

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU / MODUŁU

1. Nazwa przedmiotu:	Animacja komputerowa			
2. Kod przedmiotu:	09.0			
3. Okres ważności karty:	ważna od roku akademickiego 2015/2016			
4. Forma kształcenia:	studia pierwszego stopnia			
5. Forma studiów:	studia stacjonarne/niestacjonarne			
6. Kierunek studiów:	edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych			
7. Profil studiów:	ogólnoakademicki			
8. Specjalność:	Obraz cyfrowy i fotograficzny			
9. Semestr:	III i IV			
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Studiów Edukacyjnych i Sztuki			
11. Prowadzący przedmiot:	mgr Marek Furmanowicz			
12. Grupa przedmiotów:	przedmioty specjalnościowe			
13. Status przedmiotu:	obowiązkowy			
14. Język prowadzenia zajęć:	polski			
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne: -				
16. Cel przedmiotu:				
Poszerzanie wiedzy i umiejętności w zakresie pracy w specjalistycznych programach komputerowych. Budowanie świadomości przydatności tych umiejętności w kreacji użytkowej i artystycznej				
17. Efekty kształcenia:				
Ozn.	Opis efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
Po zaliczeniu przedmiotu absolwent posiada wiedzę na temat:				
W1	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z ich kierunkiem studiów, jak również (gdy zachodzi taka potrzeba) wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych i pokrewnych dyscyplin.	Przegląd bieżących ćwiczeń. Rozmowa dydaktyczna.	Pracownia artystyczna	K_W01
W2	Zna i rozumie podstawowe linie rozwoju w historii poszczególnych dyscyplin sztuki oraz ma orientację w piśmiennictwie związanym z tymi zagadnieniami	Rozmowa dydaktyczna.	Pracownia artystyczna	K_W02
W4	Ma szeroką orientację w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w sztuce.	Rozmowa dydaktyczna. Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K_W04
W6	Jest świadomy powiązań i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiów.	Obserwacja realizacji ćwiczeń. Przegląd bieżących ćwiczeń. Korekta. Zaliczenie .	Pracownia artystyczna	K_W06

umiejętności				
U1	Wykazuje się umiejętnością wnikliwej, świadomej, różnorodnej percepcji.	Obserwacja.	Pracownia artystyczna	K_U01
U2	Posiada umiejętność świadomej interpretacji różnorodnej rzeczywistości mogącej być źródłem dzieła plastycznego	Przegląd prac bieżących z korektą.	Pracownia artystyczna	K_U02
U3	Posiada elementarne umiejętności w obszarze kreacji artystycznej z wykorzystaniem rozpoznanej indywidualnej wyobraźni. Student tworzy obrazy animowane, wykorzystując swoją wyobraźnię.	Przegląd prac bieżących Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K_U03
U4	Student świadomie posługuje się kamerą oraz umiejętnie wykorzystuje oprogramowanie komputerowe. Ma szeroką orientację w zakresie problematyki związanej z technologiami	Przegląd prac bieżących i semestralnych. Korekta. Zaliczenie.	Pracownia artystyczna	K_U04
U5	Posiada umiejętność świadomego posługiwania się właściwą techniką i technologią cyfrową w trakcie realizacji prac artystycznych.	Przegląd bieżących ćwiczeń oraz korekta pod kątem poprawności warsztatowej, trafności i oryginalności rozwiązań.	Pracownia artystyczna	K_U05
U6	Posiada umiejętność świadomego posługiwania się właściwą techniką i technologią cyfrową w trakcie realizacji prac plastycznych	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K_U06
U8	Swoją wiedzę, umiejętności i doświadczenia z zakresu animacji komputerowej student wykorzystuje w procesie dydaktycznym (podczas warsztatów twórczych, czy praktyk pedagogicznych w ośrodkach kultury lub szkołach podstawowych).	Przegląd bieżących ćwiczeń oraz korekta pod kątem poprawności warsztatowej, trafności i oryginalności rozwiązań.	Pracownia artystyczna	K_U08
U10	Ma kwalifikacje do uczenia w zakresie edukacji plastycznej	Obserwacja stopnia realizacji ćwiczeń podczas autoprezentacji.	Pracownia artystyczna	K_U10
Kompetencje społeczne				
K2	Zadane tematy ćwiczeń student realizuje samodzielnie, poszukując stosownych źródeł inspiracji i informacji oraz analizując rzeczywistość pod kątem danego problemu estetycznego.	Rozmowa dydaktyczna.	Pracownia artystyczna	K-Ks02
K3	Potrafi podejmować samodzielne decyzje i wykonywać niezależne prace, wykazując się przy tym zdolnością rozwijania	Przegląd prac bieżących i semestralnych.	Pracownia artystyczna	K-Ks03

