

**KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)**  
**Opis przedmiotu**

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Animacja	
SM/O/I/ST/B1.5			Animation	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2024/2025		
Kierunek w zakresie		Sztuka Mediów		
		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		3, 4, 5		
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]	6 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		Pracownia artystyczna	90 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		6 ECTS
	z uprawnieniami			
	z dyscypliną	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		6 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		znajomość wymaganego oprogramowania graficznego		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		dr hab. Mariusz Dański		
Osoby prowadzące		dr hab. Mariusz Dański, dr Marcin Noga		
Adres strony internetowej pjo		ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		mdanski@uthrad.pl, 3617859		

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

Cel kształcenia:	<p>Celem przedmiotu jest wyposażenie studenta w wiedzę i umiejętności z zakresu kluczowych zagadnień z zakresu animacji 2D i 3D. Pozna on od strony praktycznej proces projektowania, optymalizacji oraz tworzenia animacji.</p> <p>W pierwszym etapie edukacji zadaniem będzie wykonanie pięciu ćwiczeń wstępnych pracowni artystycznej rozwijające warsztat praktyczny pogłębione przez analizę zagadnień teoretycznych (prekursorzy animacji, typy, ewolucja w animację cyfrową oraz zagadnienia 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>Treści kształcenia:</p> <p>Semestr 3</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Animacja wektorowa z wykorzystaniem klatek kluczowych.</li><li>• Wektoryzacja elementu fotografowanego (upraszczanie: kształtu, ilości elementów i kolorów), animowanie tego elementu z wykorzystaniem ścieżki ruch.</li><li>• Animacja wektorowa z wykorzystaniem klatek kluczowych i "kości".</li><li>• 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, tak żeby można było go oglądać w pętli.</li></ul> <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>Semestr 4</p> <p>Kreacja pracy zespołowej z zakresu autopromocji zainteresowań, zrealizowanego metodą wideo w technice LipDub (cała praca jedno ujęcie)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• określenie zakresu przedstawianej dyscypliny, potrzebnej scenografii i rekwizytów (dobór kolejności członków, weryfikacja założeń),</li><li>• określenie szczegółowego scenariusza i dostosowanie ciągłego dynamicznego ruchu kamery do potrzeb scenariuszowych i aspektów technicznych (światła, wielkości planu),</li><li>• nagranie materiału filmowego, edycja kolorystyki i formatu, tempa, podział materiału na fragmenty dla każdego członka projektu w raz z niewielką zakładką (ok. pół sekundy) przeznaczonego dla kolejnego uczestnika projektu.</li><li>• 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,</li></ul> <p>Poszczególne prace zostaną połączone miękko („Additive Dissolve”) w jedno wspólne działanie multimedialne o długości do 3 minut oraz</p>

	<p>film zostanie publikowany w Internecie.</p> <p>Semestr 5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Podstawy animacji 3D (Blender 3D)</li> <li>• Animacja 2D w programie Blender (Grease Pencile)</li> <li>• Rzutnia, oświetlenie, materiały.</li> <li>• Kości, szkielet postaci.</li> </ul> <p>Ćwiczenie: Etiuda animowana udźwiękowiona i wykonana w programie Blender (min. 15 s.)</p>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> <li>• metody podające informacje – wykład</li> <li>• metody aktywizujące - dyskusja dydaktyczna, autokorekty</li> <li>• metody eksponujące - prezentacja prac ruchomych i statycznych</li> <li>• metody praktyczne - pokaz różnych technik plastycznych w trakcie realizacji prac</li> </ul>
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów kształcenia określonych dla danego przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi.</p> <p><b>Szczegółowe warunki zaliczenia semestru:</b></p> <p>Przed rozpoczęciem realizacji wybranego ćwiczenia należy u prowadzącego uzyskać pozytywną ocenę dostarczonego scenariusza (storyboardu). Realizacja możliwa jest wyłącznie po zaakceptowaniu projektu przez prowadzącego.</p> <p>Forma realizacji (każdy z etapów) musi być omówiona z prowadzącym zajęcia.</p> <p>Wykonanie ćwiczenia jest jednoznaczne z przedstawieniem gotowej pracy do zaliczenia.</p> <p>Zaliczenie wyłącznie wszystkich ćwiczeń oznacza pozytywną ocenę. Każda z prac jest osobno oceniana i suma ocen stanowi o ocenie końcowej.</p> <p>Podczas trwania semestru można ponowić zadanie lub jego część i przedstawić pracę do ponownej oceny.</p> <p>Ćwiczenia nie spełniające powyższych warunków realizacji nie będą podlegać ocenie i nie mogą być podstawą do zaliczenia semestru.</p> <p>Wymagana jest aktywna obecność na zajęciach, opuszczenie nadmiernej liczby zajęć (zgodnie z obowiązującym regulaminem studiów) jest równoznaczne z brakiem zaliczenia semestru.</p> <p>Kolejność wykonywanych ćwiczeń jest uzależniona od indywidualnych rozmów i ustaleń pomiędzy wykładowcą, a studentem.</p> <p>Terminy zaliczeń (daty dzienne i godziny) znane są studentom już na drugich zajęciach przez co, każdy uczestnik kursu od samego początku może dobrze rozplanować czas przeznaczony na poszczególne ćwiczenia według indywidualnych predyspozycji.</p> <p>Sposób obliczania oceny z poszczególnych form zajęć przedstawia się następująco: przygotowanie projektu oraz jego prezentacja (80%), aktywny udział w zajęciach (20%).</p>

