

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Projektowanie Animacji Graficznej

2) Prowadzący przedmiot:

dr hab. Wojciech Hoffmann

3) Kod przedmiotu:

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

G_GP – NST – 2st – Pro_Ani_gra – ĆW – 1, 2, 3

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*)

2 stopnia, 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, 3

2) Liczba punktów ECTS

9

3) Poziom przedmiotu (podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany)

średnio-zaawansowany / zaawansowany

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)

1 – 48 godz.

2 – 48 godz.

3 – 48 godz.

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

1 – 4 godz.

2 – 4 godz.

3 – 4 godz.

IV. Wymagania wstępne

1. Zaliczone przedmioty: Psychofizjologia widzenia, Podstawy projektowania, Przygotowanie do druku, Warsztaty komputerowe, Malarstwo i Rysunek
2. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej oraz projektowania graficznego
3. Znajomość technik graficznych oraz praktycznego ich wykorzystania
4. 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 możliwościami środowiska projektowania ruchu wokół programu Adobe After Effects, w tym z rozszerzeniami takimi, jak dodatkowe pluginy czy tworzenie podstawowych scen 3d, oraz przedstawienie współpracy z oprogramowaniem Photoshop (animacja poklatkowa), grafika rastrowa i Illustrator (grafika wektorowa).	P_W01 P_W02 P_W03
C_02	Przekazanie umiejętności innowacyjnego sposobu rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów z obszaru projektowania ruchu i animacji z wykorzystaniem posiadanej już wiedzy dotyczącej tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej. Przekazanie umiejętności projektowania ruchu związanego z animowaniem typografii, symboli oraz łączenia technik	P_U01 P_U02

	graficznych z materiałem wideo. Nauka wyboru formatów wideo oraz rozpoznawania odpowiednich rozszerzeń, rozdzielczości i ilości klatek na sekundę w zależności od podejmowanego tematu.	
C_03	Przekazanie umiejętności samodzielnego tworzenia autorskich koncepcji krótkich form filmowych, takich jak czołówka, teledysk, ekspliner i animowany symbol/znak. Praca nad rozwojem koncepcji związana tworzeniem scenariusza, storyboardu, concept artów, animatiku i testów animacyjnych. W efekcie rozwoju projektu poprzez równoczesne poszukiwania rozwiązań dramatycznych inspirowanych możliwościami technologicznymi, czy też odwrotnie. Opanowanie stopniowego budowania kompozycji ruchu, a także opanowanie tworzenia ruchu poprzez eliminację wizualnego chaosu. Przekazanie najważniejszych strategii ruchu związanych z kontynuacją, interakcją, porządkowaniem i rytmem.	P_U03
C_06	Przekazanie kompetencji odpowiedzialnego rozumienia tematyki o charakterze społecznym oraz przekazanie informacji o społeczności działające się na rzecz rozwoju branży projektowania ruch. Przekazanie międzynarodowych kompetencji związanych z głównymi zasadami branży w dziedzinie, etyki, komunikacji i technologii.	P_K01 P_K02 P_K03

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Animacja graficzna podejmuje zagadnienia związane głównie z projektowaniem ruchu i animacją. Najważniejsze obszary działań to: animowana typografia w kontekście ruchomego plakatu oraz sekwencji tytułowych i końcowych do filmów, projektowanie dynamiki ruchu, animowanie symboli, techniki łączenia materiału wideo z elementami graficznymi, animacja poklatkowa w oparciu o referencje - rotoskopia, czy podstawy budowania sceny 3d i wsparcie projektów skryptami, grafiką generowaną, czy wtyczkami.

Przekazywane są umiejętności budowania narracji, tworzenia storyboardów, czy wizualnej dramaturgii oraz łączenia ścieżki dźwiękowej z obrazem, definiowania i poszukiwania tendencji.

3) Metody dydaktyczne:

Zajęcia Animacji Graficznej prowadzone są w oparciu o równoczesne rozwijanie umiejętności warsztatowych i świadomości projektowania ruchu. Inspiracją do warsztatów są pokazy w formie prezentowanych realizacji wybranych artystów rozwijane, jako case study, czy przeprowadzenia analizy. Cykliczne prowadzenie warsztatów dotyczy głównie środowiska związanego z oprogramowaniem Adobe After Effects.

