

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Projektowanie obrazu ruchomego

Kod przedmiotu: GS_27

Rodzaj przedmiotu: podstawowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 10;

laboratorium – 20;

Forma niestacjonarna

wyklady – 6;

laboratorium – 12;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest pogłębianie wiedzy i rozwijanie umiejętności w zakresie kreacji grafiki kinetycznej. Budowanie świadomości potencjału komunikacyjnego i kreatywnego grafiki kinetycznej i interaktywnej. Wzbogacanie doświadczeń w posługiwaniu się komputerowymi narzędziami służącymi do tworzenia grafiki animowanej i interaktywnej oraz poznawanie wszystkich etapów pracy nad projektami realizowanymi w tych technikach. Rozwijanie kreatywności plastycznej i indywidualności artystycznej. Rozwijanie kompetencji

warsztatowych pozwalających na posługiwanie się współczesnymi mediami w obszarze sztuki pięknych oraz w zastosowaniach komercyjnych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to:

Podstawy technik informatycznych, Grafika rastrowa, Fotografia, Malarstwo, Kompozycja, Rysunek użytkowy, Podstawy animacji i interakcji, Rejestracja obrazu i dźwięku, Historia i teoria sztuki;

Kompetencje i umiejętności:

1. Podstawowa znajomość komputerowych programów graficznych
2. Umiejętność posługiwania się różnymi mediami artystycznymi: rysunek, malarstwo, rzeźba, fotografia etc,

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

• Treści programowe:

- stylistyki i techniki w animacji;
- przyszłość animacji;
- animacja w zastosowaniu komercyjnym: reklama, film promocyjny;
- Motion design - animacja w projektowaniu graficznym: czołówka, infografika, abstrakcja;
- autorska animacja jako forma autoekspresji artystycznej - techniki eksperymentalne;
- animacja w połączeniu z obrazem filmowym;
- muzyka i dźwięk w animacji
- animacja w grach komputerowych

• Metody dydaktyczne:

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją;
- Wykład jest wprowadzeniem do zajęć praktycznych;

• Forma i warunki zaliczenia:

- Warunkiem zaliczenia wykładu jest zaliczenie ustne;
- Ocena aktywności studentów podczas zajęć;

• Wykaz literatury podstawowej:

1. Mike Wellins, *Mysleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015;
2. Howard Beckerman, *Animation: The Whole Story*, Skyhorse Publishing Company, Incorporated, 2012;

3. Paweł Sitkiewicz, *Polska szkoła animacji*, słowo/obraz terytoria, 2011;
 4. Mark Simon, *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010;
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Paweł Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, słowo/obraz terytoria, 2009;
 2. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
 3. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008;
 4. Mundi A., Wiedemann J., *Animation Now!* Wyd. Taschen, 2004;
 5. Johnston O., Thomas F., *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Edition, 1981;
 6. Eadweard Muybridge: *The Human and Animal Locomotion Photographs*, Taschen, 2010;
 7. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, Faber & Faber, 2002;
- b) Laboratorium**
- **Treści programowe:**
 - Opracowanie scenariusza filmu animowanego na podstawie tekstu literackiego
 - Przygotowanie *storyboardu* i *animatiki*
 - Krótka (1 min) animowana fabuła filmowa
 - **Metody dydaktyczne:**
 - Proces dydaktyczny oparty jest głównie na warsztatach praktycznych oraz samodzielnej pracy studenta. Część zajęć wypełniają elementy dyskusji odnoszącej się do ujawniających się podczas wykonywanych ćwiczeń problemów i oceniające efekty pracy na aktualnym etapie. Praca nad zadaniem projektem jest główną częścią metod kształcenia na zajęciach z tego przedmiotu.
 - **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionym zadaniem wykonanym samodzielnie, osobiście zaprezentowanym na przeglądzie zaliczeniowym. Oceniana jest oryginalność i staranność wykonania projektu oraz kreatywność użytych rozwiązań.
 - **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Mike Wellins, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015;
 2. Howard Beckerman, *Animation: The Whole Story*, Skyhorse Publishing Company, Incorporated, 2012;
 3. Paweł Sitkiewicz, *Polska szkoła animacji*, słowo/obraz terytoria, 2011;

4. Mark Simon, *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010;
 5. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, Faber & Faber, 2002;
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Paweł Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, słowo/obraz terytoria, 2009;
 2. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
 3. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008;
 4. Mundi A., Wiedemann J., *Animation Now!* Wyd. Taschen, 2004;
 5. Johnston O., Thomas F., *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Edition, 1981;
 6. Eadweard Muybridge: *The Human and Animal Locomotion Photographs*, Taschen, 2010;
 7. portale internetowe
 8. pisma branżowe, 3d world, Computer arts,

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 zliczenia w tym czytanie wskazanej literatury	3
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	20
	Projekt indywidualny	15

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Przygotowanie do zliczenia w tym czytanie wskazanej literatury	9
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	12
	Projekt indywidualny	23

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

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 1,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 1,4

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 18
 - Liczba punktów ECTS – 0,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 12
 - Liczba punktów ECTS – 1,4

6. Zakładane efekty kształcenia:

Efekt przedmiotowy y (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_27_W1	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji animacji i sposobów jej planowania oraz zna nowoczesne metody kreacji obrazu ruchomego, jest świadoma/y rozwoju technologicznego	K_W02, K_W08
GS_27_W2	Ma wiedzę na temat realizacji animacji, wie jak przeprowadzić skuteczną analizę tematu pod kątem planowanej animacji, zna różne techniki animacji i wie jak je wykorzystać w różnych formach multimedialnych.	K_W02 K_W03
GS_27_U1	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w oparciu o animacje oraz umie określić problem projektowy i zastosować adekwatne środki wizualne, komunikacyjne i technologiczne w zakresie prac multimedialnych i interaktywnych.	K_U01 K_U04, K_U07, K_U10
GS_27_U2	Posiada podstawowe umiejętności w zakresie projektowania	K_U04,

	prac multimedialnych i interaktywnych. Posiada umiejętność budowania treści i narracji obrazem ruchomym jakim jest Animacja.	K_U07 K_U09
GS_27_K1	Posiada umiejętność twórczego myślenia i realizacji zadań, dostosowując się do zmiennego otoczenia.	K_K04
GS_27_K2	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą	K_K07

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

Efekt przedmiotowy y (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_27_W1	x		Zaliczenie ustne
GS_27_W2	x	x	Zaliczenie ustne Przegląd prac projektowych
GS_27_U1		x	Przegląd prac projektowych
GS_27_U2		x	Przegląd prac projektowych
GS_27_K1	x	x	Zaliczenie ustne Przegląd prac projektowych
GS_27_K2	x	x	Zaliczenie ustne Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy y (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_27_W1	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_27_W2	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_27_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_27_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień

	projektowych.
GS_27_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_27_K2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.