

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G47p-III-5
Przedmiot:	Animacja cyfrowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	III/5
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Polak Joanna, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość programów: Adobe Photoshop, Premiere, After Effects w stopniu średniozaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • film • konsultacje • objaśnienie lub wyjaśnienie • warsztaty grupowe • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Animacja filmowa klasyczna i cyfrowa.
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • portfolio • praca semestralna • przegląd prac • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Poprawnie wykonany film animowany.
Modułowe efekty kształcenia:	<p>01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki multimedialnej obejmującą znajomość edycji obrazu i dźwięku, graficznych programów komputerowych oraz nowoczesnych technik przetwarzania zapisu cyfrowego</p> <p>02W posiada wiedzę o realizacji projektów multimedialnych niezbędną w pracy zawodowej artysty grafika</p> <p>03U w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji używanym w cyfrowej edycji audio-wideo</p> <p>04U potrafi wykonać zadania z zakresu animacji wykorzystując tradycyjne oraz cyfrowe techniki rejestracji i przetwarzania obrazu</p> <p>05U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje</p>
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	<p>01W - na podstawie jakości filmu i poprawności jego wykonania.</p> <p>02W - widoczne na podstawie błędów popełnionych przy powstaniu filmu.</p> <p>03U - ocena dojrzałości tematycznej filmu.</p> <p>04U - na podstawie wykonania filmu, brak efektu kształcenia uwidoczni się brakiem filmu.</p> <p>05U - na podstawie proponowanych scenariuszy.</p>