

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Techniki animacji obrazu i dźwięku cz.3

Kod modułu: 13_GRMA_TAOD_CZ.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GRMA_TAOD_CZ.3_1	Student zapoznaje się z metodami pracy z obrazem animowanym. Poznaje różne techniki podczas tworzenia krótkich form animowanych. Świadomie wykorzystuje proste i zaawansowane techniki animacyjne.	K_W06	5
13_GRMA_TAOD_CZ.3_2	Poznaje programy komputerowe przeznaczone do tworzenia i edycji form animowanych wykorzystujące elementy grafiki wektorowej, rastrowej i elementów 3D.	K_U03 K_U05	3 4
13_GRMA_TAOD_CZ.3_3	Poznanie podstaw technik łączenia obrazu z dźwiękiem za pomocą współczesnych narzędzi cyfrowych oraz analogowych. Poznanie podstaw montażu edycji obrazu audio-wideo pozwalające na dalsze poszukiwania.	K_U03 K_U05	4 3
13_GRMA_TAOD_CZ.3_4	Tworzy formy animowane do wykorzystania w szeroko rozumianej przestrzeni komercyjnej jak i niekomercyjnej.	K_W08	2
13_GRMA_TAOD_CZ.3_5	Wykorzystuje w twórczy sposób narzędzia, którymi dysponuje jak również poszukuje własnych niekonwencjonalnych rozwiązań w obrębie zadań powierzonych mu w trakcie procesu dydaktycznego.	K_K05 K_U03 K_U05	5 3 4

3. Opis modułu	
Opis	Student opanowuje w stopniu podstawowym programy do tworzenia i edycji form animowanych. Program zakłada opanowanie podstaw posługiwania się prostym sprzętem audio i wideo w celu stworzenia spójnego obrazu z wykorzystaniem technologii cyfrowych. Zakłada rozwój umiejętności tworzenia obrazu i uzasadnienia oraz prezentacji swojej pracy. Program oparty jest na łączeniu w sobie działania w obszarze nowych mediów, z tradycyjnymi metodami zapisu obrazu. Program zmierza w kierunku łączenia nowych technologii z szeroko rozumianą ekspresją artystyczną.
Wymagania wstępne	Wskazana jest realizacja programu pracowni graficznych oraz innych pracowni ogólnoplastycznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
TAOD_CZ.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu multimedialnego realizowanego przez studenta.	13_GRMA_TAOD_CZ.3_1, 13_GRMA_TAOD_CZ.3_2, 13_GRMA_TAOD_CZ.3_3, 13_GRMA_TAOD_CZ.3_4, 13_GRMA_TAOD_CZ.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TAOD_CZ.3_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów multimedialnych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	10	TAOD_CZ.3_w_1
TAOD_CZ.3_fs_2	konwersatorium	Konsultacje indywidualne w formie bezpośredniej i / lub elektronicznej wedle potrzeb i uznania studenta (koordynator modułu / tutor może zalecić jako obowiązkowe poszczególnym studentom)		Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	5	TAOD_CZ.3_w_1