

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 – 25 (15 + 10);

laboratorium – 45 (25 + 20);

Forma niestacjonarna

wyklady – 16 (8 + 8);

laboratorium – 28 (16 + 12);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 5 (3 + 2)

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, Historia i teoria sztuki.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Historia animacji
 - Wybitni twórcy animacji
 - Stylistyki i techniki tworzenia grafiki animacyjnej
 - Budowanie narracji w animacji
 - Animacja poklatkowa analogowa i w środowisku cyfrowym
 - Gradacja planów
 - Etapy pracy nad formą animowaną (scenariusz, storyboard, layouty animatic, opracowanie plastyczne, animacja, udźwiękowienie)
 - Kreowanie bohatera (Character)
 - Mimika i lip sync postaci
 - Ruch postaci
 - Technologia VR i AR
 - Hipertekstualność przekazu multimedialnego
 - Interakcja – efekt v efektywność
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego – prezentacja; wykorzystanie materiałów własnych oraz internetowych.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest zaliczenie ustne.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
 2. Górka M., *Visual storytelling*. Warszawa: PWN, 2022.
 3. Parent R. *Animacja komputerowa*. Warszawa: PWN, 2012.
 4. *Polski film animowany*. Red. M. Giżycki, B. Zmudziński. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2008.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Sitkiewicz P., *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2009.
 2. Sitkiewicz P., *Polska szkoła animacji*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2011.
 3. Wellins M., *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015.
 4. Shiffman D., *Learning processing: a beginner's guide to programming images, animation and interaction*. Burlington: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2015.

5. Richard Williams, *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.

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 w pętli
- Infografika,
- Interaktywna galeria,
- Krótka animowana i udźwiękowiona forma filmowa.
- **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. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
 2. Górka M., *Visual storytelling*. Warszawa: PWN, 2022.
 3. Parent R., *Animacja komputerowa*. Warszawa: PWN, 2012.
 4. *Polski film animowany*. Red. M. Giżycki, B. Zmudziński. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2008.
 5. Murch W., *W mgnieniu oka: sztuka montażu filmowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2020.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Frukacz M., *24 klatki na sekundę. Rozmowy o animacji*. Kraków: Lokator 2008.
 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. Lynn J., *Żarty na bok: zasady komedii*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Dialog, 2019.
 5. Woroch A., *To tylko sztuczka: o samoświadomości kina i technikach deiluzyjnych we współczesnych filmach*. Kraków: Universitas, 2022.
 6. Heit L., *Animation Sketchbooks*. Chronicle Books, 2013.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	25
	Czytanie wskazanej literatury	3
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	45
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Projekt indywidualny	15
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	28
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Projekt indywidualny	22
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 82
 - Liczba punktów ECTS – 3,3
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 45
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

b. forma niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 56
 - Liczba punktów ECTS – 2,2
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 28
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

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 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 .

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.