**karta przedmiotu**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Pracownia wideo |
| Rocznik studiów | 2022/2023 |
| Kolegium | Mediów i Komunikacji Społecznej |
| Kierunek studiów | Grafika komputerowa i produkcja multimedialna |
| Poziom kształcenia | Studia pierwszego stopnia - licencjackie |
| Profil kształcenia | praktyczny |
| Specjalność | Projektowanie Gier Komputerowych |
| Osoba odpowiedzialna | mgr Karolina Góraj |

1. Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

|  |
| --- |
| Podstawowe oprogramowanie graficzne |

1. Efekty uczenia się i sposób realizacji zajęć
   1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Rozbudzenie wrażliwości studentów na kształt, kolor, skalę, rytm itp., jako na instrumenty języka wizualnego przekazu. |
| C2 | Rozwijanie umiejętności świadomego kształtowania obrazu i przestrzeni. |
| C3 | Kształtowanie umiejętności kreatywnego myślenia (skojarzenia, metafory). |
| C4 | Kształtowanie umiejętności tworzenia podstawowej, klasycznej animacji poklatkowej. |
| C5 | Kształtowanie umiejętności posługiwania się oprogramowaniem do tworzenia i edycji ruchomego obrazu. |
| C6 | Kształtowanie umiejętności łączenia różnych form wyrazu. |

* 1. Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się dla kierunku

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis przedmiotowych efektów uczenia się | Odniesienie do efektów  uczenia się dla kierunku |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie WIEDZY | | |
| P\_W01 | rozumie tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów | K\_W20 |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** | | |
| P\_U01 | potrafi świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna | K\_U17 |
| P\_U02 | potrafi wykorzystywać podstawowe techniki kreacji wizualnej w rejestracji  i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk | K\_U19 |
| P\_U03 | potrafi znajdować związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego | K\_U20 |
| P\_U04 | potrafi korzystać z technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu  i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności *(np. Adobe Premiere Pro)* | K\_U21 |
| P\_U05 | posiada umiejętności diagnozowania zjawisk, wyciągania wniosków oraz pozyskiwania wiedzy jak wnioski te wdrażać w przyszłości w praktyce; potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę; rozumie potrzebę uczenia się całe życie | K\_U25 |

* 1. Formy zajęć dydaktycznych oraz wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia stacjonarne (ST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
| - | - | - | 20 | - | 10 | - | 3 |

* 1. Metody realizacji zajęć dydaktycznych

|  |  |
| --- | --- |
| Formy zajęć | Metoda realizacji |
| Laboratorium | Omówienie tematu, pokazy wewnątrz grup laboratoryjnych, korekty indywidualne  i zbiorowe. |
| Projekt | Opis, pokaz, korekty, zapis projektu. |

* 1. Treści kształcenia (oddzielnie dla każdej formy zajęć)

Laboratorium

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach laboratorium |
|
| L1 | Przygotowanie fotokastu informacyjnego (przedstawiającego wybrany temat) w celach publikacji w mediach studenckich. Forma audiowizualna łącząca obraz tekst, animacje oraz dźwięk. |
| L2 | Nakręcenie i obróbka materiału wideo. Wprowadzenie animowanych elementów. Na przykładzie wywiadu lub relacji z wybranego wydarzenia. Materiał przygotowany do publikacji w mediach studenckich. |
| L3 | Krótkie formy audiowizualne. Możliwość wykorzystania dowolnych środków wyrazu: materiału video, animacji poklatkowej, wycinanki, animacji materiału, muzyki, narracji głosowej. Materiał przygotowany do publikacji w mediach studenckich. |

Projekt

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach projektu |
|
| P1 | Nakręcenie materiału wideo i późniejsze wprowadzenie elementu animacji za pomocą odpowiedniego oprogramowania. Świadome łączenie materiału i uzasadnione wykorzystanie efektów. Zachowanie spójności przekazu oraz poprawnej formy przekazu wizualnego. Zastosowanie ścieżki dźwiękowej.  Materiał przygotowany do publikacji w mediach studenckich. |

* 1. Korelacja pomiędzy efektami uczenia się, celami przedmiotu, a treściami kształcenia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Cele przedmiotu | Treści kształcenia |
| P\_W01 | C1, C2, C3, C6 | L3, P1 |
| P\_U01 | C1, C2, C3 | L1, L2, L3, P1 |
| P\_U02 | C2 | L1, L2, L3, P1 |
| P\_U03 | C5 | L2, P1 |
| P\_U04 | C1, C2, C5 | L2, L3, P1 |
| P\_U05 | C4, C6 | L1 |

* 1. Metody weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Metoda oceny | Forma zajęć, w ramach której następuje weryfikacja efektu |
| P\_U01,  P\_W01 | Zadanie praktyczne, projekt. | Projekt |
| P\_U02, P\_U03, P\_U04, P\_U05 | Zadanie praktyczne. | Laboratorium |

