

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Motion design

Kod przedmiotu: MP08

Rodzaj przedmiotu: s z zakresu

Zakres: Projektowanie i media wizualne

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: drugiego stopnia – VII poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne/niestacjonarne

Rok: II

Semestr: 3

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 12;

laboratorium – 25;

Forma niestacjonarna

wyklady – 8;

laboratorium – 14;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Przedmiot ma na celu dostarczenie niezbędnej wiedzy oraz umiejętności potrzebnych do projektowania i realizacji prac łączących projektowanie graficzne oraz animację.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Film Animacja i efekty specjalne

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Funkcje i typowe zastosowania Motion Design
 - Techniki i narzędzia MD
 - Celowość stosowania efektów MD
 - Rozszerzona rzeczywistość (AR)
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykłady przy wykorzystaniu narzędzi multimedialnych
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Zaliczenie przedmiotu następuje na podstawie oceny poziomu wiedzy, umiejętności oraz kreatywności wykazanej w zadaniach wykonanych w ramach ćwiczeń oraz pracy domowej
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Lisa Fridsma, Brie Gyncild *Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik*. Helion, Gliwice 2023
 2. Adam Osgood *Motion Illustration* Bloomsbury Academic Londyn 2024
 3. Austin Shaw *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design* Routledge, Londyn 2019
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Magnieto Benlliure Alejandro *The Motion Designer Guide* Independented Publisher 2019
 2. David Dodds *Hands-On Motion Graphics with Adobe After Effects CC*. Packt Publishing Birmingham 2019
 3. Adam Phillips *Animate to Harmony: The Independent Animator's Guide to Toon Boom* 2014 Routledge, Londyn 2014

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**
 - Funkcje i typowe zastosowania Motion Design
 - Narzędzia MD
 - MD i typografia
 - MD w identyfikacji wizualnej
 - Wizualizacja danych i MD.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Zajęcia praktyczne, praca zespołowa i indywidualna z wykorzystaniem feedbacku grupy.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Zaliczenie przedmiotu następuje na podstawie oceny poziomu wiedzy, umiejętności oraz kreatywności wykazanej w zadaniach wykonanych w ramach ćwiczeń oraz pracy domowej
- **Wykaz literatury podstawowej :**

Jak w przypadku wykładu

- **Wykaz literatury uzupełniającej**

Jak w przypadku wykładu

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Przygotowanie do zaliczenia i realizacja własnych prac	8
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	25
	Czytanie wskazanej literatury	-
	Projekty indywidualne	-
	Przygotowanie do pracy końcowej	-

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

a. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Przygotowanie do zaliczenia i realizacja własnych prac	12
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	-
	Projekty indywidualne	-
	Przygotowanie do pracy końcowej	-

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 37
 - Liczba punktów ECTS – 1,5
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 25

- Liczba punktów ECTS – 1,2

b. forma niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 22
 - Liczba punktów ECTS – 0,9
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 14
 - Liczba punktów ECTS – 1,2

6. Zakładane efekty uczenia się

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
MP08_W1	Zna techniki Motion Design.	K_W07
MP08_W2	Wie w jakim celu i kiedy rozwiązania MD mogą być zastosowane	K_W13
MP08_U1	Wie jak celowo i kreatywnie wykorzystać rozwiązania MD	K_U01
MP08_U2	Potrafi posługiwać się narzędziami do tworzenia MD	K_U04
MP08_U3	Potrafi kreatywnie wykorzystywać rozwiązania z elementami MD	K_U13
MP08_K1	Na bieżąco obserwuje ofertę technik i narzędzi projektowych.	K_K01
MP08_K2	Na bieżąco uzupełnia osobisty warsztat umiejętności warsztatowych przydatnych w projektowaniu.	K_K04

7. Odniesienie efektów uczenia się do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
MP08_W1	v	v	Realizacja obowiązkowego zadania projektowego, przegląd zaliczeniowy
MP08_W2	v	v	Realizacja obowiązkowego zadania projektowego, przegląd zaliczeniowy
MP08_U1	v	v	Przegląd zaliczeniowy, prezentacja i omówienie wykonanych zadań
MP08_U2	v	v	Przegląd zaliczeniowy, prezentacja wykonanych zadań
MP08_U3	v	v	Przegląd zaliczeniowy, prezentacja wykonanych zadań
MP08_K1	v	v	Obserwacja studenta podczas zajęć, ocena umiejętności warsztatowych
MP08_K2	v	v	Obserwacja studenta podczas zajęć,

			ocena kreatywności
--	--	--	--------------------

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
MP08_W1	Student poprawnie wykonuje zadania kursowe używając odpowiednich metod i narzędzi projektowych
MP08_W2	Student poprawnie wykonuje zadania kursowe używając odpowiednich metod i narzędzi projektowych
MP08_U1	Student poprawnie wykonuje zadania kursowe używając odpowiednich metod i narzędzi projektowych
MP08_U2	Student poprawnie wykonuje zadania kursowe wykazując odpowiednie umiejętności warsztatowe
MP08_U3	Student poprawnie wykonuje zadania kursowe stosując kreatywne rozwiązania
MP08_K1	Student poprawnie wykonuje zadania kursowe wykazując odpowiednie umiejętności warsztatowe
MP08_K2	Student poprawnie wykonuje zadania kursowe stosując kreatywne rozwiązania