

KARTA PRACOWNI

1. **Nazwa Pracowni:** Pracownia Grafiki Kinetycznej
2. **Kierownik Pracowni:** dr Mateusz Kokot
3. **Asystent:** brak
4. **Kontakt:** mateusz.kokot@uap.edu.pl
(e-mail)
5. **Lokalizacja:** sala 312, bud. B
6. **Wydział:** WGiKW
7. **Ogólna formuła prowadzenia zajęć:** konsultacje indywidualne i grupowe, wykłady wprowadzające, prezentacje projektów obejmujące analizę i dyskusję, warsztaty
8. **Ogólne treści merytoryczne:**

Pracownia Grafiki Kinetycznej zajmuje się grafiką projektową w obszarze nowych mediów, w których ważną rolę pełni czas oraz dźwięk. Wśród zagadnień tematycznych znajdują się klasyczne formy grafiki takie jak; ilustracja, plakat, typografia, przeniesione na obszar animacji. Nie obce są jej również zagadnienia z wykorzystaniem dźwięku, takie jak sekwencje tytułowe do programów telewizyjnych, animowana typografia czy animacje z wykorzystaniem infografiki. W głównej mierze przygotowuje do pracy na styku projektowania graficznego i animacji, gdzie każdy z języków pełni kluczową rolę w komunikowaniu treści.

Tematy są realizowane jako ćwiczenia semestralne oraz projekty całoroczne.

Program Pracowni obejmuje:

- zasady tworzenia animacji bitmapowej oraz wektorowej,
- zasady łączenia obrazu ruchomego oraz dźwięku,
- łączenie technik animacji,
- realizację klasycznych form graficznych w języku animacji: ilustracja, plakat, logotyp, litera
- zaawansowany język animacji typograficznej,
- tworzenie animacji z elementami infografiki,
- realizację formatów na potrzeby współczesnych mediów: telewizja, internet,
- edukację w zakresie nowych narzędzi oraz wzorców języka animacji graficznej
- eksplorację autorskich obszarów twórczych.

9. **Język/i wykładowy/e:** polski

10. Realizowane przedmioty: Pracownia Kierunkowa, Pracownia Uzupełniająca I, Pracownia Uzupełniająca II, Wybrana pracownia Artyst. lub Projektowa, Pracownia dyplomująca

• **Pracownia Kierunkowa**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8
wymagania wstępne*	<p>1. Zaliczone przedmioty: Psychofizjologia widzenia, Podstawy projektowania, Propedeutyka grafiki, Przygotowanie do druku, Warsztaty komputerowe, Podstawy animacji, Malarstwo, Rysunek anatomiczny</p> <p>2. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej, projektowania graficznego oraz animacji</p> <p>3. Znajomość technik graficznych oraz praktycznego ich wykorzystania</p> <p>4. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych</p>
realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 3: Realizacja 3 podstawowych tematów animacji graficznej: animacja litery, plakat, ilustracja dźwiękowa, do wyboru podstawowy temat całoroczny</p> <p>semestr 4: Realizacja 3 nowych podstawowych tematów animacji graficznej: animacja litery, plakat, ilustracja dźwiękowa, do wyboru podstawowy temat całoroczny</p> <p>semestr 5: Realizacja 2 rozwiniętych tematów animacji graficznej oraz obowiązkowo temat całoroczny</p> <p>semestr 6: Realizacja 2 dodatkowych rozwiniętych tematów animacji graficznej oraz obowiązkowo temat całoroczny</p> <p>semestr 7: Realizacja 2 rozwiniętych form animacji graficznej oraz obowiązkowo projekt całoroczny w oparciu o autorski temat</p> <p>semestr 8: Kontynuacja projektu całorocznego w oparciu o autorski temat oraz rozszerzonej formy grafiki animowanej</p>
forma zaliczenia*	ZO – zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i	<p>1. Frutiger A., Człowiek i jego znaki</p> <p>2. Austin T., Doust R., Projektowanie dla nowych mediów</p> <p>3. Gwóźdź A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami</p>

uzupełniających*	4. Furniss M., The animation Bible, A Guide to Everything-from Flipbooks to Flash
------------------	---

* wypełnić z podziałem na wszystkie semestry, w których występuje przedmiot

• **Pracownia Uzupełniająca I, Pracownia Uzupełniająca II**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8,9
wymagania wstępne*	<p>1. Zaliczone przedmioty: Psychofizjologia widzenia, Podstawy projektowania, Propedeutyka grafiki, Przygotowanie do druku, Warsztaty komputerowe, Podstawy animacji, Malarstwo, Rysunek anatomiczny</p> <p>2. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej oraz projektowania graficznego</p> <p>3. Znajomość technik graficznych oraz praktycznego ich wykorzystania</p> <p>4. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych</p>
realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 3: Realizacja 2 podstawowych tematów animacji graficznej: animacja litery, plakat, ilustracja dźwiękowa, do wyboru podstawowy temat całoroczny</p> <p>semestr 4: Realizacja 2 nowych podstawowych tematów animacji graficznej: animacja litery, plakat, ilustracja dźwiękowa, do wyboru podstawowy temat całoroczny</p> <p>semestr 5: Realizacja 1 rozwiniętego tematu animacji graficznej oraz obowiązkowo projekt całoroczny</p> <p>semestr 6: Realizacja 1 dodatkowego rozwiniętego tematu animacji graficznej oraz kontynuacja temat całorocznego</p> <p>semestr 7: Realizacja 1 rozwiniętej formy animacji graficznej oraz obowiązkowo projekt całoroczny który może być oparty o autorski temat</p> <p>semestr 8: Realizacja 1 dodatkowej rozwiniętej formy animacji graficznej oraz kontynuacja projektu całorocznego</p> <p>semestr 9: Realizacja zaawansowanego, złożonego projektu z zakresu animacji graficznej obejmującego koncepcję plastyczną, scenopis, animatik.</p>
forma zaliczenia*	ZO – zaliczenie z oceną

warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	1. Frutiger A., Człowiek i jego znaki 2. Austin T., Doust R., Projektowanie dla nowych mediów 3. Gwóźdź A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami 4. Furniss M., The animation Bible, A Guide to Everything-from Flipbooks to Flash

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

● **Wybrana Pracownia Artystyczna lub Projektowa**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8,9
wymagania wstępne*	1. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej i/lub projektowania graficznego 2. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych
realizowane tematy/zadania*	<p>semestr 3: Realizacja 2 podstawowych tematów animacji graficznej: animacja litery, plakat, ilustracja dźwiękowa, do wyboru podstawowy temat całoroczny</p> <p>semestr 4: Realizacja 2 nowych podstawowych tematów animacji graficznej: animacja litery, plakat, ilustracja dźwiękowa, do wyboru podstawowy temat całoroczny</p> <p>semestr 5: Realizacja 1 lub 2 rozwiniętych tematów animacji graficznej oraz do wyboru podstawowy temat całoroczny</p> <p>semestr 6: Realizacja 1 lub 2 rozwiniętych tematów animacji graficznej oraz kontynuacja temat całorocznego (jeśli był wybrany)</p> <p>semestr 7: Realizacja 1 lub 2 rozwiniętych tematów animacji graficznej oraz do wyboru podstawowy temat całoroczny, który może być oparty o autorski temat</p> <p>semestr 8: Realizacja 1 lub 2 rozwiniętych tematów animacji graficznej oraz kontynuacja projektu całorocznego (jeśli był wybrany) Możliwość realizacji własnych tematów</p> <p>semestr 9: Realizacja zaawansowanego, złożonego projektu z zakresu animacji graficznej obejmującego koncepcję plastyczną, scenopis, animatik. Możliwość realizacji własnych tematów</p>

forma zaliczenia*	Z – zaliczenie
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	1. Frutiger A., Człowiek i jego znaki 2. Austin T., Doust R., Projektowanie dla nowych mediów 3. Gwóźdź A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami 4. Furniss M., The animation Bible, A Guide to Everything-from Flipbooks to Flash

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

● **Pracownia dyplomująca**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	9,10
wymagania wstępne*	1. Zaliczone przedmioty: Pracownia Kierunkowa, Pracownia Uzupełniająca I, Pracownia Uzupełniająca II, Historia Designu, Psychofizjologia widzenia, Prawo autorskie, Przygotowanie do druku, Semiotyka, Teoria i praktyka obrazowania 2. Zaawansowana wiedza z zakresu projektowania graficznego oraz podstawowa z grafiki artystycznej. 3. Zaawansowana znajomość technik projektowania graficznego oraz praktycznego ich wykorzystania. 4. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji artystycznych.
realizowane tematy/zadania*	semestr 9: Realizacja zaawansowanego, złożonego projektu z zakresu animacji graficznej obejmującego koncepcję plastyczną, scenopis, animatiki oraz lektora lub dźwięk. Projekt musi być oparty o własny temat oraz poszukiwania artystyczne. semestr 10: Realizacja zaawansowanego, autorskiego złożonego projektu z zakresu animacji graficznej wykorzystującego pełne spektrum multimedialne (grafika, animacja, dźwięk, lektor) w oparciu o oryginalny temat dotyczący problemów z obszaru szeroko pojętej kultury lub sztuki, który bierze pod uwagę współczesny kontekst komunikacji społecznej. Przygotowanie rozbudowanej wypowiedzi ustnej i pisemnej, z wykorzystaniem specjalistycznej literatury oraz zaawansowanych źródeł bibliograficznych również w języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
forma zaliczenia*	ZO – zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	zgodnie z kartą przedmiotu

spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	<ol style="list-style-type: none">1. Frutiger A., Człowiek i jego znaki2. Austin T., Doust R., Projektowanie dla nowych mediów3. Gwóźdź A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami4. Furniss M., The animation Bible, A Guide to Everything-from Flipbooks to Flash
---	--

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

11. ECTS: zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia

12. Kierunkowe efekty kształcenia: zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia.

AUTOR OPRACOWANIA
dr Mateusz Kokot