

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Podstawy animacji

2) Prowadzący przedmiot:

dr hab. Wojciech Hoffmann

3) Kod przedmiotu:

kierunek – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y ...

G_GP – ST – J – Pod_Ani – ĆW – 1, 2

4) Kierunek, zakres:

GRAFIKA, Grafika projektowa

5) Wydział:

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

6) Forma (*stacjonarne ST, niestacjonarne NST*):

stacjonarne

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

8) Tryb (*I stopnia licencjackie, II stopnia magisterskie, jednolite magisterskie, III stopnia doktoranckie, podyplomowe*)

jednolite magisterskie

9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot (wydział / zakład języków obcych):

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej,

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

1, 2

2) Liczba punktów ECTS

4

3) Poziom przedmiotu (podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany)

podstawowy

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (ogólnouczelniane teoretyczne główne / ogólnouczelniane teoretyczne uzupełniające / ogólnouczelniane praktyczne główne / ogólnouczelniane praktyczne uzupełniające / kierunkowe teoretyczne główne / kierunkowe teoretyczne uzupełniające / kierunkowe praktyczne główne / kierunkowe praktyczne uzupełniające):

Przedmioty kierunkowe praktyczne uzupełniające

5) Typ przedmiotu (obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy)

obowiązkowy

6) Język/i wykładowy/e

polski

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ćwiczenia ĆW

2) Liczba godzin w semestrze (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)

2 – 30 godz.

3) Liczba godzin w tygodniu (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)

2 – 2 godz.

IV. Wymagania wstępne

1. Zaliczone przedmioty (1 semestr): Podstawy projektowania, Propedeutyka grafiki, Przygotowanie do druku, Warsztaty komputerowe, Malarstwo, Rysunek anatomiczny

2. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych

V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

1) Cel przedmiotu (odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się):

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C_01	Zapoznanie z podstawową wiedzą z zakresu teorii i praktyki na polu animacji i jej rozwoju.	P_W01
C_02	Przekazanie podstawowych umiejętności wartościowania zdobytej wiedzy, korzystania ze wzorców w sztuce i wykorzystywania ich w swobodnej i twórczej animacji / animacji komputerowej.	P_U01 P_K01
C_04	Przekazanie podstawowych kompetencji świadomego, popartego doświadczeniem, wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania w zakresie animacji	P_K02
C_05	Przekazanie podstawowych kompetencji w zakresie integracji nabytej wiedzy oraz samodzielnego podejmowania nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	P_K03

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

	samodzielnego podejmowania nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji											
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W0 1	Ocenie podlega wiedza z zakresu teorii i praktyki na polu animacji i jej rozwoju.	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_U0 1	Ocenie podlega umiejętność formułowania i testowania hipotez związanych z prostymi problemami badawczymi w realizacjach graficznych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_U0 2	Ocenie podlega umiejętność korzystania ze wzorców w sztuce i wykorzystywania ich w swobodnej i twórczej animacji / animacji komputerowej.	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_K0 1	Ocenie podlega poziom kompetencji wartościowania posiadanej wiedzy i odbieranych treści w zakresie kreacji animacyjnej	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_K0 2	Ocenie podlega poziom kompetencji uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu zaawansowanych problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_K0 3	Ocenie podlega poziom kompetencji świadomego, popartego doświadczeniem, wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania w zakresie animacji	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_K0 4	Ocenie podlega poziom kompetencji w zakresie integracji nabytej wiedzy oraz samodzielnego podejmowania nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1. Forma zaliczenia:

semestry 1: zaliczenie

semestry 2: zaliczenie

2. Warunki zaliczenia

zaliczenie (ZAL) – Obecność studenta na 80% zajęciach, aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac;

brak zaliczenia (NZAL) – nieobecność studenta na 20% zajęć lub niedostateczna aktywność na zajęciach, brak rozumienia i realizacji zadań, niedostateczna jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac.

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia

A. obciążenie pracą	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
godziny kontaktowe (udział w zajęciach zgodnie z planem)	30	30									60
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	15	15									30
razem	45	45									90

B. punkty ECTS*	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
-----------------	------------	-------------	--------------	-------------	------------	-------------	--------------	---------------	-------------	------------	------------

zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	1	1									2
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	1	1									2
razem	2	2									4

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

1. Block B., Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, tv i mediach cyfrowych , wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
2. Mercado, G., Okiem filmowca, nauka i łamanie zasad filmowej kompozycji, wydawnictwo Wojciech Marzec
3. Selby A., Animation in process, wydawnictwo Laurence King, 2009.
4. Furniss M., The animation bible: A Guide to Everything-from Flipbooks to Flash, wydawnictwo Laurence King, 2008.

2) Wykaz lektur uzupełniających

1. Mascelli J. V., 5 tajników warsztatu filmowego, wydawnictwo Wojciech Marzec, 2007

AUTOR OPRACOWANIA

dr hab. Wojciech Hoffmann