



UNIwersytet
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Realizacja cyfrowa obrazu audiowizualnego

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Nowe media w komunikacji		Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność Nowe technologie w inteligentnych organizacjach		Kod zajęć 14NMKTIOS.24S.11159.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa		Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia drugiego stopnia		Obligatoryjność Obowiązkowy specjalnościowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe	
Profil studiów profil praktyczny			
Koordynator zajęć	Szymon Ossowski		
Prowadzący zajęcia	Szymon Ossowski		
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 15, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Realizacja opracowania projektu krótkiej formy animacji komputerowej
C2	Przygotowanie studenta do samodzielnego i kreatywnego wykonania realizacji krótkiej formy animowanej
C3	Zapoznanie z narzędziami programów komputerowych do realizacji animacji komputerowej
C4	Stosowanie wiedzy i zasad umożliwiających realizację krótkiej formy animowanej cyfrowej

Wymagania wstępne

Student powinien posiadać elementarne predyspozycje w zakresie wyobraźni czasowo-przestrzennej, umiejętności podstawowej analizy i syntezy ruchu

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	Zna elementarne zasady procesu realizacji animacji komputerowej 2D i 3D	NMK_K2_W02, NMK_K2_W03, NMK_K2_W05, NMK_K2_W11	Prezentacja multimedialna
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Potrafi samodzielnie podjąć decyzję dotyczącą wyboru elementów składowych do idei zaprojektowanej realizacji audiowizualnej	NMK_K2_U03, NMK_K2_U04, NMK_K2_U08	Projekt
U2	W stopniu podstawowym potrafi zrealizować zgodnie z projektem krótką formę animowaną (komputerową)	NMK_K2_U03, NMK_K2_U04, NMK_K2_U06	Projekt
U3	Potrafi posługiwać się podstawowymi programami komputerowymi do realizacji krótkich form animacji 2D i 3D	NMK_K2_U02, NMK_K2_U04, NMK_K2_U06, NMK_K2_U09, NMK_K2_U11	Projekt
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	Ma świadomość, jak posługiwać się komputerowymi programami animacyjnymi do realizacji dzieł audiowizualnych	NMK_K2_K02, NMK_K2_K03, NMK_K2_K04, NMK_K2_K05	Projekt

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Nabycie podstawowych umiejętności procesu animacji w technikach 2D i 3D	W1, U1, U2	Ćwiczenia
2.	Budowa narracji i kompozycji ruchomego obrazu	W1, U1, U2	Ćwiczenia
3.	Przygotowanie projektu wizualnego krótkiej formy animacji 2D i 3D	U2, U3, K1	Ćwiczenia
4.	Podstawowe zasady warsztatu animacji cyfrowej	U1, U2, U3	Ćwiczenia
5.	Umiejętność posługiwania się w stopniu podstawowym komputerowymi programami do tworzenia animacji 2D i 3D	U2, U3, K1	Ćwiczenia
6.	Rozwijanie świadomości kształtowania i rozwijania własnego, elementarnego języka animacji	U3, K1	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Metoda analizy przypadków, Metoda projektu

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	bardzo dobry (bdb; 5,0): wiedza, bardzo dobrze opanowane umiejętności oraz wykształcone kompetencje personalne i społeczne dobry plus (+db; 4,5): pogłębiona wiedza, dobrze wyuczone umiejętności oraz wykształcone kompetencje personalne i społeczne dobry (db; 4,0): dobra wiedza, dobrze wyuczone umiejętności oraz wykształcone kompetencje personalne i społeczne dostateczny plus (+dst; 3,5): zadawalająca wiedza, wyuczone umiejętności oraz kompetencje personalne i społeczne dostateczny (dst; 3,0): podstawowa wiedza, opanowane najważniejsze umiejętności oraz wykształcone podstawowe kompetencje personalne i społeczne niedostateczny (ndst; 2,0): niezadawalająca wiedza, nieopanowane umiejętności oraz niewykształcone kompetencje personalne i społeczne

Literatura

Obowiązkowa

1. Marcin Giżycki - „Nie tylko Disney”, Warszawa 2000

Dodatkowa

1. Praca zbiorowa (pod redakcją Zbigniewa Benedyktowicza) - „Zbigniew Rybczyński. Podróżnik do krainy niemożliwości”, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 1993

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	15
Przygotowanie projektu	30
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
NMK_K2_K02	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, oraz zachowywania się w sposób profesjonalny i etyczny w pracy zawodowej oraz działalności publicznej w zakresie komunikowania w nowych mediach
NMK_K2_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych w naukach o komunikowaniu społecznym i mediach oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu
NMK_K2_K04	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego oraz wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego
NMK_K2_K05	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do rozwijania dorobku zawodu i podtrzymywania etosu zawodu dziennikarzy i innych twórców w przestrzeni nowych mediów
NMK_K2_U02	Absolwent/ka potrafi innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez odpowiedni dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych
NMK_K2_U03	Absolwent/ka potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do przystosowania istniejących lub opracowania nowych metod i narzędzi służących do rozwiązywania problemów w zakresie komunikacji społecznej i nowych mediów
NMK_K2_U04	Absolwent/ka potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania problemów oraz wykonywania zadań typowych dla działalności zawodowej dziennikarzy i innych twórców w przestrzeni nowych mediów
NMK_K2_U06	Absolwent/ka potrafi umiejętnie wykorzystywać zdobytą wiedzę w komunikowaniu społecznym i prowadzeniu debaty, rozszerzoną o krytyczną analizę skuteczności i przydatności stosowanej wiedzy
NMK_K2_U08	Absolwent/ka potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie
NMK_K2_U09	Absolwent/ka potrafi przygotowywać różne prace pisemne i audiowizualne w języku polskim i języku obcym o tematyce pozostającej w zainteresowaniu dziennikarstwa i komunikacji społecznej, szczególnie w kwestii nowych mediów
NMK_K2_U11	Absolwent/ka potrafi prowadzić badania społeczne niezbędnych do opracowania diagnoz potrzeb odbiorców mediów, działań promocyjno-reklamowych w nowych mediach, zagrożeń w przestrzeni internetowej dotyczącej komunikowania
NMK_K2_W02	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębionym stopniu metody i narzędzia opisu, w tym techniki pozyskiwania i analizy danych oraz teorie dotyczące nowych mediów i komunikacji społecznej, wyjaśniające złożone zależności między elementami systemu komunikowania społecznego i mediami cyfrowymi
NMK_K2_W03	Absolwent/ka zna i rozumie wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej wiedzy szczegółowej, właściwe dla kierunku nowe media w komunikacji oraz zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej dziennikarzy i innych twórców w przestrzeni nowych mediów
NMK_K2_W05	Absolwent/ka zna i rozumie ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania działalności zawodowej dziennikarzy i innych twórców w przestrzeni nowych mediów
NMK_K2_W11	Absolwent/ka zna i rozumie znaczenie nowych technologii komunikacyjnych w funkcjonowaniu organizacji i sposobach pracy w redakcjach, działach odpowiedzialnych za komunikowanie wewnętrzne lub zewnętrzne instytucji komercyjnych i niekomercyjnych, a także sposoby prowadzenia działalności gospodarczej w przestrzeni internetowej