

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Technologia animacji cyfrowej i dźwięku	
UTH/Gr/O/Mgr/S/C1d/3 <i>Kod kierunku/ profil/poziom/forma/pozycja z planu</i>			Digital animation and sound technology	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2021/2022		
Kierunek		Grafika		
w zakresie				
Poziom studiów		jednolite studia magisterskie		
Profil studiów		Ogólno akademicki		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		VII, VIII		
Przynależność do grupy zajęć		Grupa zajęć kierunkowych		
Status przedmiotu		Obowiązkowe		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		wykład	- [h]	8 ECTS
		ćwiczenia	- [h]	
		pracownia artystyczna	90[h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	ogólnoakademicki - związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów		4 ECTS
	z uprawnieniami			... ECTS
	z dyscypliną	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		4 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna		
Wymagania wstępne		Podstawowe dotyczące wiedzy i umiejętności studentów kierunku Grafiki wpisanych na na w/w semestry		
Jednostka prowadząca		Katedra Projektowania i Grafiki		
Koordynator		prof. Andrzej Markiewicz		
Adres strony internetowej pjo		www.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		amarkiewicz.ws@uthrad.pl ; 48 3617855 lub 75		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	Celem podsumowującym cykl zadań realizowanych w pracowni artystycznej na przedmiocie animacja jest konsolidacja doświadczeń organizatorskich, projektowych, zastosowanie nabytych kompetencji manualnej edycji oraz zdolności w nowej interdyscyplinarnej kreacji multimedialnej.
Treści programowe:	<p>Treścią będą indywidualne interdyscyplinarne interaktywne projekty graficzne, m.in. animacja elementów wektorowych opartych o wzory matematyczne.</p> <p>Zakres działania twórczego: planowany jest od metody pokazowo odtwórczej poprzez stopniowe przejście przez wydzielanie mniejszych zespołów do indywidualnej pracy projektowej. Wsparcie przewidziane jest jedynie w zakresie technologii bądź pomocy w wykonaniu.</p> <p>Tematy wstępne pokazowe: 1. Arduino i czujniki –przekazywanie odczytów do komputera, 2. przetwornik analogowo-cyfrowy, generacja dźwięku analogowego, Arduino generator dźwięku PWM – pokaz, 3. Montaż dźwięku – ćwiczenia praktyczne. 4. Filtr cyfrowy i analogowy – ćwiczenia praktyczne. 5. Przestrzenny dźwięk analogowy i cyfrowy: historia, porównanie zastosowanie - prezentacja. 6. Dźwięk przestrzenny i wielokanałowy – ćwiczenia praktyczne. 7. Kompresja dźwięku i formaty plików dźwiękowych – prezentacja / pokaz.</p>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • eksponujące (prezentacja multimedialna), • praktyczne (ćwiczenia)
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	Tematy ćwiczeń długoterminowych podawane i omawiane są na pierwszych zajęciach. Podlegają korekcie zespołowej w trakcie semestru (min. 2 razy). Zaliczenie ćwiczenia polega na zaprezentowaniu projektu w wersji elektronicznej.

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Posiada wiedzę z zakresu historii animacji.	K_WG01 K_WG04	pracownia artystyczna	Rozmowa	Tradycyjne
W2	Dysponuje szerokim zakresem wiedzy teoretycznej z zakresu technik i metod animacji	K_WG03 K_WG06 K_WG07	pracownia artystyczna	Rozmowa	Kształtujące, tradycyjne
U1	Ma podstawowe umiejętności postrzegania procesów zachodzących w animacji.	K_UW01 K_UW06 K_UW08	pracownia artystyczna	Projekt	Tradycyjne
U2	Student posiada umiejętność posługiwania się narzędziami edytorskimi podczas kreacji animacji.	K_UW06 K_UW08 K_UW09 K_UU10	pracownia artystyczna	Projekt	Tradycyjne
K1	Posiada umiejętność transformowania nabytych kompetencji do kreacji artystycznej w zakresie animacji.	K_KK03 K_KK04 K_KK05	pracownia artystyczna	Rozmowa	sumujące, tradycyjne
K2	Ma kompetencje w procesie indywidualnego, kreatywnego poszukiwania metod oraz samodzielnego ich wartościowania	K_KR06 K_KR07	pracownia artystyczna	Rozmowa	sumujące, tradycyjne

Literatura i pomoce naukowe
<ol style="list-style-type: none"> 1. Arduino Tutorials, https://www.arduino.cc/en/Tutorial/HomePage 2. Tomasz Francuz, <i>Język C dla mikrokontrolerów AVR</i>, (wyd. II), Gliwice Wydawnictwo Helion 2015 <p>Encyklopedia hasła: Phenakistoscope, Zoetrope, Praxinoscope, Flip_book, Stop-Motion, Film animowany, Computer_animation. Animacja poklatkowa - klip wideo: Humorous_Phases_of_Funny_Faces – 1906r., Oren Lavie „Her Morning Elegance”</p>

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w wykładach, ćwiczeniach, pracowni artystycznej	X	X	90 [h]
Udział w konsultacjach	35[h]	X	X
Przygotowanie do wykładów, ćwiczeń, pracowni artystycznej Przygotowanie do zaliczenia	X	75 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	35[h]/ 1,4 ECTS	75[h]/ 3 ECTS	90 [h]/ 3,6 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	200 h/ 8 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego 22