

**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:** **stacjonarna/niestacjonarna**

**Rok:** 3

**Semestr:** 5

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**Forma stacjonarna**

**wyklady – 10;**

**laboratorium – 20;**

**Forma niestacjonarna**

**wyklady – 6;**

**laboratorium – 12;**

**Zajęcia prowadzone są w języku polskim.**

**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. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
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. Heit L., *Animation Sketchbooks*. Chronicle Books, 2013.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Wellins M., *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015.
2. Beckerman H., *Animation: The Whole Story*. Skyhorse Publishing Company Incorporated, 2012.
3. Sitkiewicz P., *Polska szkoła animacji*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2011.
4. Paweł Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, słowo/obraz terytoria, 2009;
5. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
6. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008
7. Mundi A., Wiedemann J., *Animation Now!* Wyd. Taschen, 2004;
8. Johnston O., Thomas F., *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Edition, 1981;
9. Eadweard Muybridge: *The Human and Animal Locomotion Photographs*, Taschen, 2010;
10. 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:**

- 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. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
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. Heit L., *Animation Sketchbooks*. Chronicle Books, 2013.

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Wellins M., *Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2015.
2. Beckerman H., *Animation: The Whole Story*. Skyhorse Publishing Company, Incorporated, 2012.
3. Sitkiewicz P., *Polska szkoła animacji*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2011.
4. Williams R., *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.
5. Franckiewicz Izabela, *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, neriton 2010;
6. Frukacz Mariusz, *24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji*, Lokator 2008
7. Mundi A., Wiedemann J., *Animation Now!* Wyd. Taschen, 2004;
8. Johnston O., Thomas F., *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Edition, 1981;
9. Eadweard Muybridge: *The Human and Animal Locomotion Photographs*, Taschen, 2010;
1. portale internetowe, 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 |
|---------------------|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>Wykład</b>       | Kontakt z nauczycielem                                         | 10                                                |
|                     | Przygotowanie do zliczenia w tym czytanie wskazanej literatury | 5                                                 |
| <b>Laboratorium</b> | Kontakt z nauczycielem                                         | 20                                                |
|                     | Projekt indywidualny                                           | 9                                                 |
| <b>Konsultacje</b>  | Kontakt z nauczycielem                                         | 3                                                 |
| <b>Zal./Egzamin</b> | Kontakt z nauczycielem                                         | 3                                                 |

|                                                   |           |
|---------------------------------------------------|-----------|
| <b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b> | <b>50</b> |
| <b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>  | <b>2</b>  |

**b. forma niestacjonarna**

| Forma zajęć         | Formy aktywności studenta                                      | Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności |
|---------------------|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>Wykład</b>       | Kontakt z nauczycielem                                         | 6                                                 |
|                     | Przygotowanie do zliczenia w tym czytanie wskazanej literatury | 9                                                 |
| <b>Laboratorium</b> | Kontakt z nauczycielem                                         | 12                                                |
|                     | Projekt indywidualny                                           | 17                                                |
| <b>Konsultacje</b>  | Kontakt z nauczycielem                                         | 3                                                 |
| <b>Zal./Egzamin</b> | Kontakt z nauczycielem                                         | 3                                                 |

|                                                   |           |
|---------------------------------------------------|-----------|
| <b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b> | <b>50</b> |
| <b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>  | <b>2</b>  |

**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 – 36
  - Liczba punktów ECTS – 1,5
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 20
  - Liczba punktów ECTS – 1,2

**b. forma niestacjonarna**

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 24
  - Liczba punktów ECTS – 1,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 12
  - Liczba punktów ECTS – 1,2

**1. Zakładane efekty kształcenia:**

| Efekt przedmiotowy<br>(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 | K_W02,<br>K_W08                                 |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                    |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
|          | technologicznego                                                                                                                                                                                                                                        |                                    |
| 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<br>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<br>K_U04,<br>K_U07,<br>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,<br>K_U07<br>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                              |

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

| Efekt przedmiotowy<br>(Symbol) | Forma zajęć |              | Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu          |
|--------------------------------|-------------|--------------|------------------------------------------------|
|                                | Wykład      | Laboratorium |                                                |
| GS_27_W1                       | x           |              | Zaliczenie ustne                               |
| GS_27_W2                       | x           | x            | Zaliczenie ustne<br>Przegląd prac projektowych |
| GS_27_U1                       |             | x            | Przegląd prac projektowych                     |
| GS_27_U2                       |             | x            | Przegląd prac projektowych                     |
| GS_27_K1                       | x           | x            | Zaliczenie ustne<br>Przegląd prac projektowych |
| GS_27_K2                       | x           | x            | Zaliczenie ustne<br>Przegląd prac projektowych |

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

| Efekt przedmiotowy<br>(Symbol) | <p><b>Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:</b></p> |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------|
|--------------------------------|-------------------------------------------------------|

|          |                                                                                                                              |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| GS_27_W1 | Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach.<br>Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.   |
| GS_27_W2 | Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach.<br>Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.   |
| GS_27_U1 | Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.<br>Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych. |
| GS_27_U2 | Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.<br>Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych. |
| GS_27_K1 | Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.<br>Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych. |
| GS_27_K2 | Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.<br>Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych. |