

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)**Opis przedmiotu**

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Animacja	
SM/O/I/ST/B1.5			Animation	
Język wykładowy		Jęz. polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek		Sztuka mediów i edukacja artystyczna		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		2, 3		
Przynależność do grupy zajęć		B1. Grupa zajęć kierunkowych - obowiązkowych		
Status przedmiotu		obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	5 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		Pracownia artystyczna	60[h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		3 ECTS
	z uprawnieniami			
	z dyscypliną	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		5 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		znajomość wymaganego oprogramowania graficznego		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		dr Marcin Noga		
Osoby prowadzące		dr Marcin Noga		
Adres strony internetowej pjo		media.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		m.noga@uthrad.pl, 3617837		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	<p>W pierwszym etapie edukacji będą wykonywane pięć ćwiczeń wstępnych pracowni artystycznej rozwijające warsztat praktyczny pogłębione przez analizę zagadnień teoretycznych (prekursorzy animacji, typy, ewolucja w animację cyfrową oraz zagadania optyczne – iluzja)</p> <p>Celem podsumowującym cykl zadań realizowanych w pracowni artystycznej na przedmiocie animacja jest konsolidacja doświadczeń organizatorskich, projektowych, zastosowanie nabytych kompetencji manualnej edycji oraz zdolności w nowej interdyscyplinarnej kreacji.</p>
Treści programowe:	<p>ćwiczenia wstępne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animacja wektorowa z wykorzystaniem klatek kluczowych . 2. Wektoryzacja elementu fotografowanego (upraszczanie: kształtu, ilości elementów i kolorów), animowanie tego elementu z wykorzystaniem ścieżki ruch. 3. a) Zaprojektowanie, narysowanie i wycięcie z białej kartki elementu graficznego, b) fotografowanie na czarnym tle, c) automatyczna i ręczna wektoryzacja w czerni i bieli (porównanie możliwości), d) tworzenie animacji z procesu powstawania zaprojektowanego elementu graficznego po przez kilka etapów transformacji z prostego elementu geometrycznego (np. kwadrat). 4. Animacja wektorowa z wykorzystaniem klatek kluczowych i "kości". 5. Edycja komputerowa, poprzez uwypuklenie linii konturowych geometrycznego obiektu w zarejestrowanym filmie na ćwiczeniach, dowolnym urządzeniem nagrywającym (aparat z funkcją nagrywania filmów, kamera, telefon komórkowy). Gotowy film powinien zawierać dokładnie 20 klatek i tak żeby można było go oglądać w pętli. <p>ćwiczenia właściwe:</p> <p>Zaprojektuj scenariusz i wykonaj film poklatkowy, animacja powinna być wykonana techniką kombinowaną (kolaż) elementów lub sceny z komputerowymi efektami specjalnymi (dorysowywanie / edycja / zastępowanie fragmentów i elementów zarejestrowanych).</p> <p>Kreacja jednej wspólnej pracy zespołowej z zakresu autopromocji zainteresowań, zrealizowanego metodą wideo w technice LipDub, cała praca jedno ujęcie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. określenie zakresu przedstawianej dyscypliny, potrzebnej scenografii i rekwizytów (dobór kolejności członków, weryfikacja założeń), 2. określenie szczegółowego scenariusz i dostosowanie ciągłego dynamicznego ruchu kamery do potrzeb scenariuszowych i aspektów technicznych (światła, wielkości planu), 3. nagranie materiału filmowego, edycja kolorystyki i formatu, tempa, podział materiału na fragmentu dla każdego członka projektu w raz z niewielką zakładką (ok. pół sekundy) przeznaczonego dla kolejnego uczestnika projektu, 4. każdy z uczestników podejmie indywidualny sposób wizualizacji rysunkowo / edytorskiej lub do ilustrowanie powierzonego fragmentu filmowego. W ostatecznym etapie usuwając całkowicie lub w większości oryginalny materiał filmowy, który powinien posłużyć tylko jako wzorzec, 5. poszczególne prace zostaną połączone miękko („AdditiveDissolve”) w jedno wspólne działanie multimedialne o długości do 3 minut oraz film zostanie publikowany w Internecie.
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające informacje – wykład • metody aktywizujące - dyskusja dydaktyczna, autokorekty • metody eksponujące - prezentacja prac ruchomych i statycznych • metody praktyczne - pokaz różnych technik plastycznych w trakcie realizacji prac
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Wynik efektów kształcenia w obydwóch semestrach będzie na podstawie oceny z całosemestralnej zaawansowanej kreacji artystycznej z zakresu animacji</p> <p>Średnia uzyskana przez studenta z ocen za: wykonane ćwiczenia, stosunek do przedmiotu, aktywność na zajęciach, samodzielność w realizacji pracy.</p>

Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi / (K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	się	
				Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Posiada wiedzę z zakresu historii animacji.	K_WG01 K_WG04 K_WG05	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa
W2	Dysponuje szerokim zakresem wiedzy teoretycznej z zakresu technik i metod animacji.	K_WG13 K_WG15	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa/ projekt
U1	Ma podstawowe umiejętności postrzegania procesów zachodzących w animacji.	K_UW01 K_UW04	pracownia artystyczna	Projekt	Projekt
U2	Student posiada umiejętność posługiwania się narzędziami edytorskimi podczas kreacji animacji.	K_UW03 K_UW06 K_UU14	pracownia artystyczna	Projekt	Projekt
K1	Posiada umiejętność transformowania nabytych kompetencji do kreacji artystycznej w zakresie animacji.	K_KK01	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa
K2	Ma kompetencje w procesie indywidualnego, kreatywnego poszukiwania metod oraz samodzielnego ich wartościowania.	K_KK02	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa
Stopień osiągnięcia Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: K_WG01+++, K_WG04++, K_WG05++, K_WG13++, K_WG15++, K_UW01++, K_UW04++, K_UW03++, K_UW06+, K_UU14+, K_KK01+++, K_KK02++					

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe
<p>Literatura podstawowa</p> <p>Adobe Creative Team, ActionScript 3.0 dla Adobe Flash CS4/CS4 PL Professional. Oficjalny podręcznik, Gliwice Helion 2009r.</p> <p>Literatura uzupełniająca</p> <p>Ken A. Priebe, The Advanced Art of Stop-Motion Animation, Boston USA 2010r. The Animation Porta, http://en.wikipedia.org/wiki/Portal:Animation Encyklopedia hasła: Phenakistoscope, Zoetrope, Praxinoscope, Flip_book, Stop-Motion, Film animowany, Computer_animation. Animacja poklatkowa - klipvideo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humorous_Phases_of_Funny_Faces – 1906r. - Oren Lavie „Her Morning Elegance” - Fisz „Kryminalny Blues” - One-T & Cool-T-The “Magic Key”

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w wykładach	X	X	X
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	X	X	X
Udział w ćwiczeniach laboratoryjnych / projektowych / warsztatowych	X	X	60[h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	40[h]	X
Udział w konsultacjach	25 [h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	10[h]	X
Udział w egzaminie / zaliczeniu	X	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	25 [h] / 1 ECTS	50[h] / 2 ECTS	60[h] 2 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	5 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych.</p>