

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: stacjonarne

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 10;

laboratorium - 24;

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

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. Mark Simon, *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010;
2. Paweł Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, słowo/obraz terytoria, 2009;
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, 2012;

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

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. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
5. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008;
6. Mundi A., Wiedemann J., *Animation Now!* Wyd. Taschen, 2004;
7. Johnston O., Thomas F., *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Edition, 1981;
8. Eadweard Muybridge: *The Human and Animal Locomotion Photographs*, Taschen, 2010;

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. Mark Simon, *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010;
 2. Paweł Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, słowo/obraz terytoria, 2009;
 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, 2012;
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

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. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
5. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008;
6. Mundi A., Wiedemann J., *Animation Now!* Wyd. Taschen, 2004;
7. Johnston O., Thomas F., *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Edition, 1981;
8. Eadweard Muybridge: *The Human and Animal Locomotion Photographs*, Taschen, 2010;
9. portale internet
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	10
	Przygotowanie do zliczenia w tym czytanie wskazanej literatury	6
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	24
	Projekt indywidualny	10

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

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 34
 - Liczba punktów ECTS – 1,4
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 24

- 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 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

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	<i>x</i>		Zaliczenie ustne
GS_27_W2	<i>x</i>	<i>x</i>	Zaliczenie ustne Przegląd prac projektowych
GS_27_U1		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_27_U2		<i>x</i>	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.