Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki

Karta przedmiotu

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2013/2014

Wydział Fizyki, Matematyki i Informatyki

Kierunek studiów: Informatyka | Profil: Ogólnoakademicki

Forma sudiów: niestacjonarne | Kod kierunku: I

Stopień studiów: II

Specjalności: Grafika komputerowa i multimedia dla inżynierów

1 Informacje o przedmiocie

Nazwa przedmiotu	Postprodukcja przekazu medialnego
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	
Kod przedmiotu	WFMiI I oIIN D5 13/14
Kategoria przedmiotu	Przedmioty specjalnościowe
Liczba punktów ECTS	2.00
Semestry	2

2 Rodzaj zajęć, liczba godzin w planie studiów

Semestr	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Laboratorium komputerowe	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

Wykład		
Lp	Tematyka zajęć Opis szczegółowy bloków tematycznych	Liczba godzin
W1	Zaznajomienie z oprogramowaniem do montażu cyfrowego.	2
W2	Postprodukcja dzieł multimedialnych. Problemy techniczne i prawne wykorzystania dzieł multimedialnych.	2
W3	Montaż nieliniowy metodami cyfrowymi - historia rozwoju, stosowane systemy komputerowe.	2
W4	Typy materiałów multimedialnych, struktury danych, standardy zapisu i kompresji.	2
W5	Zagadnienia formalne i kompozycyjne: oś kontaktu, gradacja planów, ustawienia kamery, kluczowanie kolorem.	3
W6	Zagadnienia kompozycji w tworzeniu animowanych czołówek i przerywników. Efekty operacji logicznych wykonywanych na materiałach multimedialnych związane z wprowadzaniem dodatkowych warstw informacyjnych.	2
W7	Iluzje efektów trójwymiarowych.	2

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
L7	Montaż filmu krótkometrażowego z wykorzystaniem wcześniej poznanych funkcji programów do montażu i efektów specjalnych	3

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
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	0
Konsultacje przedmiotowe	2
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	15
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	20
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	**37**
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	2.00

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 rożnych 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 rożnych 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 rożnych 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 rożnych 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 rożnych 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 szczegółowych efektów zdefiniowanych dla programu	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposoby oceny
EK1	I2_W03, I2_W07, I2_W08, I2_U02, I2_U05, I2_K01, I2_K02, I2_K03, I2_K04,	Cel 1	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7	N1 N3 N4	F2 F4 P1
EK2	I2_W02, I2_W03, I2_U06, I2_U07, I2_U10,	Cel 2	W1 W2 L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7	N1 N2 N3 N4	F1 F2 F3 F4 P1
EK3	I2_W08, I2_U01, I2_U05, I2_K01, I2_K02, I2_K03, I2_K04,	Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W7	N1 N3 N4	F2 F4 P1
EK4	I2_W02, I2_W03, I2_U06, I2_U07, I2_U10,	Cel 2 Cel 3	W1 W5 L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7	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 inż. Paweł Ozimek (kontakt: `ozimek@pk.edu.pl`)

Osoby prowadzące przedmiot

1 mgr inż. Joanna Tarko (kontakt: jtarko@pk.edu.pl)

13 Zatwierdzenie karty przedmiotu do realizacji

(miejscowość, data) (odpowiedzialny za przedmiot) (dziekan)

Przyjmuję do realizacji (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

. . . . . .