	koncepcji i formuowania krytycznej i konstruktywnej argumentacji, wewnętrznej motywacją i własną organizacją pracy.	Korekta. Zaliczenie.		
K4	W zależności od sytuacji jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni wspartej na intuicji i emocjonalności.	Przegląd prac bieżących z korektą. Przegląd prac semestralnych. Zaliczenie.	Pracownia artystyczna	K-Ks04
K5	W różnych sytuacjach jest zdolny do efektywnego wykorzystania zdolności, twórczego myślenia i twórczej pracy	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K-Ks05
K6	W różnych sytuacjach jest zdolny do efektywnego wykorzystania zdolności, elastycznego myślenia, adoptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności.	Obserwacja stopnia realizacji ćwiczeń podczas autoprezentacji.	Pracownia artystyczna	K-Ks06
K7	Wykazuje umiejętność samooceny	Rozmowa dydaktyczna.	Pracownia artystyczna	K-Ks07
K8	Jest zdolny do konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób	Obserwacja stopnia realizacji założonych celów w stosunku do prezentowanych projektów.	Pracownia artystyczna	K-Ks08
K14	Wykazuje się umiejętnościami efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie, co w szczególności dotyczy zastosowania technologii informacyjnych.	Przegląd prac bieżących i semestralnych. Zaliczenie.	Pracownia artystyczna	K-Ks14

18. Formy i wymiar zajęć:

Pracownia artystyczna

19. Treści kształcenia:
Wykłady:-

Ćwiczenia: Poznanie struktury prezentacji multimedialnych. Analogowe i cyfrowe techniki audio i wideo. Łączenie obrazu z dźwiękiem. Kreowanie przestrzeni wirtualnej. Interaktywne prezentacje internetowe i multimedialne. Programy komputerowe do cyfrowej obróbki materiałów audiowizualnych i multimedialnych.

20. Egzamin:

nie

21. Literatura podstawowa:

Dave Johnson Cyfrowe filmy wideo. Helion 2005, Jason R. Dunn Cyfrowe wideo, B. Danowski Komputerowy montaż wideo, P. Kołodziej Komputerowe studio muzyczne i nie tylko. Flash CS3 Professional PL. Techniki zaawansowane. Klatka po klatce Russell Chun. GIMP 2.6 dla fotografów - techniki cyfrowej obróbki zdjęć. Od inspiracji do obrazu Klaus Gölker. Photoshop. Profesjonalny retusz i fotomontaż Glyn Dewis

21. Literatura uzupełniająca:

A. Wieczorkowska - Multimedia, Podstawy teoretyczne. A. Korzyńska, M. Przytułińska - Przetwarzanie obrazów. Ćwiczenia, prasa komputerowa, strony internetowe.

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	
		ST	NST
1	Wykład	-	-

2	Ćwiczenia	-	
3	Laboratorium	-	
4	Projekt	-	
5	Seminarium	-	
6	Pracownia artystyczna	60	60
7	Praca własna studenta	90	90
Suma godzin		150	
24. Suma wszystkich godzin:		150	25. Liczba punktów ECTS:
			5
26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego:			27. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty):
28. Uwagi:			
Efekty kształcenia zależne są od indywidualnych predyspozycji, zainteresowań oraz zaangażowania studenta. Indywidualne predyspozycje studenta mają również bezpośredni wpływ na liczbę godzin, jaką student powinien zrealizować dla osiągnięcia wszystkich założonych celów.			

Zatwierdzono:

30.09.2014r.
mgr Marek Furmanowicz

(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)