

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Specialisation Elective III, PG_00073653						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		angielski		
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Wacław Kulczykowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		30.0	62
Cel przedmiotu	Wprowadzenie do podstaw animacji cyfrowej oraz nabycie umiejętności samodzielnego tworzenia i animowania postaci oraz obiektów.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego		Potrafi korzystać z anglojęzycznej dokumentacji technicznej, interfejsów programów oraz materiałów szkoleniowych związanych z animacją cyfrową.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport		
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Potrafi samodzielnie realizować projekty animacyjne, identyfikować problemy techniczne i twórcze oraz poszukiwać rozwiązań z wykorzystaniem dokumentacji, materiałów szkoleniowych i konsultacji specjalistycznych.		[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych		
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu		Potrafi posługiwać się programami do animacji komputerowej. Potrafi renderować i eksportować własne projekty oraz stosować odpowiednie formaty zapisu i standardy produkcji materiałów audiowizualnych.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych		Zna podstawy animacji komputerowej 2D i 3D oraz ich zastosowanie w projektowaniu postaci, obiektów i elementów wykorzystywanych w grach cyfrowych. Zna podstawy modelowania 3D i proces przygotowania zasobów graficznych do wykorzystania w grach i animacji.		[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport		

Treści przedmiotu	• Podstawy animacji komputerowej 2D • Tworzenie i animacja postaci oraz obiektów w 2D • Podstawy animacji komputerowej 3D • Modelowanie prostych obiektów 3D do gier i animacji • Podstawy animacji 3D • Integracja animacji z materiałem wideo • Podstawy postprodukcji filmowej • Efekty specjalne i korekcja kolorystyczna • Renderowanie i eksport projektów • Formaty plików i standardy produkcji materiału filmowego • Tworzenie krótkich form animacji filmowej		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt zaliczeniowy	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	• Adobe After Effects Classroom in a Book 2024 Release Brie Gyncild • Blender 3D:--- Characters, Machines, and Scenes for Artists - ebook epub • Romain Caudron, Enrico Valenza, Christopher Kuhn, Pierre-Armand Nicq	
	Uzupełniająca lista lektur	· <i>Compositing Visual Effects</i> , Steve Wright	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	• Wertykalna animacja HD o długości 10-20 sekund • Animowany GIF • Animowany model postaci 2D • Modele obiektów 3D • Animowana sekwencja 4k o długości 20 30 sekund		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.