

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Animacja i interakcja

Kod przedmiotu: GS_25

Rodzaj przedmiotu: podstawowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Rok: 2

Semestr: 3, 4

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 27 (15 + 12);

laboratorium – 45 (20 + 25);

Forma niestacjonarna

wyklady – 16 (8 + 8);

laboratorium – 27 (15 + 12);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 7 (4 + 3)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest budowanie świadomości potencjału komunikacyjnego i kreatywnego grafiki kinetycznej i interaktywnej. Czynne zapoznanie studentów z komputerowymi narzędziami służącymi do tworzenia grafiki animowanej i interaktywnej oraz etapami pracy nad projektami realizowanymi w tych technikach. Poznanie tradycji grafiki kinetycznej. Rozwijanie kreatywności plastycznej.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Podstawy technik informatycznych, Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Rysunek, Malarstwo, Kompozycja, Fotografia, Animacja i interakcja, Historia i teoria sztuki.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
- Historia animacji
- Wybitni twórcy animacji
- Stylistyki i techniki tworzenia grafiki animacyjnej
- Budowanie narracji w animacji
- Animacja poklatkowa analogowa i w środowisku cyfrowym
- Gradacja planów
- Etapy pracy nad formą animowaną (scenariusz, storyboard, layouty animatic, opracowanie plastyczne, animacja, udźwiękowanie)
- Kreowanie bohatera (Character)
- Mimika i lip sync postaci
- Ruch postaci
- Technologia VR i AR
- Hipertekstualność przekazu multimedialnego
- Interakcja – efekt v efektywność

- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego – prezentacja; wykorzystanie materiałów własnych oraz internetowych.

- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest zaliczenie ustne.

- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
 2. Górka M., *Visual storytelling*. Warszawa: PWN, 2022.
 3. Parent R. *Animacja komputerowa*. Warszawa: PWN, 2012.
 4. *Polski film animowany*. Red. M. Giżycki, B. Zmudziński. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2008.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Sitkiewicz P., *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2009.
 2. Sitkiewicz P., *Polska szkoła animacji*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2011.
 3. Wellins M., *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015.
 4. Shiffman D., *Learning processing: a beginner's guide to programming images, animation and interaction*. Burlington: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2015.

5. Richard Williams, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2009.

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**

Program obejmuje praktyczne realizacje ćwiczeń – krótkich form filmowych, zakładających studiowanie bazujące na obserwacji rzeczywistości jak i wyobraźni autora. Ćwiczenia realizowane są w różnych technikach zarówno, manualnych jak i komputerowych, podczas których studenci zapoznają się z podstawowymi technikami i etapami realizacji filmu animowanego. Działania praktyczne uzupełniane są wykładami oraz instruktażem dotyczącym programów komputerowych. Korekty służą studentom do podejmowania samodzielnych decyzji na wszystkich etapach przygotowania i realizacji zadań.

Przykładowe ćwiczenia:

- Kreowanie bohatera – opracowanie graficzne
- Animacja prezentująca temperament, cechy motoryczne i mimiczne bohatera
- Animacja w pętli
- Infografika,
- Interaktywna galeria,
- Krótka animowana i udźwiękowiona forma filmowa.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Proces dydaktyczny oparty jest na ćwiczeniach laboratoryjnych, realizowanych w ramach samodzielnej pracy studenta podczas zajęć oraz wykonywaniu zaleconych prac w ramach pracy własnej. Rezultaty są korygowane na bieżąco przez prowadzącego.
 - Prezentacje z wykorzystaniem rzutnika
 - Omówienie
 - Dyskusja w grupie
 - Korekty indywidualne
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Wyniki pracy studentów oceniane są wieloetapowo. Regularnie w czasie zajęciowych korekt, służących bieżącej ocenie oraz finalnie (osobiście zaprezentowanym) podczas zaliczenia całości pracy na końcu semestru.
 - Oceniana jest jakość przygotowania koncepcji i realizacji zadań - ćwiczeń, zrealizowania założeń, poszukiwanie indywidualnych artystycznych rozwiązań.
 - Oceniane jest też terminowe wykonanie wszystkich ćwiczeń.
 - Ocenie podlegają zadania główne oraz krótkie ćwiczenia dodatkowe uzupełniające.

- Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Do finalnej klasyfikacji brana jest pod uwagę także aktywność, zaangażowanie w rozwiązywanie podanych problemów, systematyczność i obecność na zajęciach.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
 2. Górka M., *Visual storytelling*. Warszawa: PWN, 2022.
 3. Parent R. *Animacja komputerowa*. Warszawa: PWN, 2012.
 4. *Polski film animowany*. Red. M. Giżycki, B. Zmudziński. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2008.
 5. Murch W., *W mgnieniu oka: sztuka montażu filmowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2020.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Frukacz M., *24 klatki na sekundę. Rozmowy o animacji*. Kraków: Lokator 2008.
 2. Poehler A., *The art of Inside Out*. San Francisco: Chronicle Books, 2015.
 3. White T., *The animator's sketchbook*. Boca Raton: CRC Press, 2017.
 4. Lynn J., *Żarty na bok: zasady komedii*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Dialog, 2019.
 5. Woroch A., *To tylko sztuczka: o samoświadomości kina i technikach deiluzyjnych we współczesnych filmach*. Kraków: Universitas, 2022.
 6. Heit L., *Animation Sketchbooks*. Chronicle Books, 2013.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	27
	Czytanie wskazanej literatury	14
	Przygotowanie do zaliczenia	22
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	45
	Realizacja zadań dodatkowych	10
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	20
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	175
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	7

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	24
	Przygotowanie do zaliczenia	23
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	27
	Realizacja zadań dodatkowych	10
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	25
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	18
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	175
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	7

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 – 84
 - Liczba punktów ECTS – 3,4
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 45
 - Liczba punktów ECTS – 4,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 55
 - Liczba punktów ECTS – 2,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 27
 - Liczba punktów ECTS – 4,0

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	30
	Czytanie wskazanej literatury	10

	Przygotowanie do zaliczenia	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	55
	Realizacja zadań dodatkowych	10
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	10
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	150
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	6

6. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 85
 - Liczba punktów ECTS – 3,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 55
 - Liczba punktów ECTS – 4

7. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_25_W1	Ma wiedzę na temat realizacji animowanych prac artystycznych i komercyjnych, zna różne techniki graficzne (np. cyfrowe, warsztatowe tradycyjne) oraz wie jak wykorzystać ją w kreacji artystycznej i projektach multimedialnych.	K_W03
GS_25_W2	Wie jak praktycznie wykorzystać narzędzia i funkcje graficznych programów komputerowych do przygotowania materiałów wykorzystanych w tworzeniu animacji	K_W08
GS_25_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
GS_25_U2	Posiada podstawowe umiejętności w zakresie projektowania prac multimedialnych i interaktywnych.	K_U04 K_U09

	Posiada umiejętność budowania treści i narracji obrazem ruchomym jakim jest Animacja	
GS_25_U3	Posiada umiejętność rejestracji, kreacji i edycji obrazu ruchomego połączonego z dźwiękiem oraz umie świadomie posługiwać się sprzętem i technikami tworząc własne projekty multimedialne i interaktywne	K_U07
GS_25_U4	Umie świadomie korzystać z technik cyfrowych i nowoczesnych metod realizacji animacji	K_U10
GS_25_K01	Potrafi zaplanować i realizować i zaprezentować własne prace projektowe	K_K04
GS_25_K02	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do swoich projektów i do działań innych osób	K_K07

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

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć	Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu	
		Wykład	Laboratorium
GS_25_W1	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
GS_25_W2		x	Przegląd prac projektowych
GS_25_U1		x	Przegląd prac projektowych
GS_25_U2		x	Przegląd prac projektowych
GS_25_U3		x	Przegląd prac projektowych
GS_25_U4		x	Przegląd prac projektowych
GS_25_K1	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
GS_25_K2	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych

9. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_25_W1	Właściwie prezentuje zdobytą wiedzę podczas wystąpień ustnych.

	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_25_W2	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach.
GS_25_U1	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_25_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
GS_25_U3	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_25_U4	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_25_K1	Właściwie prezentuje zdobytą wiedzę podczas wystąpień ustnych. Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_25_K2	Właściwie prezentuje zdobytą wiedzę podczas wystąpień ustnych. Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.