

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.EDUP1.D.WDA	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Wstęp do animacji</i> <i>Introduction to animation</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Jakub Matys
1.6. Kontakt	jakub.matys@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 3)	
3.4. Metody dydaktyczne	Ćwiczenia przedmiotowe, Pokaz z instruktażem, Metoda projektów, Pokaz z objaśnieniem	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Parent R. Animacja komputerowa. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa 2008. Wells P. Animacja. Tłum. Garbiński A. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa 2009.
	uzupełniająca	Maestri George , Animacja cyfrowych postaci : podstawowe techniki animowania, Gliwice : Helion, 2000

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza – zapoznanie studentów z historią rozwoju animacji i przeglądem jej głównych form (animacja klasyczna, poklatkowa, komputerowa); przedstawienie zasad animacji z uwzględnieniem reguł rytmu, płynności i narracji wizualnej. C2. Umiejętności – przygotowanie studentów do samodzielnego rysowania klatek kluczowych i pośrednich, animowania prostych obiektów 2D oraz stosowania podstawowych technik animacyjnych w kontekście twórczym. C3. Kompetencje społeczne – kształtowanie postawy refleksji nad środkami wyrazu w animacji oraz ich wpływem na odbiorcę; uwrażliwienie studentów na rolę animacji jako narzędzia kulturowej i artystycznej wypowiedzi.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Historia animacji i przegląd jej form (klasyczna, poklatkowa, komputerowa). Zasady animacji (12 zasad animacji Disneya). Rysowanie klatek kluczowych i pośrednich. Animacja obiektów 2D w programach graficznych. Proste animacje postaci i ruchu kamery. Narracja wizualna w animacji. Cyfrowy warsztat animatora - proste oprogramowanie do animacji poklatkowej (Animation Paper, Pencil 2D), cyfrowa animacja klatek kluczowych (Adobe After Effects). Zaawansowane techniki animacji 2D w programie Blender.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Ma podstawową wiedzę na temat historii animacji oraz zna podstawowe pojęcia związane z procesem animacyjnym.	EDUP1A_W01, EDUP1A_W04
W02	Rozumie związki między teorią a praktyką animacji oraz zna współczesne media cyfrowe stosowane w procesie animacyjnym.	EDUP1A_W06
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Tworzy proste animacje 2D, rysuje klatki kluczowe i pośrednie oraz animuje obiekty i postaci.	EDUP1A_U01, EDUP1A_U02
U02	Tworzy proste animacje 2D, rysuje klatki kluczowe i pośrednie oraz animuje obiekty i postaci.(EDUP1A_U01, EDUP1A_U02)U02 Posługuje się narzędziami cyfrowymi do animacji poklatkowej i cyfrowej, tworzy ścieżki ruchu kamery oraz montuje sekwencje audiowizualne.	EDUP1A_U03, EDUP1A_U04, EDUP1A_U06

U03	Samodzielnie rozwija umiejętności animacyjne poprzez eksperymenty z narzędziami cyfrowymi oraz przygotowuje prezentacje swojej twórczości.	EDUP1A_U07, EDUP1A_U08, EDUP1A_U11, EDUP1A_U13
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Wykazuje inicjatywę twórczą i potrafi samodzielnie planować i organizować pracę artystyczną w obszarze animacji.	EDUP1A_K01

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01								+			+			+							
W02								+			+			+							
U01								+			+			+							
U02								+			+			+							
U03								+			+			+							
K01								+			+			+							

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)	3	Student zna podstawowe formy animacji i wybrane zasady animacji Disneya. Wykonuje proste ćwiczenia animacyjne z pomocą prowadzącego. Ma trudności z samodzielnym zastosowaniem narzędzi i oprogramowania do tworzenia animacji poklatkowej i 2D.
	3,5	Student rozpoznaje różne formy animacji i poprawnie stosuje niektóre z 12 zasad animacji. Potrafi stworzyć proste animacje z użyciem podstawowych narzędzi i programów (np. Pencil2D, Animation Paper). Wymaga częściowego wsparcia przy pracy z klatkami kluczowymi i pośrednimi.
	4	Student poprawnie wykorzystuje zasady animacji w tworzonych sekwencjach. Samodzielnie tworzy klatki kluczowe i pośrednie, realizując animacje obiektów 2D oraz proste animacje postaci i ruchu kamery. Potrafi zastosować podstawowe techniki narracji wizualnej. Sprawnie korzysta z wybranego oprogramowania do animacji.
	4,5	Student wykazuje się dobrą znajomością zasad animacji oraz swobodą w pracy z klatkami i oprogramowaniem animacyjnym. Potrafi analizować i udoskonalać własne animacje w kontekście narracji wizualnej. Sprawnie łączy różne techniki animacji (poklatkowej, 2D, klatkowej cyfrowej) w ramach własnych projektów.
	5	Student tworzy animacje wykorzystujące zaawansowane techniki i narzędzia, wykazując się dużą samodzielnością i kreatywnością. Biegłe stosuje zasady animacji, świadomie budując narrację wizualną. Charakteryzuje się wysokim poziomem krytycyzmu i umiejętnością refleksji nad własnym procesem twórczym. Potrafi wykorzystać zaawansowane funkcje programów (np. Blender, After Effects) w sposób świadomy i twórczy.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	50	
Udział w wykładach*		
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	50	
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*		
Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	25	
Przygotowanie do wykładu*		
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*		
Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*		
Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*		
Opracowanie prezentacji multimedialnej*		

Inne (jakie?)*		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	75	
PUNKTY ECTS za przedmiot	3	

**niepotrzebne usunąć*