

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Podstawy animacji i interakcji**

**Kod przedmiotu: G\_12**

**Rodzaj przedmiotu: kierunkowy**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: stacjonarne**

**Rok: 1**

**Semestr: 2**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**wykłady – 12;**

**laboratorium - 38;**

**Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.**

**Liczba punktów ECTS: 3**

**Osoby prowadzące:**

**wykład:**

**laboratorium:**

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z komputerowymi narzędziami służącymi do tworzenia grafiki animowanej i interaktywnej. Część praktyczną zajęć będą stanowiły ćwiczenia laboratoryjne z użyciem wybranego programu wykorzystywanego do tworzenia grafiki animowanej i interaktywnej nakierowane na nabycie przez studenta umiejętności operatorskich w zakresie użytkowania programu.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Grafika wektorowa, Grafika rastrowa, Rysunek.

Wymagana jest znajomość użytkowych programów do edycji i tworzenia grafiki.

Umiejętności rysunkowe.

**3. Opis form zajęć**

*a) Wykłady*

• **Treści programowe:**

- Użyteczność i zakres zastosowań elementów multimedialnych.
- Cyfrowe narzędzia służące do tworzenia internetowych publikacji multimedialnych.

- Środowisko pracy programu Flash.
  - Podstawy cyfrowej animacji.
  - Narzędzia służące do tworzenia animacji.
  - Interaktywność elementów publikacji internetowej. Elementy programowania Action Script.
  - Przestrzeń robocza i narzędzia programu Flash
  - Animacja we Flashu
  - Wprowadzenie do języka ActionScript
  - Publikacja prac Flash
  - **Metody dydaktyczne:**
    - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego – prezentacja; internetu.
  - **Forma i warunki zaliczenia:**
    - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo studenta na wykładach oraz zaliczenie ustne.
  - **Wykaz literatury podstawowej:**
    1. Adobe Creative Team Adobe Flash CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, Helion, 2011
    2. Paul Wells Animacja PWN, Wydawnictwo Naukowe 2009
  - **Wykaz literatury uzupełniającej:**
    1. Bargieł Daniel, Flash 5 w praktyce, Helion 2001
    2. Gogołek Włodzimierz, Technologie informacyjne mediów, Instytut Dziennikarstwa Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2005
    3. Frontczak Tomasz, Marketing internetowy w wyszukiwarkach, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2006.
- b) Laboratorium*
- **Treści programowe:**
    - Środowisko i narzędzia programu Flash
    - Rysowanie, import grafiki, przekształcenia
    - Animacja poklatkowa
    - Animacja automatyczna (ruch, kształtu, koloru)
    - Tworzenie i edycja animowanych symboli
    - Wykorzystanie animowanych symboli w animacji
    - Tworzenie interaktywnego systemu nawigacji
    - Publikacja i testowanie pracy
    - Realizacja animacji (np. jednoplanowa złożona kompozycja animowana, animowana zapowiedź wybranego wydarzenia kulturalnego – baner, infografika, ruch charakterystyczny obiektu, rotoskopia)
  - **Metody dydaktyczne:**

- Proces dydaktyczny oparty jest na ćwiczeniach laboratoryjnych, realizowanych w ramach samodzielnej pracy studenta podczas zajęć oraz wykonywaniu zaleconych prac w ramach pracy własnej. Rezultaty są korygowane na bieżąco przez prowadzącego.
  - Prezentacje z wykorzystaniem rzutnika
  - Omówienie
  - Dyskusja w grupie
  - Korekty indywidualne
- **Forma i warunki zaliczenia:**
    - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym
  - **Wykaz literatury podstawowej:**
    1. Todd Perkins, Adobe Flash CS5/CS5 PL Professional. Biblia, Helion, 2014
  - **Wykaz literatury uzupełniającej:**
    1. Bhargal Sham, 100 sposobów na Flash, Wydawnictwo Helion, Warszawa 2005
    2. Flash. Filmy i dźwięk. Techniki zaawansowane, Wydawnictwo Helion, 2005
    3. Adobe Creative Team ActionScript 3.0 dla Adobe Flash CS4/CS4 PL Professional. Helion, 2009

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	6
	Przygotowanie do zaliczenia	2
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	38
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Projekty indywidualne konsultowane z nauczycielem na bieżąco	10
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	2

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>75</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>3</b>

#### 5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich

- Liczba godzin kontaktowych – 50
- Liczba punktów ECTS – 2

b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 38
- Liczba punktów ECTS – 2,2

## 6. Zakładane efekty kształcenia

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekty kształcenia dla przedmiotu</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>
<b>GS_12_W1</b>	Ma wiedzę na temat realizacji animowanych prac artystycznych i komercyjnych, zna różne techniki graficzne (np. cyfrowe, warsztatowe tradycyjne) oraz wie jak wykorzystać ją w kreacji artystycznej i projektach multimedialnych.	<b>K_W03</b>
<b>GS_12_W2</b>	Wie jak praktycznie wykorzystać narzędzia i funkcje graficznych programów komputerowych do przygotowania materiałów wykorzystanych w tworzeniu animacji	<b>K_W08</b>
<b>GS_12_U1</b>	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w oparciu o wybrane środki graficzne oraz potrafi wykorzystać narzędzia i funkcje programu Adobe Flash do realizacji treści projektu.	<b>K_U01, K_U10 K_U04</b>
<b>GS_12_U2</b>	Potrafi wykonać animację poklatkową tradycyjną. Potrafi tworzyć animacje za pomocą automatycznych metod AF (automatyczna animacja ruchu, automatyczna animacja kształtu, koloru, ruch po torze, kości)	<b>K_U10 K_U04</b>
<b>GS_12_U3</b>	Potrafi tworzyć, edytować i wykorzystywać symbole w animacji (filmy animowane, przyciski)	<b>K_U10 K_U04</b>
<b>GS_12_U4</b>	Potrafi w praktyce wykorzystać podstawy języka action script	<b>K_U10 K_U04</b>
<b>GS_12_U5</b>	Potrafi animować tekst (tekst statyczny, dynamiczny). Potrafi publikować animację Flash i dodawać dźwięk do animacji	<b>K_U10 K_U04</b>
<b>GS_12_U6</b>	Potrafić analizować ruch obiektów	<b>K_U01</b>
<b>GS_12_K1</b>	Potrafi logicznie obronić podjęte decyzje twórcze. Świadome posługiwanie się językiem plastycznym, rozumie istotę przekazu wizualnego	<b>K_K07</b>
<b>GS_12_K2</b>	Potrafi kreatywnie, niebanalnie podejść do zadania	<b>K_K04 K_K07</b>

## 7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia .

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_12_W1	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
GS_12_W2		x	Przegląd prac projektowych
GS_12_U1		x	Przegląd prac projektowych
GS_12_U2		x	Przegląd prac projektowych
GS_12_U3		x	Przegląd prac projektowych
GS_12_U4		x	Przegląd prac projektowych
GS_12_U5		x	Przegląd prac projektowych
GS_12_U6		x	Przegląd prac projektowych
GS_12_K1	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
GS_12_K2		x	Przegląd prac projektowych

#### 8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_12_W1	Odpowiada na ponad 50% pytań Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach.
GS_12_W2	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_12_U1	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_12_U2	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_12_U3	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_12_U4	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach.

	Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
<b>GS_12_U5</b>	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
<b>GS_12_U6</b>	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
<b>GS_12_K1</b>	Odpowiada na ponad 50% pytań Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
<b>GS_12_K2</b>	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.