

# POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

## KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2019/2020

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: II

Specjalności: Informatyka stosowana dla licencjatów

### 1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Technologie ochrony systemów informatycznych
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Post-production of the video
KOD PRZEDMIOTU	WiIT I oIIS D4 19/20
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty specjalnościowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	3.00
SEMESTRY	2

### 2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
2	15	0	15	0	0	0

### 3 CELE PRZEDMIOTU

**Cel 1** Zaznajomienie studentów z technikami montażu nieliniowego dzieł multimedialnych wykorzystującymi narzędzia cyfrowe.

**Cel 2** Zaznajomienie studentów z algorytmami przetwarzania obrazów i sekwencji filmowych dla uzyskania efektów specjalnych w dziełach multimedialnych.

**Cel 3** Wyrobienie umiejętności wykonywania dzieł multimedialnych z materiałów cyfrowych różnych typów i struktur danych na potrzeby współczesnych nadawców medialnych.

## 4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Wiedza nabyta na grafice komputerowej ze studiów I stopnia
- 2 Wiedza nabyta na przedmiocie Komputerowe przetwarzanie obrazu.
- 3 Znajomość systemów graficznych komputerowych nabyta na przedmiocie Techniki multimedialnego przekazu.

## 5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

**EK1 Wiedza** Znajomość zagadnień postprodukcji dzieł multimedialnych, technologii montażu nieliniowego przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych. Wiedza na temat algorytmów stosowanych do efektów specjalnych przeprowadzanych na materiałach multimedialnych

**EK2 Umiejętności** Umiejętności wykonywania poprawnego montażu przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych, z zastosowaniem efektów specjalnych.

**EK3 Kompetencje społeczne** Umiejętność porozumiewania się i pracy w środowiskach twórczych związanych z przekazem medialnym.

**EK4 Umiejętności** Umiejętność posługiwania się systemami komputerowymi stosowanymi do przetwarzania materiałów multimedialnych.

## 6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Zapoznanie studentów z programem ćwiczeń i warunkami zaliczenia przedmiotu. Wprowadzenie do pracy z programem Adobe Premiere	2
L2	Montaż krótkiej historii na podstawie ujęć wybranych z dostępnej puli	2
L3	Kluczowanie kolorem w programie Adobe Premiere: praca z materiałem filmowym nakręconym za pomocą green/blue boxa	2
L4	Wprowadzenie do pracy z programem Adobe After Effects: tworzenie nowej kompozycji, import plików multimedialnych, tworzenie kompozycji na podstawie zaimportowanego pliku multimedialnego, przycinanie klipów, praca z warstwami, import warstw z programu Adobe Photoshop, współpraca pomiędzy programami Adobe After Effects a Adobe Premiere	2
L5	Tworzenie animowanej czołówki: dodawanie tekstu do kompozycji i formatowanie go, animowanie tekstu. Stabilizacja obrazu, śledzenie ruchu (tracking) za pomocą jednego lub wielu znaczników, wkomponowywanie w klip elementów z innych źródeł.	2
L6	Montaż ścieżki dźwiękowej: import plików dźwiękowych do projektu, synchronizacja, podkład.	2

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
<b>L7</b>	Montaż filmu krótkometrażowego z wykorzystaniem wcześniej poznanych funkcji programów do montażu i efektów specjalnych	3

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
<b>W1</b>	Zaznajomienie z oprogramowaniem do montażu cyfrowego.	2
<b>W2</b>	Postprodukcja dzieł multimedialnych. Problemy techniczne i prawne wykorzystania dzieł multimedialnych.	2
<b>W3</b>	Montaż nieliniowy metodami cyfrowymi - historia rozwoju, stosowane systemy komputerowe.	2
<b>W4</b>	Typy materiałów multimedialnych, struktury danych, standardy zapisu i kompresji.	2
<b>W5</b>	Zagadnienia formalne i kompozycyjne: oś kontaktu, gradacja planów, ustawienia kamery, kluczowanie kolorem.	3
<b>W6</b>	Zagadnienia kompozycji w tworzeniu animowanych czołówek i przerywników. Efekty operacji logicznych wykonywanych na materiałach multimedialnych związane z wprowadzaniem dodatkowych warstw informacyjnych.	2
<b>W7</b>	Iluzje efektów trójwymiarowych.	2

## 7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

**N1** Wykłady

**N2** Ćwiczenia laboratoryjne

**N3** Prezentacje multimedialne

**N4** Konsultacje

## 8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:</b>	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	2
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
<b>Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:</b>	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	15
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	20
<b>SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA</b>	<b>67</b>
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	3.00

## 9 SPOSOBY OCENY

### OCENA FORMUJĄCA

F1 Ćwiczenie praktyczne

F2 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

F3 Projekt indywidualny

F4 Kolokwium

### OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

### KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Niewystarczająca znajomość zagadnień postprodukcji dzieł multimedialnych, technik montażu cyfrowego, algorytmów stosowanych do efektów specjalnych na obrazach, filmach i dźwiękach a także na temat prawa autorskiego.
NA OCENĘ 3.0	Fragmentaryczna znajomość zagadnień postprodukcji dzieł multimedialnych. fragmentaryczna wiedza na temat technik montażu cyfrowego, algorytmów stosowanych do efektów specjalnych na obrazach, filmach i dźwiękach a także na temat prawa autorskiego.

NA OCENĘ 3.5	Fragmentaryczna znajomość zagadnień postprodukcji dzieł multimedialnych. Podstawowa wiedza na temat technik montażu cyfrowego, algorytmów stosowanych do efektów specjalnych na obrazach, filmach i dźwiękach a także na temat prawa autorskiego.
NA OCENĘ 4.0	Niepełna znajomość zagadnień postprodukcji dzieł multimedialnych. Wystarczająca wiedza na temat technik montażu cyfrowego, algorytmów stosowanych do efektów specjalnych na obrazach, filmach i dźwiękach a także na temat prawa autorskiego.
NA OCENĘ 4.5	Dość duża znajomość zagadnień postprodukcji dzieł multimedialnych, technik montażu cyfrowego, algorytmów stosowanych do efektów specjalnych na obrazach, filmach i dźwiękach a także na temat prawa autorskiego.
NA OCENĘ 5.0	Biegła znajomość zagadnień postprodukcji dzieł multimedialnych, technik montażu cyfrowego, algorytmów stosowanych do efektów specjalnych na obrazach, filmach i dźwiękach a także na temat prawa autorskiego.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności wykonywania klipów multimedialnych.
NA OCENĘ 3.0	Umiejętność wykonywania klipów multimedialnych bez poprawnej kompozycji z wykorzystaniem różnych materiałów cyfrowych, efektów specjalnych, których charakter nie jest dostosowany do tematu i zawartych w nich treści.
NA OCENĘ 3.5	Umiejętność wykonywania klipów multimedialnych z wykorzystaniem różnych materiałów cyfrowych, efektów specjalnych, których charakter nie jest dostosowany do tematu i zawartych w nich treści.
NA OCENĘ 4.0	Umiejętność wykonywania klipów multimedialnych z wykorzystaniem różnych materiałów cyfrowych, efektów specjalnych, nie całkiem dostosowanych do tematu i zawartych w nich treściach, mających drobne błędy kompozycyjne.
NA OCENĘ 4.5	Umiejętność wykonywania poprawnych kompozycyjnie klipów multimedialnych z wykorzystaniem różnych materiałów cyfrowych, efektów specjalnych, nie całkiem dostosowanych do tematu i zawartych w nich treściach.
NA OCENĘ 5.0	Umiejętność wykonywania poprawnych kompozycyjnie klipów multimedialnych z wykorzystaniem różnych materiałów cyfrowych, efektów specjalnych, dostosowanych do tematu i zawartych w nich treściach.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Brak znajomości podstawowych pojęć używanych w środowiskach twórców dzieł multimedialnych. Brak umiejętności porozumiewania się z przedstawicielami innych branż biorącymi udział w produkcji dzieł multimedialnych.
NA OCENĘ 3.0	Znajomość podstawowa nomenklatury używanej przez środowiska twórcze związane z przekazem medialnym. Problemy z rozumieniem intencji twórców innych branż. Umiejętność przekazania nieprofesjonalistom problemów technicznych, ograniczeń i możliwości konkretnego narzędzia cyfrowego.

NA OCENĘ 3.5	Znajomość podstawowa nomenklatury używanej przez środowiska twórcze związane z przekazem medialnym. Poprawne rozumienie intencji twórców innych branż bez własnej inicjatywy twórczej. Umiejętność przekazania nieprofesjonalistom problemów technicznych, ograniczeń i możliwości konkretnego narzędzia cyfrowego.
NA OCENĘ 4.0	Znajomość nomenklatury używanej przez środowiska twórcze związane z przekazem medialnym. Poprawne rozumienie intencji twórców innych branż bez własnej inicjatywy twórczej. Umiejętność przekazania nieprofesjonalistom problemów technicznych, ograniczeń i możliwości konkretnego narzędzia cyfrowego.
NA OCENĘ 4.5	Znajomość nomenklatury używanej przez środowiska twórcze związane z przekazem medialnym. Umiejętność rozpoznania intencji twórców innych branż pracujących w zespole. Brak umiejętności twórczego rozwinięcia tych intencji. Umiejętność przekazania nieprofesjonalistom problemów technicznych, ograniczeń i możliwości konkretnego narzędzia cyfrowego.
NA OCENĘ 5.0	Znajomość nomenklatury używanej przez środowiska twórcze związane z przekazem medialnym. Umiejętność rozpoznania intencji twórców innych branż pracujących w zespole i twórczego ich rozwinięcia. Umiejętność przekazania nieprofesjonalistom problemów technicznych, ograniczeń i możliwości technik cyfrowych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Brak znajomości systemów komputerowych stosowanych w postprodukcji.
NA OCENĘ 3.0	Znajomość systemów komputerowych stosowanych w postprodukcji w stopniu pozwalającym na uzyskanie każdego efektu metodą prób i błędów.
NA OCENĘ 3.5	Znajomość systemów komputerowych stosowanych w postprodukcji w podstawowym zakresie. Umiejętność posługiwania się ich funkcjami pozwalająca na uzyskanie podstawowych efektów metodą prób i błędów.
NA OCENĘ 4.0	Znajomość systemów komputerowych stosowanych w postprodukcji w podstawowym zakresie. Umiejętność posługiwania się ich funkcjami pozwalająca na uzyskanie podstawowych efektów.
NA OCENĘ 4.5	Znajomość systemów komputerowych stosowanych w postprodukcji. Biegła umiejętność posługiwania się ich funkcjami, jednak zadany efekt uzyskiwany jest metodą prób i błędów.
NA OCENĘ 5.0	Znajomość biegła systemów komputerowych stosowanych w postprodukcji. Biegła umiejętność posługiwania się ich funkcjami dla uzyskania każdego zadanego efektu.

## 10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓLOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I2_W05	Cel 1	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7	N1 N3 N4	F2 F4 P1
EK2	I2_U08	Cel 2	L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 W1 W2	N1 N2 N3 N4	F1 F2 F3 F4 P1
EK3	I2_K04	Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W7	N1 N3 N4	F2 F4 P1
EK4	I2_K01	Cel 2 Cel 3	L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 W1 W5	N1 N2 N3 N4	F1 F3 F4 P1

## 11 WYKAZ LITERATURY

### LITERATURA PODSTAWOWA

- [1 ] Adobe Creative Team — *Adobe After Effects CS5. Oficjalny podręcznik*, Gliwice, 2011, Helion  
 [2 ] Adobe Creative Team — *Adobe Premiere Pro CS3. Oficjalny podręcznik*, Gliwice, 2009, Helion

## 12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

### OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr Agnieszka Jakóbiak (kontakt: akrok@pk.edu.pl)

### OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 Dr Agnieszka Jakóbiak (kontakt: ajakobik@pk.edu.pl)

## 13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejsowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....