* 1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekt  uczenia się | Na ocenę 2  student nie potrafi | Na ocenę 3  student potrafi | Na ocenę 4  student potrafi | Na ocenę 5  student potrafi |
| P\_W01 | rozróżnić tendencji rozwojowch z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych | w wąskim zakresie rozróżnić tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych | w podstawowym zakresie rozróżnić tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych | w zaawansowanym zakresie rozróżnić tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych |
| P\_U01 | posługiwać się właściwą techniką  i technologią w trakcie realizacji prac | w podstawowym zakresie posługiwać się właściwą techniką  i technologią w trakcie realizacji prac | świadomie posługiwać się właściwą techniką  i technologią w trakcie realizacji prac; dobrać środki wyrazu do realizowanego tematu | świadomie posługiwać się właściwą techniką  i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna; dobrać i inteligentnie zastosować odpowiednie środki wyrazu do realizowanego tematu |
| P\_U02 | potrafi wykorzystywać podstawowych technik kreacji wizualnej w rejestracji  i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk | w wąskim zakresie potrafi wykorzystywać podstawowe techniki kreacji wizualnej w rejestracji  i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk | w szerokim zakresie potrafi wykorzystywać podstawowe techniki kreacji wizualnej w rejestracji  i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk | w zaawansowanym zakresie potrafi wykorzystywać podstawowe techniki kreacji wizualnej w rejestracji  i interpretacji postrzeganych obrazów i zjawisk |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| P\_U03 | znaleźć związku pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego  a treścią komunikatu z niego płynącego | w podstawowym zakresie znaleźć związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego; przygotować projekt poprawny warsztatowo | przygotować projekt poprawny warsztatowo spełniający podstawowe kryteria swego indywidualnego wyrazu i formy przekazu; znaleźć i opisać związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego  a treścią komunikatu z niego płynącego | zaprezentować oraz przedyskutować przedkładany projekt; przygotować projekt wysokiej jakości technicznej, spełniający kryteria swego indywidualnego wyrazu i formy przekazu; potrafi w przedkładanym projekcie uwzględnić związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego  a treścią komunikatu z niego płynącego |
| P\_U04 | korzystać z technik  i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu  i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki  z uwzględnieniem interaktywności | w wąskim zakresie korzystać  z technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu  i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu  i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności | w podstawowym zakresie korzystać z technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu  i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności | w zaawansowanym zakresie korzystać z technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu  i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności |
| P\_U05 | zdiagnozować zjawisk, wyciągnąć wniosków oraz pozyskiwać wiedzy; nie potrafi wniosków tych wdrażać w przyszłości w praktyce; nie potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytej wiedzy; nie rozumie potrzeby uczenia się całe życie | diagnozować zjawiska, wyciągać wnioski oraz pozyskiwać wiedzę jak  i wnioski te wdrażać  w przyszłości w praktyce;  w podstawowym zakresie potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę; rozumie potrzebę uczenia się całe życie | posiada podstawowe umiejętności diagnozowania zjawisk, wyciągania wniosków oraz pozyskiwania wiedzy jak wnioski te wdrażać w przyszłości w praktyce; potrafi samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę; rozumie potrzebę uczenia się całe życie | posiada w zaawansowanym stopniu umiejętności diagnozowania zjawisk, wyciągania wniosków oraz pozyskiwania wiedzy jak wnioski te wdrażać w przyszłości  w praktyce; potrafi  w sposób zaawansowany samodzielnie uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę; rozumie potrzebę uczenia się całe życie |

* 1. Literatura

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| Wokół montażu, Lidia Zonn, Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna, 2001 |
| Język filmu, Jerzy Płażewski, Książka i Wiedza, Warszawa, 2008 |

|  |
| --- |
| Literatura uzupełniająca |
| Komunikacja wizualna, Bo Bergstrom, PWN, 2009 |
| O montażu w filmie, Lidia Zonn, Centrum Animacji Kultury, Warszawa, 2001 |

1. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rodzaje aktywności** | **Obciążenie studenta** | |
| **studia ST** | **studia NST** |
| Udział w L (UB) | 20h | - |
| Konsultacje do L (UB) | 4h | - |
| Samodzielne przygotowanie się do L, w tym przygotowanie do zaliczenia | 16h | - |
| Udział w i konsultacje do PS (UB) | 10h | - |
| Samodzielne przygotowanie się do zaliczenia PS | 25h | - |
| **Sumaryczne obciążenie pracą studenta** | **75h** | **-** |
| **Punkty ECTS za przedmiot** | **3 ECTS** | **-** |
| **Punkty ECTS za zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli i studentów (UB)** | **1 ECTS** | **-** |
| **Punkty ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (PZ)** | **3 ECTS** | **-** |