

**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: 2**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**Forma stacjonarna**

**wyklady – 12;**

**laboratorium – 25;**

**Forma niestacjonarna**

**wyklady – 8;**

**laboratorium – 15;**

**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 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. Bhangal 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

##### a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<b>Wykład</b>	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	8
	Przygotowanie do zaliczenia	5
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	25
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Projekty indywidualne konsultowane z nauczycielem na bieżąco	15
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5

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

### b. forma niestacjonarna

<b>Forma zajęć</b>	<b>Formy aktywności studenta</b>	<b>Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności</b>
<b>Wykład</b>	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	8
	Przygotowanie do zaliczenia	9
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	15
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Projekty indywidualne konsultowane z nauczycielem na bieżąco	25
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5

<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. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 37
  - Liczba punktów ECTS – 1,5
- 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 – 23
  - Liczba punktów ECTS – 0,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 15
  - Liczba punktów ECTS – 2,0

## 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 wykorzystać 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	
<b>GS_12_W1</b>	<i>x</i>	<i>x</i>	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
<b>GS_12_W2</b>		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
<b>GS_12_U1</b>		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
<b>GS_12_U2</b>		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
<b>GS_12_U3</b>		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
<b>GS_12_U4</b>		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
<b>GS_12_U5</b>		<i>x</i>	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.
<b>GS_12_K2</b>	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.