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny

	gotów do:				
W1	Posiada wiedzę z zakresu historii animacji.	K_WG01 K_WG03	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa
W2	Dysponuje szerokim zakresem wiedzy teoretycznej z zakresu technik i metod animacji.	K_WG03 K_WG08 K_WG10	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa/ projekt
U1	Ma podstawowe umiejętności postrzegania procesów zachodzących w animacji.	K_UW01 K_UW03 K_UW05 K_UW06	pracownia artystyczna	Projekt	Projekt
U2	Student posiada umiejętność posługiwania się narzędziami edytorskimi podczas kreacji animacji.	K_UW01 K_UW03 K_UW05 K_UW06 K_UK14	pracownia artystyczna	Projekt	Projekt
U3	Student posiada umiejętność posługiwania oprogramowaniem komputerowym w celu stworzenia animacji 3D	K_UW01 K_UW03 K_UW05 K_UW06 K_UK11 K_UK14	pracownia artystyczna	Projekt	Projekt
K1	Posiada umiejętność transformowania nabytych kompetencji do kreacji artystycznej w zakresie animacji.	K_KK01 K_KK02	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa
K2	Ma kompetencje w procesie indywidualnego, kreatywnego poszukiwania metod oraz samodzielnego ich wartościowania.	K_KK02 K_KO03 K_KR04	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe	
<p>Literatura podstawowa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adobe Creative. Oficjalny podręcznik, Gliwice Helion 2009.</li> <li>2. Kolmaga J., Blender : praktyczne projekty : od planowania, modelowania oraz teksturowania do animacji i renderingu, HELION, Gliwice 2008.</li> </ol> <p>Literatura uzupełniająca</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ken A. Priebe, The Advanced Art of Stop-Motion Animation, Boston USA 2010r. The Animation Porta, <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Portal:Animation">http://en.wikipedia.org/wiki/Portal:Animation</a></li> <li>2. Encyklopedia hasła: Phenakistoscope, Zoetrope, Praxinoscope, Flip_book, Stop-Motion, Film animowany, Computer_animation.</li> </ol> <p>Animacja poklatkowa - klip wideo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Humorous_Phases_of_Funny_Faces – 1906r.</li> <li>- Oren Lavie „Her Morning Elegance”</li> <li>- Fisz „Kryminalny Blues”</li> <li>- One-T &amp; Cool-T-The “Magic Key”</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Chałas K. I ks. Maj A., Encyklopedia Aksjologii Pedagogicznej, Polskie Wydawnictwo Encyklopedyczne, Radom 2016.</li> </ol>	

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	[h]
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	X	[h]	X

Udział w ćwiczeniach laboratoryjnych / projektowych / warsztatowych	X	X	90 [h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	45 [h]	X
Udział w konsultacjach	5[h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	5[h]	X
Udział w egzaminie / zaliczeniu	5[h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	10[h]/ 0,4 ECTS	50 [h]/ 2 ECTS	90[h]/ 3,6 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	6 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle 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, przewlekle 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, przewlekle chorych.</p>