



Karta przedmiotu
Animacja

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15KW-PS.PL1CB.2182.24	
Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Łukasz Pochylski	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 15	

Okres Semestr 5	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 15	Liczba punktów ECTS 1.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Ma świadomość czym jest animacja, i jak uzyskiwać iluzję ruchu	KW_P1_K_W01, KW_P1_K_W02	P6S_WG, P6S_WG
W2	Ma wiedzę dotyczącą różnych technik animacji potrafi je rozróżniać	KW_P1_K_W05	P6S_WG
W3	Potrafi wykorzystywać współczesne narzędzia do tworzenia animacji	KW_P1_K_W06	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Umiejętnie posługuje się narzędziami do tworzenia animacji. Zna współczesne programy do tworzenia animacji. Zna ich możliwości	KW_P1_K_U04	P6S_UW
U2	Potrafi wykorzystać animację do tworzenia przekazów wizualnych	KW_P1_K_U02, KW_P1_K_U03	P6S_UW, P6S_UW P6S_UK
Kompetencje społeczne:			
K1	Potrafi zbudować prosty, czytelny, estetyczny przekaz audio wizualny wykorzystujący animację jako środek wyrazu.	KW_P1_K_K03	P6S_KK P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z różnymi technikami animacji takiej jak: animacja poklatkowa, rysunkowa, wycinankowa, lalkowa, eksperymentalna. Podczas zajęć student zostanie przeprowadzony przez cały etap produkcji filmu animowanego, począwszy od scenariusza, storyboardu, animatiku po proces animacji i eksportu filmu. Uczą się tworzyć: -krótkie filmy animowane w różnych technikach nastawione na prezentację produktu, animację użytkową oraz artystyczną -poznają jak panować nad ruchem i wykorzystywać go w komunikacji wizualnym -tworzą nowe przestrzenie które są nieosiągalne dla tradycyjnego filmu Na zajęciach będą uczyć się narzędzi do tworzenia filmów animowanych między innymi takich jak Adobe After Effects Adobe Premiere . Zajęcia te mają na celu przygotowanie studentów do tworzenia filmów/form animowanych które mogą być wykorzystywane zarówno do projektów artystycznych jak i użytkowych. Celem zajęć jest również uświadomienie młodym ludziom na formę i plastykę obrazów filmowych, dobór techniki do tematu animacji. Podczas zajęć uczestnicy wykonują projekt na zadany temat. Wykonanie projektu jest warunkiem zaliczenia przedmiotu.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz, Praca w grupie, Przygotowanie do egzaminu dyplomowego, Przygotowanie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Prezentacja	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i publiczne zaprezentowanie prezentacji dotyczącej projektu realizowanego podczas zajęć ćwiczeniowych. Uczestnicy zajęć przedstawiają swój projekt zaliczeniowy. Pokazują koncepcje plastyczne założenia scenariuszowe, karty postaci, storyboardy, itp. oraz prezentują efekt swojej pracy.	

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Praca w grupie, Przygotowanie do egzaminu dyplomowego, Przygotowanie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	50%
	Dzieło	50%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest frekwencja na zajęciach ćwiczeniowych. Dopuszczalne są dwie nieobecności. Jeśli student przekroczy dwie nieobecności i nie usprawiedliwi ich, nie otrzyma zaliczenia z przedmiotu. Podczas zajęć uczestnicy wykonują projekt na zadany temat. Wykonanie projektu jest warunkiem zaliczenia przedmiotu.		

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Praca w grupie, Przygotowanie do egzaminu dyplomowego, Przygotowanie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest frekwencja na zajęciach ćwiczeniowych. Dopuszczalne są dwie nieobecności. Jeśli student przekroczy dwie nieobecności i nie usprawiedliwi ich, nie otrzyma zaliczenia z przedmiotu. Podczas zajęć uczestnicy wykonują projekt na zadany temat. Wykonanie projektu jest warunkiem zaliczenia przedmiotu.	

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Praca w grupie, Design thinking, Przygotowanie do egzaminu dyplomowego, Przygotowanie pracy dyplomowej oraz przygotowanie do egzaminu dyplomowego	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest frekwencja na zajęciach ćwiczeniowych. Dopuszczalne są dwie nieobecności. Jeśli student przekroczy dwie nieobecności i nie usprawiedliwi ich, nie otrzyma zaliczenia z przedmiotu. Podczas zajęć uczestnicy wykonują projekt na zadany temat. Wykonanie projektu jest warunkiem zaliczenia przedmiotu.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Prezentacja	Projekt	Dzieło
W1	x	x	x
W2	x	x	x
W3	x	x	x
U1	x	x	x
U2	x	x	x
K1	x	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Myśleć animacją podręcznik dla filmowców, Mike Wellins, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2015, Warszawa
2. Gramatyka języka filmowego, Daniel Arijon, 2010, Wydawnictwo Wojciech Marzec.
3. Animacja komputerowa. Algorytmy i techniki, Rick Parent, 2012, Wydawnictwo Naukowe PWN.
4. Animacja, Paul Wells, 2009, Wydawnictwo Naukowe PWN.

Literatura uzupełniająca

1. Gramatyka języka filmowego, Daniel Arijon, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2010, Warszawa
2. Jeśli to fiolet to ktoś musi umrzeć. Teoria koloru w filmi, Patti Ballantoni, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2010, Warszawa
3. Storyboard ruch w sztuce filmowej, Mark Simon, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2010, Warszawa
4. Blender. Mistrzowskie animacje 3d, Tony Mullen, 2010, Wyd. Helion.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Przygotowanie prezentacji multimedialnej	15
	Zbieranie informacji do zadanej pracy	5
	Konsultacje	15
	Przygotowanie do zajęć	10
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut