

Nazwa przedmiotu: <b>Projektowanie Form Multimedialnych 1</b>		Kod przedmiotu: <b>GA.SJW307</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Projektowania Graficznego</b>		
Nazwa kierunku: <b>grafika</b>		
Forma studiów: <b>Jednolite magisterskie, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: do_wyboru	Rok / semestr: II / 3	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Jakub Balicki, prof. uczelni
Wymagania wstępne	Podstawowa umiejętność obsługi okienkowych systemów operacyjnych (Mac OS X / Windows). Podstawowa znajomość aplikacji fotoedycyjnych (Adobe Photoshop lub Affinity Photo lub GIMP). Umiejętność obsługi podstawowych urządzeń służących do fotografowania lub nagrywania ujęć wideo.
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Metody tworzenia zapisu scenariuszowego (wariantu dla ekipy realizacyjnej).
2.	Możliwość wykorzystania specyficznych proporcji kadru (kwadrat, panorama o orientacji pionowej) i kontenerów multimedialnych (MP4 / MOV z kodekami H.264 czy animowany GIF) używanych w mediach społecznościowych.
3.	Podstawowe kontenery multimedialne i kodeki używane w obróbce i dystrybucji treści audiowizualnych - znajomość szczególnie pod kątem publikacji internetowych.
4.	Kreacja krótkich nieudźwiękowionych form filmowych.
5.	Tworzenie animacji dystrybuowanych w formacie GIF. Optymalizacja plików.
6.	Umiejętność pracy w grupie zadaniowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
zna rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-artysty.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_W07a. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę
Umiejętności	
potrafi posługiwać się warsztatem artysty-grafika lub artysty w zakresie technik manualnych lub/i elektronicznych technik przetwarzania obrazu	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U09b <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę

posiada umiejętności współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U13 <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę
<b>Kompetencje społeczne</b>	
posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i zespołowy	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_K01... <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w ćwiczeniach projektowych	42
udział w zaliczeniach	2
udział w egzaminach	1
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	5
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	10
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	60
<b>Liczba punktów ECTS</b>	2

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2023 Z	Ćwiczenia	<p>KINETYCZNE LOGOTYPY</p> <p>Zaprojektuj i zrealizuj dwie kinetyczne wersje logotypu. Opracuj dwie wersje animacji. Jedna winna się rozpoczynać pustym ekranem w kolorze czerni, bieli lub barwie logotypu. Druga winna się takim ekranem kończyć. Wymagania techniczne: pliki cyfrowego wideo w formacie MP4 zgodne z (zgodnym z odtwarzaczami VLC Media Player 3 lub nowszym i Apple QuickTime Player 9 lub nowszym). Kadr poziomy 16x9, rozdzielczość 1920x1080 pikseli, 24 klatki na sekundę lub więcej (25 lub 30), skanowanie progresywne. Czas trwania od 5 do 20 sekund. Wielkość pliku do 50 MB. Zadanie może być realizowane indywidualnie lub w grupie maksymalnie trzyosobowej.</p> <p>Wykonaj tematyczny zapis scenariuszowy.</p> <p>Metoda realizacji: poprzez wypełnienie szkicami scen i opisem słownym wzorcowych kart scenariusza.</p> <p>Zalecane jest korzystanie z minimum dwóch kolorów w layoutach, i dużych drukowanych liter w polach opisów. Typ formularza należy dobrać do kadru materiału.</p>	<b>Liczba godzin:</b> 15 <b>Cele:</b> 5 7 3 <b>Efekty uczenia się:</b>	
		<p>Wykonaj tematyczny zapis scenariuszowy.</p> <p>Metoda realizacji: poprzez wypełnienie szkicami scen i opisem słownym wzorcowych kart scenariusza.</p> <p>Zalecane jest korzystanie z minimum dwóch kolorów w layoutach, i dużych drukowanych liter w polach opisów. Typ formularza należy dobrać do kadru materiału.</p>	<b>Liczba godzin:</b> 15 <b>Cele:</b> 1 <b>Efekty uczenia się:</b>	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2023 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2023 Z	<p>Wasył Kandynski - „Punkt linia a płaszczyzna”</p> <p>Giuseppe Cristiano - „Kurs tworzenia storybordów”</p> <p>A.B.E. Dom Wydawniczy Warszawa 2008</p> <p>Black Magic DaVinci Resolve - Skrócona instrukcja, 2020: <a href="http://qba.4x.com.pl/davinci/">http://qba.4x.com.pl/davinci/</a></p> <p>dokumentacja do Adobe Premiere on-line (PL / ENG): <a href="https://helpx.adobe.com/pl/support/premiere-pro.html">https://helpx.adobe.com/pl/support/premiere-pro.html</a></p>	<p>Adobe Premiere CS5 - rozpoczęcie pracy: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LJQEnnocevk">https://www.youtube.com/watch?v=LJQEnnocevk</a></p> <p>dokumentacja do Adobe Media Encoder on-line (PL / ENG): <a href="https://helpx.adobe.com/pl/support/media-encoder.html">https://helpx.adobe.com/pl/support/media-encoder.html</a></p> <p>dokumentacja do Adobe Photoshop on-line (PL / ENG): <a href="https://helpx.adobe.com/pl/support/photoshop.html">https://helpx.adobe.com/pl/support/photoshop.html</a></p> <p>Korzystanie z usługi WeTransfer (wideotutorial): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ymxAyDWAYjU">https://www.youtube.com/watch?v=ymxAyDWAYjU</a></p>

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane