

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: stacjonarne

Rok: 2

Semestr: 3, 4

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 30 (15 + 15);

laboratorium – 55 (25 + 30);

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 poglądowa”

- **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, *Mysleć 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
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

5. 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 – 3,4
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 55
 - Liczba punktów ECTS – 4,2

6. 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. Posiada umiejętność budowania treści i narracji obrazem ruchomym jakim jest Animacja	K_U04 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	K_U10

	nowoczesnych metod realizacji animacji	
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 .

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

8. 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.