewska-Choptiany, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2021
--	----------------------	---

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1 Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)

C1- WIEDZA

Dostarczenie pogłębionej wiedzy z obszaru technologii i programów komputerowych do animacji oraz ich zastosowania

C2- UMIEJĘTNOŚCI

Kształcenie umiejętności posługiwania się technologiami i programami komputerowymi do animacji w celu osiągnięcia określonych rezultatów.

C3- KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Kształcenie zdolności do integrowania wiedzy, doświadczeń z różnych dziedzin życia i rozwijania kompetencji w tych dziedzinach z użyciem rozmaitych technologii informatycznych w tym, programów do edycji animacji.

4.2 Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)

Podstawowe pojęcia montażu wideo i animacji: format (aspekt), wymiary wideo i rozdzielczości ekranowe, FPS - ilość klatek na sekundę. Animacja poklatkowa a animacja klatek kluczowych, rotoskopia, "frame by frame", onion skin, video timecode, linia czasu, "Głowica - CTI". Podstawowe efekty specjalne, kolorystyczne, przejścia (transitions). Komercyjne oprogramowanie do montażu wideo i animacji (After Effects, Premiere, ToonBoom Studio, Animation Paper, Pencil 2d<inne do wyboru>) i ich zastosowania. Graficzne aspekty interfejsu programów do montażu wideo i animacji a tradycyjne techniki rejestracji, projekcji i montażu filmowego (od taśmy filmowej do linii czasu...). Format pliku a kodek – rodzaje rozszerzeń a typy kodowania cyfrowego zapisu wideo (AVI, WMV, MKV, MP4 / MPEG, H264, H265, itp...). Podstawy interfejsu i obsługi wybranego oprogramowania do montażu wideo, animacji lub obojga.

4.3 Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Zna formy, metody, techniki i zasady wykorzystania technologii komputerowych w zakresie animacji 2D i 3D.	DSG1A_W02
W02	Definiuje środki formalne i charakteryzuje zastosowanie technologii komputerowych w zakresie animacji 2D i 3D.	
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Potrafi swobodnie poruszać się w środowiskach komputerowych i posługiwać się nimi.	DSG1A_U04
U02	Potrafi posługiwać się podstawowym oprogramowaniem komputerowym i poruszać wewnątrz wybranego systemu operacyjnego.	

U03	Potrafi posługiwać się specjalistycznym oprogramowaniem komputerowym w zakresie animacji 2D i 3D.	
U04	Potrafi w sposób twórczy w dziedzinie grafiki w zakresie animacji 2D i 3D posługiwać się oprogramowaniem komputerowym .	
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Jest zdolny do samodzielnego integrowania wiedzy z różnych obszarów życia współczesnego, dyscyplin nauki i sztuki i posiadanych przez siebie umiejętności twórczych w użyciu oprogramowania komputerowego w zakresie 2D i 3D.	DSG1A _ K01

4.4 Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się			
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)		
	Kolokwium	Aktywność na zajęciach	Praca własna
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
	W	W	W
W01	+	+	+
W02	+	+	+
U01	+	+	+
U02	+	+	+
U03	+	+	+
U04	+	+	+
K01	+	+	+

4.5 Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W)	3	50–60% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	3,5	61–70% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	4	71–80% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	4,5	81–90% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	5	91–100% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	12	

<i>Udział w wykładach</i>	12	
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	13	
<i>Przygotowanie do wykładów i zaliczenia</i>	13	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	25	
PUNKTY ECTS za przedmiot	1	

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....