**karta przedmiotu**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Pracownia animacji |
| Rocznik studiów | 2022/2023 |
| Kolegium | Mediów i Komunikacji Społecznej |
| Kierunek studiów | Grafika komputerowa i produkcja multimedialna |
| Poziom kształcenia | Studia pierwszego stopnia - licencjackie |
| Profil kształcenia | praktyczny |
| Specjalność | - |
| Osoba odpowiedzialna | mgr Karolina Góraj |

1. Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

|  |
| --- |
| Podstawowe oprogramowanie graficzne |

1. Efekty uczenia się i sposób realizacji zajęć
   1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Rozbudzenie wrażliwości studentów na kształt, kolor, skalę, rytm itp., jako na instrumenty języka wizualnego przekazu. |
| C2 | Rozwijanie umiejętności świadomego kształtowania obrazu i przestrzeni. |
| C3 | Kształtowanie umiejętności kreatywnego myślenia (skojarzenia, metafory). |
| C4 | Kształtowanie umiejętności tworzenia podstawowej, klasycznej animacji poklatkowej. |
| C5 | Kształtowanie umiejętności posługiwania się oprogramowaniem do tworzenia i edycji ruchomego obrazu. |
| C6 | Kształtowanie umiejętności łączenia różnych form wyrazu. |

* 1. Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się dla kierunku

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis przedmiotowych efektów uczenia się | Odniesienie do efektów uczenia się  dla kierunku |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **wiedzy** potrafi | | |
| P\_W01 | wymienić techniki, technologie i materiały stosowane w grafice komputerowej | K\_W18 |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** potrafi | | |
| P\_U01 | świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna | K\_U17 |
| P\_U02 | znajdować związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego | K\_U20 |
| P\_U03 | korzystać z technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności | K\_U21 |
| P\_U04 | dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów | K\_U22 |

* 1. Formy zajęć dydaktycznych oraz wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia stacjonarne (ST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
| - | - | - | 16 | - | 10 | - | 3 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia niestacjonarne (NST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
| - | - | - | 10 | - | 10 | - | 3 |

* 1. Metody realizacji zajęć dydaktycznych

|  |  |
| --- | --- |
| Formy zajęć | Metoda realizacji |
| Laboratorium | Omówienie tematu, pokazy wewnątrz grup laboratoryjnych, korekty indywidualne i zbiorowe. |
| Projekt | Opis, pokaz, korekty, zapis projektu. |

* 1. Treści kształcenia (oddzielnie dla każdej formy zajęć)

Laboratorium

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach laboratorium |
|
| L1 | Wprowadzenie do animacji. Omówienie technik, terminologii. Prezentacja przykładów. |
| L2 | Transformacja zjawiska lub procesu – zobrazowanie kolejnych faz ruchu lub zmiany oraz wykonanie animacji metodą poklatkową. Minimalna ilość faz ruchu w animacji: 24 klatki. |
| L3 | Mniejsze ćwiczenia laboratoryjne dotyczące praktyki wybranych zagadnień z dziedziny animacji. 12 zasad dynamiki, animacja poklatkowa, animacja obiektowa, podstawy animacji w programach Photoshop i After Effects, łączenie elementów i technik. |

Projekt

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach projektu |
|
| P1 | Krótka, zamknięta forma animowana wybrany temat. Zaplanowanie i przygotowanie elementów animacji za pomocą odpowiedniego oprogramowania. Świadome łączenie materiału i uzasadnione wykorzystanie efektów. Zachowanie spójności przekazu oraz poprawnej formy przekazu wizualnego. Zastosowanie prostej ścieżki dźwiękowej. Przykład: zobrazowanie utworu Szopena w formie animacji, zobrazowanie wybranej lub wylosowanej emocji, analiza koloru w formie ruchomej itp. |

* 1. Korelacja pomiędzy efektami uczenia się, celami przedmiotu, a treściami kształcenia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Cele przedmiotu | Treści kształcenia |
| P\_W01 | C4, C5 | L1, L3, P1 |
| P\_U01 | C1, C2, C3 | L1, L2, L3, P1 |
| P\_U02 | C2, C6 | L2, L3, P1 |
| P\_U03 | C5, C6 | L2, L3, P1 |
| P\_U04 | C1, C2, C5 | L3, P1 |

* 1. Metody weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Metoda oceny | Forma zajęć, w ramach której następuje weryfikacja efektu |
| P\_U01  P\_U03 P\_U04 | Zadanie praktyczne, projekt | Projekt |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| P\_W01  P\_U01 P\_U02  P\_U03  P\_U04 | Zadanie praktyczne | Laboratorium |

* 1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekt  uczenia się | Na ocenę 2  student nie potrafi | Na ocenę 3  student potrafi | Na ocenę 4  student potrafi | Na ocenę 5  student potrafi |
| P\_W01 | wymienić technik, technologii i materiałów stosowane w grafice komputerowej | wymienić niektóre techniki, technologie i materiały stosowane w grafice komputerowej | wymienić podstawowe techniki, technologie i materiały stosowane w grafice komputerowej | wymienić specjalistyczne techniki, technologie i materiały stosowane w grafice komputerowej |
| P\_U01 | posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna | w wąskim zakresie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna tematu | posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna tematu | świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac z zakresu kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna tematu |
| P\_U02 | znajdować związku pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego | w wąskim zakresie znajdować związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego | znajdować związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego | w zaawansowanym zakresie znajdować związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego |
| P\_U03 | korzystać z technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności | korzystać z niektórych technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności | korzystać z podstawowych technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności | korzystać z zaawansowanych technik i narzędzi analogowej i cyfrowej rejestracji obrazu i dźwięku oraz obrazu ruchomego oraz korzystać ze sprzętu i oprogramowania potrzebnego do tworzenia grafiki z uwzględnieniem interaktywności |
| P\_U04 | dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów | dokonać prostej kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów | dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów | dokonać zaawansowanej kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów |

* 1. Literatura

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| Beck Jerry, „Sztuka Animacji”, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2006 |
| Czasopisma: Graphis, Novum, Print, Text, 2+3D, Media Polska, Computer Arts |
| DVD Antologia polskiej animacji dla dzieci, wyd. Polskie Wydawnictwo Audiowizualne |
| DVD Antologia polskiej animacji eksperymentalnej, wyd. Polskie Wydawnictwo Audiowizualne |
| DVD Antologia Polskiej Animacji, wyd. Polskie Wydawnictwo Audiowizualne |

|  |
| --- |
| Literatura uzupełniająca |
| Higgins D., *Horyzonty* w: tegoż *Nowoczesność od czasu postmodernizmu,* Słowo/obraz/ terytoria: Gdańsk 2000 |
| Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010. |
| Smith Mathew Wilson, *The Total Work of Art. From Bayreuth to Cyberspace*, Routledge, New York 2007 |

1. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rodzaje aktywności** | **Obciążenie studenta** | |
| **studia ST** | **studia NST** |
| Udział w L (UB) | 16h | 10h |
| Konsultacje do L (UB) | 3h | 2h |
| Samodzielne przygotowanie się do L, w tym przygotowanie do zaliczenia | 29h | 36h |
| Udział w i konsultacje do PS (UB) | 10h | 10h |
| Samodzielne przygotowanie się do zaliczenia PS | 17h | 17h |
| **Sumaryczne obciążenie pracą studenta** | **75h** | **75h** |
| **Punkty ECTS za przedmiot** | **3 ECTS** | **3 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli i studentów (UB)** | **1 ECTS** | **1 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (PZ)** | **3 ECTS** | **3 ECTS** |