

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: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 1

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 10;

laboratorium – 25;

Forma niestacjonarna

wyklady – 6;

laboratorium – 16;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

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 Flash Professional CS6/CS6 PL. Gliwice: Helion, 2013.
 2. Wells P., *Animacja*. Warszawa: PWN, 2009.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Górską M., *Visual storytelling*. Warszawa: PWN, 2022.
 2. White T., *The animator's sketchbook*. Boca Raton: CRC Press, 2017.
 3. Adobe Flash CS5/CS5 PL. *Oficjalny podręcznik*. Gliwice: Helion, 2011.
 4. Frontczak T., *Marketing internetowy w wyszukiwarkach*, Helion, 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. *Adobe Flash Professional CS6/CS6 PL*. Gliwice: Helion, 2013.
 2. Perkins T., *Adobe Flash CS5/CS5 PL Professional. Biblia*. Gliwice: Helion, 2011.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. *ActionScript 3.0 dla Adobe Flash CS4/CS4 PL Professional*. Gliwice: Helion, 2009.
 2. Górka M., *Visual storytelling*. Warszawa: PWN, 2022.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do zaliczenia	4
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	25
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Projekty indywidualne konsultowane z nauczycielem na bieżąco	15
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Czytanie wskazanej literatury	7
	Przygotowanie do zaliczenia	6
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Projekty indywidualne konsultowane z nauczycielem na bieżąco	24
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 41
 - Liczba punktów ECTS – 1,7
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 25
 - Liczba punktów ECTS – 2,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 28
 - Liczba punktów ECTS – 1,1
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 16
 - Liczba punktów ECTS – 2,0

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_12_W1	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.	K_W03
GS_12_W2	Wie jak praktycznie wykorzystać narzędzia i funkcje graficznych programów komputerowych do przygotowania materiałów wykorzystanych w tworzeniu animacji	K_W08
GS_12_U1	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.	K_U01, K_U10 K_U04
GS_12_U2	Potrafi wykonać animację poklatkową tradycyjną. Potrafi tworzyć animacje za pomocą automatycznych metod AF (automatyczna animacja ruchu, automatyczna animacja kształtu, koloru, ruch po torze, kości)	K_U10 K_U04
GS_12_U3	Potrafi tworzyć, edytować i wykorzystywać symbole w animacji (filmy animowane, przyciski)	K_U10 K_U04
GS_12_U4	Potrafi w praktyce wykorzystać podstawy języka action script	K_U10 K_U04
GS_12_U5	Potrafi animować tekst (tekst statyczny, dynamiczny). Potrafi publikować animację Flash i dodawać dźwięk do animacji	K_U10 K_U04
GS_12_U6	Potrafić analizować ruch obiektów	K_U01
GS_12_K1	Potrafi logicznie obronić podjęte decyzje twórcze. Świadome posługiwanie się językiem plastycznym, rozumie istotę przekazu wizualnego	K_K07
GS_12_K2	Potrafi kreatywnie, niebanalnie podejść do zadania	K_K04 K_K07

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.
GS_12_U5	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_12_U6	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.

GS_12_K1	Odpowiada na ponad 50% pytań Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_12_K2	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.