# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

**Opis przedmiotu**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kod przedmiotu | | Nazwa przedmiotu | Podstawy animacji | | | |
| UTH/Gr/O/Mgr/S/B1/12  *Kod kierunku/ profil/poziom/forma/pozycja z planu* | | Animation basics | | | |
| Język wykładowy | | polski | | | | |
| Rok akademicki | | 2024/2025 | | | | |
|  | | | | | | |
| Kierunek | | Grafika | | | | |
| w zakresie | |  | | | | |
| Poziom studiów | | jednolite studia magisterskie | | | | |
| Profil studiów | | ogólnoakademicki | | | | |
| Forma studiów | | studia stacjonarne | | | | |
| Semestr / semestry | | V,VI | | | | |
|  | | | | | | |
| Przynależność do grupy zajęć | | Grupa zajęć kierunkowych | | | | |
| Status przedmiotu | | obowiązkowe | | | | |
| Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS | | Forma zajęć | | Liczba godzin zajęć dydaktycznych | Liczba punktów ECTS | |
| wykład | | - [h] | 4 ECTS | |
| ćwiczenia | | - [h] |
| pracownia artystyczna | | 60[h] |
| Powiązanie przedmiotu | z profilem studiów | ogólnoakademicki - związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów | | | | 2 ECTS |
| z uprawnieniami |  | | | | … ECTS |
| z dyscypliną | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki | | | | 2 ECTS |
| Forma nauczania | | tradycyjna | | | | |
| Wymagania wstępne | | Podstawowe dotyczące wiedzy i umiejętności studentów kierunku Grafiki wpisanych na na w/w semestry | | | | |
|  | | | | | | |
| Jednostka prowadząca | | Katedra Projektowania i Grafiki | | | | |
| Koordynator | | prof. Andrzej Markiewicz | | | | |
| Adres strony internetowej pjo | | [www.uniwersytetradom.pl](http://www.uniwersytetradom.pl) | | | | |
| Adres e-mail, telefon koordynatora | | [amarkiewicz.ws@uthrad.pl](mailto:amarkiewicz@autograf.pl) ; 48 3617855 lub 75 | | | | |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Cel kształcenia: | W pierwszym etapie edukacji będzie 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)  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. |
| Treści programowe: | ćwiczenia wstępne:  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 poprzez 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.    ćwiczenia właściwe:  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).  Kreacja jednej wspólnej pracy zespołowej z zakresu autopromocji zainteresowań, zrealizowanego metodą wideo w technice LipDub, cała praca jedno ujęcie:  1. określenie zakresu przedstawianej dyscypliny, potrzebnej scenografii i rekwizytów (dobór kolejności członków, weryfikacja założeń),  2. określenie szczegółowego scenariusza 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 wraz 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 w jedno wspólne działanie multimedialne o długości do 3 minut oraz film zostanie publikowany w Internecie. |
| Metody dydaktyczne (kształcenia): | * 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: | Wynik efektów kształcenia w obydwóch semestrach będzie na podstawie oceny z całosemestralnej zaawansowanej kreacji artystycznej z zakresu animacji.  Średnia uzyskana przez studenta z ocen za: wykonane ćwiczenia, stosunek do przedmiotu, aktywność na zajęciach, samodzielność w realizacji pracy. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 gotów do: | Kierunkowy efekt uczenia się  (KEU) | Forma zajęć | Forma weryfikacji  (zaliczeń) | Metody sprawdzania  i oceny |
| W1 | Posiada wiedzę z zakresu historii animacji. | K\_WG01 | pracownia artystyczna | Rozmowa | tradycyjne |
| W2 | Dysponuje szerokim zakresem wiedzy teoretycznej z zakresu technik i metod animacji | K\_WG06 | pracownia artystyczna | Rozmowa | tradycyjne |
| U1 | Ma podstawowe umiejętności postrzegania procesów zachodzących w animacji. | K\_UW07 | pracownia artystyczna | Projekt | Kształtujące, tradycyjne |
| U2 | Student posiada umiejętność posługiwania się narzędziami edytorskimi podczas kreacji animacji | K\_UW08  K\_UW09 | pracownia artystyczna | Projekt | Kształtujące, tradycyjne |
| K1 | Posiada umiejętność transformowania nabytych kompetencji do kreacji artystycznej w zakresie animacji. | K\_KR06 | pracownia artystyczna | Rozmowa | Kształtujące |
| K2 | Ma kompetencje w procesie indywidualnego, kreatywnego poszukiwania metod oraz samodzielnego ich wartościowania. | K\_KK02  K\_KR06 | pracownia artystyczna | Rozmowa | Tradycyjne, kształtujące oraz sumujące. |

|  |
| --- |
| Literatura i pomoce naukowe |
| Encyklopedia hasła:  Phenakistoscope, Zoetrope, Praxinoscope, Flip\_book, Stop-Motion, Film animowany, Computer\_animation.  Animacja poklatkowa - klip wideo: Humorous\_Phases\_of\_Funny\_Faces – 1906r., Oren Lavie „Her Morning Elegance” |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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, ćwiczeniach, pracowni artystycznej* | X | X | 60 [h] |
| Udział w konsultacjach | 10[h] | X | X |
| Przygotowanie do *wykładów, ćwiczeń, pracowni artystycznej*  Przygotowanie do *zaliczenia* | X | 30 [h] | X |
| Sumaryczne obciążenie pracą studenta | 10[h]/ 0,4 ECTS | 30[h]/ 1,2 ECTS | 60 [h]/ 2,4 ECTS |
| Punkty ECTS za przedmiot | 100 h/ 4 ECTS | | |

|  |
| --- |
| Informacje dodatkowe, uwagi |
| 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.  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.  Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego 22 |