

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2021/2022 FORMA: STUDIA STACJONARNE					
INFORMACJE OGÓLNE					
1. Nazwa przedmiotu Techniki multimedialne					
2. Nazwa kierunku Informatyka					
3. Poziom studiów studiów pierwszego stopnia					
4. Liczba punktów ECTS 3					
5. Liczba godzin w semestrze					
semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	prk
V	15		15		
6. Język wykładowy polski					
7. Wykładowca dr inż. Jakub Smółka, mgr inż. Sebastian Sawczuk					
INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE					
8. Wymagania wstępne					
1. Ogólna znajomość obsługi komputera, systemu operacyjnego Windows.					
2. Ogólna wiedza z zakresu pracy w dowolnych środowiskach graficznych animacyjnych. Podstawowa wiedza z zakresu multimedialnych. Podstawowa znajomość grafiki wektorowej i bitmapowej. Podstawowa wiedza z zakresu animacji grafiki 2D i 3D.					
3. Podstawowa wiedza z zakresu multimedialnych, grafiki wektorowej i bitmapowej, animacji grafiki 2D i 3D.					
9. Cele przedmiotu					
C1 Zdobyć wiedzy i umiejętności praktycznej związanej z tworzeniem materiałów multimedialnych. Zapoznanie studentów z obowiązującymi aspektami prawnymi: prawa autorskie, rodzaje licencji do programów.					
C2 Zapoznanie studentów ze środowiskami pracy do tworzenia produktów multimedialnych. Nabycie praktycznych umiejętności z obsługi programów i tworzenia produktów multimedialnych.					
C3 Zdefiniowanie zasad i zapoznanie studentów z tworzeniem produktów multimedialnych (czas kompozycji, rozdzielczość kompozycji, układ współrzędny kompozycji 2D i 3D, format kompozycji).					
C4 Zapoznanie studentów z tworzeniem przestrzeni 2D i 3D (czas kompozycji, rozdzielczość kompozycji)					
C5 Zapoznanie studentów z tworzeniem przestrzeni 2D i 3D (efekty specjalne, układ współrzędny kompozycji, format kompozycji, rendering).					
C6 Zdefiniowanie zasad i zapoznanie studentów z tworzeniem produktów multimedialnych (czas kompozycji, rozdzielczość kompozycji, ścieżki, format kompozycji, efekty).					
C7 Zdefiniowanie zasad i zapoznanie studentów z tworzeniem produktów multimedialnych (ścieżki dźwiękowe).					
C8 Zdefiniowanie zasad i zapoznanie studentów z tworzeniem produktów multimedialnych (rendering, interfejs animacyjny DVD)					
10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych					

Student, który zaliczył przedmiot:		odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
WIEDZA		
EU01	Definiować pojęcia grafiki 2D i 3D, potrafi dobierać odpowiednie środowisko pracy do tworzenia zleconej do wykonania grafiki 2D i 3D. Potrafi opisać środowisko pracy do zastosowania przy tworzeniu grafiki. Potrafi zaproponować i dobrać środowisko pracy do wykonania zadanej grafiki. Zna zasady i prawa autorskie. Zna zasady licencji oprogramowania do tworzenia grafiki 2D i 3D.	K_W19, K_W20
UMIEJĘTNOŚCI		
EU02	Student potrafi posługiwać się interfejsem oprogramowania. Potrafi organizować interfejs do własnych potrzeb pracy. Potrafi wykonywać proste animacje na klatkach kluczowych. Potrafi przygotować kompozycje (czasu, rozdzielczości) według odpowiedniego układu przestrzeni pracy 2D lub 3D.	K_U13, K_U14
EU03	Student potrafi pracować na klatkach kluczowych w układzie współrzędnym 2D, potrafi przygotować kompozycję z zastosowaniem świateł, kamer. Dobiera odpowiednie techniki pracy. Potrafi właściwie planować kompozycje w celu ponownego wykorzystania lub łatwiejszej ich modyfikacji.	K_U13, K_U14
EU04	Potrafi korzystać z wbudowanych presetów. Potrafi zakładać kompozycje o zdefiniowanym czasie i układzie współrzędnym. Potrafi zastosować kamerę w układzie 3D. Potrafi zastosować światła. Umie korzystać z maski na warstwie.	K_U13, K_U14
EU05	Potrafi tworzyć własne presety w przestrzeni 2D i 3D. Potrafi w pełni korzystać i definiować wbudowane presety. Potrafi scharakteryzować pojęcie renderingu, kluczowania, trakowania. Zna zasady oraz potrafi przeprowadzać proces renderingu. Umie eksportować materiał do wybranych formatów multimedialnych.	K_U13, K_U14, K_U19.
EU06	Potrafi obsługiwać interfejs. Umie zarządzać ścieżką umieszczoną w panelu linii czasu. Potrafi korzystać z przybornika. Umie stosować przejścia i efekty specjalne na ścieżce. Umie eksportować materiał do wybranych formatów multimedialnych.	K_U13, K_U14, K_U19.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
EU07	Potrafi zaprezentować swoje osiągnięcia na forum grupy.	K_K01, K_K04
11. Treści programowe		
Forma zajęć – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.		
<p>Wykłady</p> <p>W1 Zapoznanie i omówienie interfejsów programów do tworzenia produktów multimedialnych.</p> <p>W2 Tworzenie prostej animacji na klatkach kluczowych z wykorzystaniem interfejsu programu.</p> <p>W3 Przygotowanie zaawansowanej kompozycji.</p> <p>W4 Animacja w układzie współrzędnym 3D.</p> <p>W5 Stosowanie i zarządzanie presetami.</p> <p>W6 Tworzenie własnego presetu. Rendering materiału multimedialnego.</p> <p>W7 Dodawanie ścieżki audio do wykonanej kompozycji.</p> <p>W8 Sposoby tworzenia animowanego menu.</p> <p>Laboratorium</p> <p>L1 Proste ćwiczenia zapoznające z interfejsem i obsługą programu.</p> <p>L2 Tworzenie prostej animacji na klatkach kluczowych z wykorzystaniem interfejsu programu.</p> <p>L3 Przygotowanie zaawansowanej kompozycji.</p> <p>L4 Wykonywanie animacji w układzie współrzędnym 3D.</p> <p>L5 Stosowanie i zarządzanie presetami.</p>		