W każdym semestrze studenci podejmują dwa tematy będące podstawą pracy indywidualnej. Prace powstające w oparciu o tematy są podstawą indywidualnych

konsultacji i korekt.

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	szczegółowe zasady realizacji prac graficznych niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	X	X	X							
K_W07	zasady tworzenia prac graficznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce w oparciu o tradycyjne i współcześnie stosowane narzędzia warsztatowe i technologie	X	X	X							
K_W08	przebieg rozwoju technik graficznych oraz analizuje w sposób pogłębiony wpływ zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej	X	X	X							

UMIĘJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U04	w sposób świadomy korzystać z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów artystycznych		X	X							
K_U16	właściwie posługiwać się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia pracy graficznej oraz przygotowania jej do druku	X	X	X							
K_U17	stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój	X	X	X							
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:											
K_K04	świadomego, popartego doświadczeniem, korzystania z własnej wyobraźni, intuicji i zdolności	X	X	X							

	graficznych oraz analizuje w sposób pogłębiony wpływ zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej																	
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:																		
P_U01	w sposób świadomy korzystać z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów artystycznych	K_U04		X	X													
P_U02	właściwie posługiwać się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia pracy graficznej oraz przygotowania jej do druku	K_U16	X	X	X													
P_U03	stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój	K_U17	X	X	X													
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:																		
P_K01	świadomego, popartego doświadczeniem, korzystania z własnej wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania	K_K04	X	X	X													
P_K02	odpowiedzialnego konstruowania złożonych treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika	K_K09		X	X													
P_K03	prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu, również przy pomocy mediów cyfrowych	K_K11	X	X	X													

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01	Ocenie podlega wiedza na temat szczegółowych zasad realizacji prac graficznych niezbędnych do formułowania i	ćwiczenia, sprawdzanie aktywności na zajęciach, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań

	rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	domowych
P_W02	Ocenie podlega wiedza dotycząca zasad tworzenia prac z zakresu projektowania ruchu czy animacji i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce w oparciu o tradycyjne i współcześnie stosowane narzędzia warsztatowe i technologie	ćwiczenia, sprawdzanie aktywności na zajęciach, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_W03	Ocenie podlega wiedza na temat przebiegu rozwoju technik graficznych oraz świadomość wpływu zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej	ćwiczenia, sprawdzanie aktywności na zajęciach, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_U01	Ocenie podlega umiejętność świadomego korzystania z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów artystycznych	ćwiczenia, sprawdzanie aktywności na zajęciach, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_U02	Ocenie podlega umiejętność właściwego posługiwania się narzędziami cyfrowymi w procesie tworzenia pracy graficznej oraz przygotowania jej na potrzeby multimedii	ćwiczenia, sprawdzanie aktywności na zajęciach, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_U03	Ocenie podlega umiejętność stosowania efektywnych techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiających ciągle ich rozwój	ćwiczenia, sprawdzanie aktywności na zajęciach, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_K01	Ocenia podlega poziom kompetencji w świadomym korzystaniu z własnej wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania	ćwiczenia, sprawdzanie aktywności na zajęciach, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_K02	Ocenia podlega poziom kompetencji w odpowiedzialnym konstruowaniu złożonych treści i form komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika	ćwiczenia, sprawdzanie aktywności na zajęciach, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_K03	Ocenia podlega poziom kompetencji w prezentowaniu skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu, przy pomocy mediów cyfrowych	ćwiczenia, sprawdzanie aktywności na zajęciach, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	42	42	42								126
razem	90	90	90								270

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								6
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	2	2	2								3
razem	3	3	3								9

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

The Animator's Survival Kit: Expanded Edition, Richard Williams, 2009, ISBN 9780571238347

Motion Kiosk <https://www.motionkioskpodcast.com/>

Art of the Title <https://www.artofthetitle.com/>

The Collective Podcast <https://www.thecollectivepodcast.com/>

2) Wykaz lektur uzupełniających

Video Copilot <https://www.videocopilot.net/>

aescripts + plugins <https://aescripts.com/>

Ben Marriott <https://aescripts.com/>

AUTOR OPRACOWANIA

dr hab. Wojciech A. Hoffmann prof. UAP