

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 sztuk 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. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
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. Heit L., *Animation Sketchbooks*. Chronicle Books, 2013.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Wellins M., *Mysleć animacją. Podręcznik dla filmowców*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015.
2. Beckerman H., *Animation: The Whole Story*. Skyhorse Publishing Company Incorporated, 2012.
3. Sitkiewicz P., *Polska szkoła animacji*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2011.
4. Paweł Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, słowo/obraz terytoria, 2009;
5. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
6. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008
7. Mundi A., Wiedemann J., *Animation Now!* Wyd. Taschen, 2004;
8. Johnston O., Thomas F., *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Edition, 1981;
9. Eadweard Muybridge: *The Human and Animal Locomotion Photographs*, Taschen, 2010;
10. 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 *animatika*
- 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. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
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. Heit L., *Animation Sketchbooks*. Chronicle Books, 2013.

● **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Wellins M., *Mysleć animacją. Podręcznik dla filmowców*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015.
2. Beckerman H., *Animation: The Whole Story*. Skyhorse Publishing Company, Incorporated, 2012.
3. Sitkiewicz P., *Polska szkoła animacji*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2011.
4. Williams R., *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.
5. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
6. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008
7. Mundi A., Wiedemann J., *Animation Now!* Wyd. Taschen, 2004;
8. Johnston O., Thomas F., *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Edition, 1981;
9. Eadweard Muybridge: *The Human and Animal Locomotion Photographs*, Taschen, 2010;
1. portale internetowe, 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	9
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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	17
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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 – 36
 - Liczba punktów ECTS – 1,5
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 1,2

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 24
 - Liczba punktów ECTS – 1,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 12
 - Liczba punktów ECTS – 1,2

1. 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	K_W02, K_W08

	technologicznego	
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 prac multimedialnych i interaktywnych. Posiada umiejętność budowania treści i narracji obrazem ruchomym jakim jest Animacja.	K_U04, 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

2. 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_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

3. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (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.