L6 Tworzenie własnego presetu. Rendering materiału multimedialnego.	
L7 Wykonywanie ścieżki audio do wykonanej kompozycji.	
L8 Tworzenie animowanego menu.	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Komputer.	
2. Dostępne dla studenta oprogramowanie.	
3. Materiały multimedialne wykonane przez prowadzącego zajęcia.	
4. Materiały multimedialne dostępne w sieci.	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. F1. Ocena bieżącego przygotowania do zajęć laboratoryjnych i aktywności w trakcie zajęć - ocenianie ciągłe.	
2. P1. Ocena zadań realizujących wyznaczonych na laboratoriach.	
3. P2. Kolokwium końcowe z wykładu.	
4. F1. Ocena bieżącego przygotowania do zajęć laboratoryjnych i aktywności w trakcie zajęć - ocenianie ciągłe.	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	40
2. Nakład pracy studenta	35
suma	75
liczba punktów ECTS	3
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. <i>Multimedia : podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne</i> , A. Wieczorkowska, Warszawa, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, 2011	
2. <i>Adobe After Effects CS5</i> , Gliwice, 2011	
Literatura uzupełniająca:	
1. Strona internetowa: www.adobe.com.pl	
2. <i>Multimedia i grafika komputerowa. Podręcznik do nauki zawodu technik informatyk</i> , Tomasz Rudny, Helion Edukacja, 2011	
16. Formy oceny – szczegóły	
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się zaliczeniem z oceną.	
Wykład:	
Zaliczenie w formie testu z pytaniami zamkniętymi (21 pytań). Czas trwania zaliczenia 1 godzina lekcyjna.	
Oceny w zależności od liczby prawidłowych odpowiedzi:	
Punktacja (za każde pozytywne wskazanie 1 punkt)	
<ul style="list-style-type: none"> • 0 – 10 pkt – 2.0 (niedostateczny) • 11-12 pkt – 3.0 (dostateczny) • 13-14 pkt – 3.5 (dość dobry) • 15-17 pkt – 4.0 (dobry) • 18-19 pkt – 4.5 (ponad dobry) • 20-21 pkt – 5.0 (bardzo dobry) 	
Laboratorium:	
Ocena stopnia osiągniętych przez studenta efektów uczenia się następuje wg poniższych kryteriów:	
<ul style="list-style-type: none"> • 5.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty bez zastrzeżeń • 4.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z pojedynczymi brakami/błędami • 4.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z nielicznymi brakami/błędami • 3.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z wieloma brakami/błędami • 3.0 – zakładany efekt kształcenia został osiągnięty z licznymi i istotnymi brakami/błędami (minimalnie 	

wymagany poziom osiągnięcia efektu) 2.0 – zakładany efekt uczenia się nie został osiągnięty
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji
2. Zajęcia odbywać się będą w Akademii Białskiej im. Jana Pawła II
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem