

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2023/2024

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: S

Stopień studiów: I

Specjalności: Bez specjalności- blok A,Bez specjalności- blok B

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Rendering i animacja
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIS B19 23/24
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	5

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
5	15	0	0	15	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu renderingu i animacji.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Student zna pojęcia związane z modelowaniem sceny 3D oraz procesem renderingu.

EK2 Wiedza Student zna pojęcia związane z tworzeniem animacji.

EK3 Umiejętności Student samodzielnie potrafi wykonać scenę 3D i ją wyrenderować.

EK4 Umiejętności Student samodzielnie potrafi wykonać scenariusz animacji i ją wykonać.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Zajęcia organizacyjne i BHP. Nauka obsługi programów do tworzenia animacji 2D i 3D, oraz edytowania animacji.	15

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Zajęcia organizacyjne i BHP. Historia animacji. Tworzenie scenariusza. Storyboard w procesie animacji. Oświetlenie i kompozycja w animacji. Tekstury i mapy w kontekście animacji 3D. Techniki i trendy w animacji.	15

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	4
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	19
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	7
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	60
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ćwiczenie praktyczne

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Obecność na zajęciach laboratoryjnych

W2 Pozytywne oceny z laboratoriów

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Student nawet w podstawowym zakresie nie zna pojęć związanych z modelowaniem sceny 3D oraz procesem renderingu.
NA OCENĘ 3.0	Student w bardzo ogólnym zakresie orientuje się w pojęciach związanych z modelowaniem sceny 3D oraz procesem renderingu.

NA OCENĘ 3.5	Student w podstawowym zakresie zna pojęcia związane z modelowaniem sceny 3D oraz procesem renderingu.
NA OCENĘ 4.0	Student w znaczącym zakresie zna pojęcia związane z modelowaniem sceny 3D oraz procesem renderingu.
NA OCENĘ 4.5	Student w znaczącym zakresie zna szersze pojęcia związane z modelowaniem sceny 3D oraz procesem renderingu.
NA OCENĘ 5.0	Student w pełnym zakresie zna zaawansowane pojęcia związane z modelowaniem sceny 3D oraz procesem renderingu.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Student nawet w podstawowym zakresie nie zna pojęć związanych z tworzeniem animacji.
NA OCENĘ 3.0	Student w ogólnym zakresie zna pojęcia związane z tworzeniem animacji.
NA OCENĘ 3.5	Student w podstawowym zakresie zna pojęcia związane z tworzeniem animacji.
NA OCENĘ 4.0	Student w znaczącym zakresie zna pojęcia związane z tworzeniem animacji.
NA OCENĘ 4.5	Student w znaczącym zakresie zna szersze pojęcia związane z tworzeniem animacji.
NA OCENĘ 5.0	Student w pełnym zakresie zna zaawansowane i złożone pojęcia związane z tworzeniem animacji.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Student nie potrafi samodzielnie wykonać prostej sceny 3D ani jej wyrenderować.
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi z pomocą prowadzącego wykonać prostą scenę 3D i ją wyrenderować.
NA OCENĘ 3.5	Student potrafi samodzielnie wykonać dość prostą scenę 3D i ją wyrenderować.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi samodzielnie wykonać prostą scenę 3D i ją wyrenderować.
NA OCENĘ 4.5	Student potrafi samodzielnie wykonać dość złożoną i dopracowaną scenę 3D i ją wyrenderować.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi samodzielnie wykonać złożoną i dopracowaną scenę 3D i ją wyrenderować.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Student nie potrafi samodzielnie wykonać prosty scenariusz animacji i ją wykonać.
NA OCENĘ 3.0	Student z pomocą prowadzącego potrafi wykonać prosty scenariusz animacji i ją wykonać.

NA OCENĘ 3.5	Student samodzielnie potrafi w podstawowym zakresie wykonać prosty scenariusz animacji i ją wykonać.
NA OCENĘ 4.0	Student samodzielnie potrafi wykonać prosty scenariusz animacji i ją wykonać.
NA OCENĘ 4.5	Student samodzielnie potrafi wykonać dość złożony scenariusz animacji i ją wykonać.
NA OCENĘ 5.0	Student samodzielnie potrafi wykonać złożony i przemyślany scenariusz animacji i ją wykonać.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K1_K07	Cel 1	K1 W1	N1 N2	F1 P1
EK2	K1_K07	Cel 1	K1 W1	N1 N2	F1 P1
EK3	K1_K07	Cel 1	K1 W1	N1 N2	F1 P1
EK4	K1_K07	Cel 1	K1 W1	N1 N2	F1 P1

11 WYKAZ LITERATURY

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

mgr Elżbieta Kocyłowska (kontakt: elzbieta.kocylowska@mech.pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 mgr sztuki Elżbieta Kocyłowska-Górecka (kontakt: elzbieta.kocylowska@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)



PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....