

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 (3 + 4)

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. Mike Wellins, *Mysleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015;
 2. Paweł Sitkiewicz, *Polska szkoła animacji, słowo/obraz terytoria*, 2011;
 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. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
 3. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008;
 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. Howard Beckerman, *Animation: The Whole Story*, Skyhorse Publishing Company, Incorporated, 2012;
8. 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:**

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. Mike Wellins, *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015;
 2. Paweł Sitkiewicz, *Polska szkoła animacji, słowo/obraz terytoria*, 2011;
 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. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
 3. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008;
 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

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	27
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	28
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
--	---------------------------------	---

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	30
	Przygotowanie do zaliczenia	29
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

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 – 72
 - Liczba punktów ECTS – 2,9
- 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 – 43
 - Liczba punktów ECTS – 1,7
- 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	K_U01 K_U04

	wizualne, komunikacyjne i technologiczne w zakresie prac multimedialnych i interaktywnych.	
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 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	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
---------------------------	--

(Symbol)	
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.