

KARTA KURSU

NAZWA	Podstawy Animacji A		
NAZWA W J. ANG.	Animation Basics A		
KOD		PUNKTACJA ECTS*	4
KOORDYNATOR	Mgr Aleksandra Rodobolska-Dudek	ZESPÓŁ DYDAKTYCZNY	

OPIS KURSU (Cele kształcenia)

W ramach kursu student kształtuje wyobraźnię artystyczną, zdobywa umiejętności wykorzystywania cyfrowych narzędzi poprzez wykonywanie ćwiczeń, oraz zadań artystycznych z dziedziny animacji. Zapoznaje się ze środkami wyrazu w animacji i filmie. Rozwija umiejętności samodzielnej pracy nad własnymi etudami. Kształtuje umiejętności prezentacji i obrony własnego projektu artystycznego. Kurs prowadzony jest w języku polskim.

WARUNKI WSTĘPNE

WIEDZA	- posiada wiedzę z zakresu posługiwania się oprogramowaniem służącym do przetwarzania i edycji cyfrowego materiału video, oraz grafiki cyfrowej.
UMIEJĘTNOŚCI	- posiada umiejętność posługiwania się narzędziami digitalizującymi obraz ruchomy, oraz nieruchomy - posiada umiejętność wykorzystywania oprogramowania graficznego, oraz do edycji materiału video
KURSY	

EFEKTY KSZTAŁCENIA

	Efekt kształcenia dla kursu	Efekty kształcenia dla kierunku
WIEDZA	W 1 - Posiada ogólną wiedzę dotyczącą metod i technik realizowania prac artystycznych w tradycyjnych i nowych mediach.	K_W01
	W 2 - Zna podstawowe zagadnienia dotyczące rejestracji obrazu fotograficznego i filmowego w wymiarze teoretycznym i praktycznym. Wykazuje się znajomością problemów dotyczących montażu filmowego z uwzględnieniem udźwiękowania filmu.	K_W03
	W 3 - Posiada ogólną wiedzę z zakresu historii sztuki, socjologii, filozofii i masmediów	K_W05

	Efekt kształcenia dla kursu	Efekty kształcenia dla kierunku
UMIEJĘTNOŚĆ I	U 1 - Potrafi samodzielnie opracować koncepcję dzieła artystycznego na poziomie formalnym i realizacyjnym. Potrafi też zbudować autorską wypowiedź artystyczną.	K_U02
	U 2 - Rozumie związek między formą realizowanego przez siebie zadania projektowego, a zawartym w nim komunikacie.	K_U03
	U 3 - Wykorzystuje w pracy znajomość prawa autorskiego.	K_U07

	Efekt kształcenia dla kursu	Efekty kształcenia dla kierunku
--	-----------------------------	---------------------------------

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K 1 - Jest świadomy istnienia etycznego wymiaru w realizacjach interdyscyplinarnych i projektowych. Posiada umiejętności samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób. Jest świadomy swojej roli zawodowej i społecznej oraz gotowy do podjęcia odpowiedzialności za ich wypełnienie.	K_K01
	K2 - Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego. Dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia.	K_K02
	K 3 - Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów zawodowych	K_K07
	K 4 - Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej.	K_08

ORGANIZACJA							
FORMA ZAJĘĆ	WYKŁAD (W)	ZAJĘCIA W GRUPACH					
		A	K	L	S	P	EL
LICZBA GODZIN				30			

OPIS METOD PROWADZENIA ZAJĘĆ

- merytoryczne wprowadzenie w zagadnienia dotyczące wybranych technik animacyjnych, oraz efektów wizualnych,
- omówienie zadań wraz z pokazaniem przykładów,
- nauka wykorzystywania oprogramowania komputerowego do realizacji zadanych ćwiczeń,
- indywidualne, oraz grupowe omawianie prac,
- realizacja zadań w domu, oraz na zajęciach,
- prezentacja prac

FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W1			X		X	X							
W2			X		X	X							
W3			X		X	X							
U1			X		X	X							
U2			X		X	X							
U3			X		X	X							
K1			X		X	X		X					
K2			X		X	X		X					
K3			X		X	X		X					
K4			X		X	X		X					

OCENA	<ul style="list-style-type: none"> - obecność, udział w zajęciach, - realizacja poszczególnych etapów ćwiczenia oceniana podczas korekt, - jakość artystyczna powstałych prac, - kreatywność, znajomość zasad animacji, oraz umiejętność wykorzystywania efektów wizualnych
-------	---

UWAGI	
-------	--

TREŚCI MERYTORYCZNE (wykaz tematów)

Realizacja etiid animacyjnych. Etapy pracy.

Prezentacja technik, omówienie zastosowania, oraz wykonania.

Prezentacja koncepcji.

Plastyczne rozwiązania zobrazowania indywidualnej koncepcji artystycznej.

Wykonanie ćwiczeń technicznych.

Wykonanie etiid animacyjnej z wykorzystaniem zdobytej wiedzy i umiejętności.

WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ

- "Polski Film Animowany; historia filmu animowanego", red. Marcin Giżycki, Bogusław Żmudziński, Warszawa 2008

WYKAZ LITERATURY UZUPEŁNIAJĄCEJ

- „Język nowych mediów”, Manovich Lev, Warszawa 2006
- "24 klatki na sekundę. Rozmowy o animacji", Mariusz Frukacz, Kraków 2008
- „Animacja”, Paul Wells, Warszawa 2009

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	25
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	5
Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi		
	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	4
	Praca nad realizacją ćwiczeń poza zajęciami	23
	Udział w wydarzenia festiwalowych i wystawach poświęconych filmowi animowanemu	2
	Przygotowanie do zaprezentowania pracy	1
Ogółem bilans czasu pracy		60
	Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika	3