

## **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**

**Forma studiów: niestacjonarne**

**Rok: 2**

**Semestr: 3, 4**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**wyklady – 12 ( 6 + 6 );**

**laboratorium – 35 ( 20 + 15 );**

**Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.**

**Liczba punktów ECTS: 6 ( 3 + 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-Flash, Historia i teoria sztuki.

#### **3. Opis form zajęć**

*a) Wykłady*

- **Treści programowe:**

- Historia animacji
- Wybitni twórcy animacji

- Stylistyki i techniki tworzenia grafiki animacyjnej
- Dowcip w animacji
- Animacja poklatkowa analogowa i w środowisku cyfrowym
- Rotoskopia
- Gradacja planów
- Etapy pracy nad formą animowaną
- Scenariusz, storyboard, animatic
- Kreowanie bohatera (Character)
- Mimika postaci
- Ruch postaci
- Hipertekstualność przekazu multimedialnego
- Interakcja – efekt v efektywność
- **Metody dydaktyczne:**
  - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego – prezentacja; wykorzystanie materiałów internetowych.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo studenta na wykładach oraz zaliczenie ustne.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
  1. Franckiewicz I., *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, Neriton 2010;
  2. Mark Simon, *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010;
  3. 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. Paweł Sitkiewicz, *Polska szkoła animacji*, słowo/obraz terytoria, 2011;
  3. Mike Wellins, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015;
  4. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008;
  5. Mundi A., Wiedemann J., *Animation Now!* Wyd. Taschen, 2004;
  6. Johnston O., Thomas F., *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Edition, 1981;
  7. Eadweard Muybridge: *The Human and Animal Locomotion Photographs*, Taschen, 2010;
  8. Howard Beckerman, *Animation: The Whole Story*, Skyhorse Publishing Company, Incorporated, 2012;

**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 postaci
- Infografika,
- Interaktywna galeria,
- Interaktywna „plansza pogładowa”
- **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. Franckiewicz I., *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, Neriton 2010,
  2. Frukacz M., *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008,

3. 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. Mike Wellins, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015;
  3. Paweł Sitkiewicz, *Polska szkoła animacji*, słowo/obraz terytoria, 2011;
  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;
  8. Howard Beckerman, *Animation: The Whole Story*, Skyhorse Publishing Company, Incorporated, 2012;
  9. portale internetowe
  10. pisma branżowe, 3d world, Computer arts,

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

| Forma zajęć         | Formy aktywności studenta         | Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności |
|---------------------|-----------------------------------|---|
| <b>Wykład</b>       | Kontakt z nauczycielem            | 12  |
|                     | Czytanie wskazanej literatury     | 20  |
|                     | Przygotowanie do zaliczenia       | 13  |
| <b>Laboratorium</b> | Kontakt z nauczycielem            | 35  |
|                     | Realizacja zadań dodatkowych      | 10  |
|                     | Czytanie wskazanej literatury     | 10  |
|                     | Projekt indywidualny              | 20  |
|                     | Przygotowanie do pracy kontrolnej | 20  |
|                     | Samodzielne rozwiązywanie zadań   | 10  |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b> | <b>150</b> |
| <b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>  | <b>6</b>   |

#### 5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 47
  - Liczba punktów ECTS – 1,9

b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 35
- Liczba punktów ECTS – 4,2

#### 6. Zakładane efekty kształcenia

| <b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b> | <b>Efekty kształcenia dla przedmiotu</b>  | <b>Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b> |
|------------------------------------|---|--|
| 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<br>K_U04   |
| GS_25_U2                           | Posiada podstawowe umiejętności w zakresie projektowania prac multimedialnych i interaktywnych. Posiada umiejętność budowania treści i narracji obrazem ruchomym jakim jest Animacja  | K_U04<br>K_U09   |
| 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  |

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

| <b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b> | <b>Forma zajęć</b> | <b>Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu</b> |  |
|------------------------------------|--------------------|--|--|
|                                    |                    | <b>Laboratorium</b>                          |  |
| GS_25_W1                           | Wykład<br>x        | x  | Zaliczenie<br>Przegląd prac projektowych |
| GS_25_W2                           |                    | x  | Przegląd prac projektowych               |

|          |          |          |  |
|----------|----------|----------|--|
| GS_25_U1 |          | <i>x</i> | Przegląd prac projektowych               |
| GS_25_U2 |          | <i>x</i> | Przegląd prac projektowych               |
| GS_25_U3 |          | <i>x</i> | Przegląd prac projektowych               |
| GS_25_U4 |          | <i>x</i> | Przegląd prac projektowych               |
| GS_25_K1 | <i>x</i> | <i>x</i> | Zaliczenie<br>Przegląd prac projektowych |
| GS_25_K2 | <i>x</i> | <i>x</i> | Zaliczenie<br>Przegląd prac projektowych |

### 8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

| <b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b> | <b>Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:</b>   |
|------------------------------------|--|
| GS_25_W1                           | Właściwie prezentuje zdobytą wiedzę podczas wystąpień ustnych.<br>Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach.<br>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.<br>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.<br>Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.   |
| GS_25_U4                           | Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.<br>Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.   |
| GS_25_K1                           | Właściwie prezentuje zdobytą wiedzę podczas wystąpień ustnych.<br>Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.<br>Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych. |
| GS_25_K2                           | Właściwie prezentuje zdobytą wiedzę podczas wystąpień ustnych.<br>Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.<br>Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.                        |