

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Projektowanie animacji graficznej

2) Prowadzący przedmiot:

dr Mateusz Kokot

3) Kod przedmiotu:

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

G_GP – NST – 1st – Pro_Ani_Gra– ĆW – 3,4,5

4) Kierunek, zakres:

GRAFIKA, Grafika projektowa

5) Wydział:

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

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

niestacjonarne

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

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

1 stopnia, licencjackie

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

obcych):

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej,

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

3, 4, 5

2) Liczba punktów ECTS

6

3) Poziom przedmiotu (*podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany*)

podstawowy, średniozaawansowany

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 główne

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)

3 – 24 godz.

4 – 24 godz.

5 – 24 godz.

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

3 – 2 godz.

4 – 2 godz.

5 – 2 godz.

IV. Wymagania wstępne

1. Podstawy projektowania, Techniki graficzne, Warsztaty komputerowe, Malarstwo, Rysunek

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 dotyczącą animacji oraz zasadami tworzenia animacji graficznej z wykorzystaniem programów Adobe Photoshop (animacja poklatkowa) Adobe After Effects (animacja wektorowa, bitmapowa)	P_W01
C_02	Przekazanie podstawowych umiejętności tworzenia animacji graficznej, poklatkowej, wektorowej, bitmapowej oraz podstawowej edycji dźwięku i obrazu video z wykorzystaniem programów pakietu Adobe a także dodatków do tych programów umożliwiających tworzenie animacji 3D oraz animacji internetowych (interaktywnych) Przekazanie umiejętności łączenia tradycyjnych technik i narzędzi graficznych; łączenia fotografii oraz skanowanych ilustracji oraz efektów umożliwiających ich animację. Nauka prawidłowego eksportowania animacji do odpowiednich formatów video i świadomego ich dobierania do kanałów komunikacji	P_U01 P_U02

C_03	Przekazanie podstawowych kompetencji niezbędnych w procesie przeniesienia autorskiego scenariusza z wykorzystaniem intuicji, wyobraźni i twórczego myślenia na profesjonalną animację multimedialną oraz rozwiązywania nowych napotkanych problemów związanych z indywidualnym projektem	P_K01 P_K02
------	--	----------------

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Zapoznanie się z cyfrowymi narzędziami animacji (Adobe Photoshop, Adobe After Effects, dodatkowe wtyczki oraz rozszerzenia) oraz programami do podstawowej edycji dźwięku oraz video (Adobe Premiere, Adobe Audition) przy realizacji projektów ujętych w programie przedmiotu w tym:

- animowany plakat, ilustracja, typografia
- animowana ilustracja z dźwiękiem
- rozbudowane formy animacji: explainer video z elementami infografiki, czołówka do wybranego wydarzenia.

Łączenie klasycznych technik animacji z animacją bitmapową, wektorową oraz elementami 3D.

3) Metody dydaktyczne:

Na metody dydaktyczne składają się ćwiczenia, wykłady dotyczące technik animacji, konsultacje oraz korekty indywidualne dotyczące realizowanych ćwiczeń i projektów.

4) Kierunkowe efekty uczenia się (KEU) (spełniane przez przedmiot, należy uzupełnić tabelę dla semestrów, w których występuje przedmiot):

KOD KEU	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:											
K_W03	podstawowe zasady realizacji prac graficznych niezbędne do formułowania i rozwiązywania zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych			X	X	X					

UMIĘJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U02	dobierać i stosować odpowiednie metody i narzędzia graficzne do obrazowanych treści także z			X	X	X					

	wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych												
K_U13	właściwie posługiwać się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia koncepcji graficznej oraz przygotowanie jej do realizacji			X	X	X							
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:													
K_K03	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia do rozwiązywania napotkanych problemów			X	X	X							
K_K09	odpowiedzialnego konstruowania treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika				X	X							

5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
WIEDZA zna i rozumie:													
P_W01	podstawowe zasady realizacji animacji graficznych oraz programów do ich tworzenia niezbędne do tworzenia multimedialnych realizacji graficznych	K_W03			X	X	X						
UMIĘTNOŚCI potrafi:													
P_U01	dobierać i stosować odpowiednie metody, narzędzia cyfrowe i programy graficzne i ich różnorodne funkcje do realizowanego projektu oraz korzystać z dodatkowych zaawansowanych aplikacji cyfrowych wspomagających animację	K_U02			X	X	X						
P_U02	właściwie dobierać i łączyć tradycyjne oraz cyfrowe techniki animacji podczas tworzenia projektu oraz prawidłowo przygotować finalny cyfrowy	K_U13			X	X	X						

	format pracy													
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:														
P_K01	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia do rozwiązywania problemów przy tworzeniu animacji graficznych	K_K03			X	X	X							
P_K02	odpowiedzialnego konstruowania treści i formy projektów multimedialnych zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika	K_K09				X	X							

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01	Ocenie podlega znajomość podstawowych zasad realizacji animacji graficznych oraz niezbędnych programów do tworzenia multimedialnych realizacji graficznych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_U01	Ocenie podlega umiejętność dobierania i stosowania odpowiednich metod, narzędzi cyfrowych i programów graficznych do realizowanego projektu oraz umiejętność korzystania z dodatkowych zaawansowanych aplikacji cyfrowych wspomagających animację	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_U02	Ocenie podlega umiejętność właściwego dobierania i łączenia tradycyjnych oraz cyfrowych technik animacji podczas tworzenia projektu oraz prawidłowego przygotowania finalnego cyfrowego formatu pracy	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_K01	Ocenie podlega poziom efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia do rozwiązywania problemów przy tworzeniu animacji graficznych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, prezentacje
P_K02	Ocenie podlega poziom odpowiedzialnego konstruowania treści i formy projektów multimedialnych zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, prezentacje

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1. **Forma zaliczenia:** semestry 3, 4, 5: zaliczenie z oceną

2. **Warunki zaliczenia z oceną wg skali stosowanej na UAP**

ocena celujący (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac;

ocena bardzo dobry (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsemestralne i końcowosemestralne przeglądy prac,;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac,;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac;

ocena niedostateczny (2,0) – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac.

3. **Kryteria oceniania**

ocena celująca (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowe zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena bardzo dobra (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobre zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobre rezultaty egzaminu końcowego;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalające rezultaty egzaminu końcowego;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętny poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niski poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena niedostateczny (2,0) – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczny poziom egzaminu końcowego.

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)			24	24	24						72
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)			36	36	36						108
razem			60	60	60						180

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	1						3
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego			1	1	1						3
razem			2	2	2						6

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

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, Laurence King, 2008.

2) Wykaz lektur uzupełniających

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

2 Mercado, G., Okiem filmowca, nauka i łamanie zasad filmowej kompozycji, wydawnictwo Wojciech Marzec

AUTOR OPRACOWANIA

dr Mateusz Kokot