*Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-3/2020*

# **KARTA KURSU**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Animacja |
| Nazwa w j. ang. | Artistic animated film |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | Dr Wioletta Sowa | Zespół dydaktyczny |
| Dr Wioletta Sowa |
|  |  |
| Punktacja ECTS\* | 4 |

Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Kurs może być realizowany w trybie stacjonarnym, hybrydowym lub zdalnym.  W pracowni Animacji artystycznej student zdobywa praktyczną i teoretyczną wiedzę w zakresie realizacji filmów i projektów animowanych (VR, AR) w technikach manualnych i komputerowych. Student nabywa umiejętność realizacji poszczególnych etapów powstawania projektu, rozwija swój indywidualny język filmowy i umiejętność poszukiwania niekonwencjonalnych rozwiązań w zakresie formy plastycznej. Cykl prelekcji, będących uzupełnieniem programu, uzupełnia wiedzę z zakresu świadomego kadrowania, animacji, montażu, stosowanych technik i rozwiązań plastycznych oraz funkcji muzyki i dźwięku. Celem kursu jest zdobycie przez studenta umiejętności samodzielnej i świadomej pracy nad własnymi projektami wykorzystującymi animację jako język artystycznej wypowiedzi, doboru środków plastycznych i realizacyjnych, planowania pracy, w tym pracy w zespole, umiejętności poszukiwania inspiracji i kontekstu własnych działań do historii filmu animowanego oraz trendów współczesnych.  W zależności od obszerności tematu badawczego studenta i zadania realizowanego w pracowni animacji, praca może być realizowana przez jeden lub dwa semestry. Zakres prac przypadających na jeden semestr jest ustalany indywidualnie. |

Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Podstawowa wiedza z zakresu tworzenia filmów animowanych. |
| Umiejętności | Umiejętność tworzenia ruchomego obrazu metodą poklatkową na poziomie podstawowym. Podstawowa umiejętność pracy w programach do compositingu obrazu takich jak: Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premier Pro, Procereate, Krita lub inne spełniające te kryteria. |
| Kursy | Treści kursu są dostosowane indywidualnie do każdego studenta w zależności od jego tematu badawczego oraz stopnia zaawansowania.  Stopień zaawansowania dostosowany do poziomu studenta. Możliwe jest uczestniczenie w kursie od podstaw lub jako kontynuacja uczestnictwa z poprzednich semestrów studiów. |

Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01. Posiada podstawową wiedzę z historii filmu animowanego oraz trendów współczesnych, w kontekście sztuk plastycznych i nowych mediów.  W02. Posiada wiedzę w zakresie doboru środków formalnych i realizacyjnych, posługiwania się adekwatnym językiem filmowym do stworzenia świadomej kreacji artystycznej.  W03. Zna metody: kreacji ruchu, budowania akcji w czasie, dźwięku i muzyki.  W04. Posiada wiedzę odnoszącą się do znaczeniowej wykładni rozwiązań formalnych i specyfiki dziedziny w której tworzy czyli animacji, potrafi tą wiedzę wykorzystać do tworzenia filmów i projektów o wysokim stopniu oryginalności.  W05. Posiada wiedzę dotyczącą pojęć z zakresu animacji, w tym animacji komputerowej, zna metody łączenia różnych mediów w celu realizacji koncepcji artystycznej.  W06. Posiada podstawową wiedzę z zakresu prawa autorskiego. | W01, W02, W04  W05  W03,  W03  W06  W03  W04, W07 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Realizuje prace w zakresie filmu animowanego i projektów z wykorzystaniem animacji, w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje, z zachowaniem poziomu profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.  U02. Przyswoił zakres wiedzy w zakresie warsztatu animacji i filmu animowanego. Umie: kreować ruch, budować akcję w czasie, stosować dźwięk i muzykę. Potrafi to twórczo zastosować i rozwijać.  U03. Umie zastosować rozwiązania warsztatowe, dzięki którym realizacja jest zgodna z koncepcją artystyczną.  U04. Potrafi zaplanować pracę i przydzielić kompetencje w przypadku pracy zespołowej.  U05. Potrafi zaprezentować pracę i uzasadnić decyzje artystyczne w kontekście posiadanej wiedzy teoretycznej. | U01, U04  U02, U08  U03  U07  U04, U05, U06 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01. Wykazuje się umiejętnością analizowania zdobytych doświadczeń artystycznych i warsztatowych w zakresie animacji i filmu animowanego, i ma potrzebę nieustannego pogłębiania wiedzy i doświadczenia.  K02. Potrafi prezentować własne poglądy, w tym założenia artystyczne i realizacyjne swoich projektów z wykorzystaniem animacji, potrafi je uzasadnić i poprzeć argumentami.  K03. Posiada umiejętność oceny własnych działań niezależnie od oceny ogółu.  K04. Rozumie potrzebę udziału w wydarzeniach artystycznych, prezentowania własnych prac i ich popularyzację m.in. przy zastosowaniu technologii informatycznych. | K01, K03, K05  K06, K07  K02,  K07 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład  (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | | | | | |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | E |  |
| Liczba godzin |  |  | |  | | 50 | |  | |  | |  | |
|  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Kurs prowadzony jest w formie ćwiczeń, podczas których studenci realizują indywidualne projekty z wykorzystaniem animacji (np. rozszerzonej rzeczywistości) oraz animowane etiudy filmowe, których temat związany jest z wybranym przez nich zagadnieniem wiodącym. Uzupełnieniem kursu są prelekcje i prezentacje filmów poszerzające wiedzę z zakresu języka filmowego, techniki i historii filmu animowanego. Praktyczna realizacja ćwiczeń zakłada rozwój indywidualnych predyspozycji studenta. W trakcie zajęć omawiane są poszczególne etapy realizacji filmu: koncepcja ogólna filmu, treatment, scenariusz, scenopis, realizacja zdjęć, udźwiękowienie. Ćwiczenia są realizowane samodzielnie w technikach manualnych i komputerowych, i mają na celu rozwinięcie umiejętności praktycznych studenta. Bieżące korekty służą pogłębieniu umiejętności analizy i samooceny studenta. |

Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W01 |  |  |  |  | X | X |  | X |  |  |  |  |  |
| W02 |  |  |  |  | X | X |  | X |  |  |  |  |  |
| W03 |  |  |  |  | X | X |  | X |  |  |  |  |  |
| W04 |  |  |  |  | X | X |  | X |  |  |  |  |  |
| W05 |  |  |  |  | X | X |  | X |  |  |  |  |  |
| W06 |  |  |  |  | X | X |  | X |  |  |  |  |  |
| U01 |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |  |  |
| U02 |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |  |  |
| U03 |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |  |  |
| U04 |  |  |  |  | X | X | X |  |  |  |  |  |  |
| U05 |  |  |  |  | X | X |  | X | X |  |  |  |  |
| K01 |  |  |  |  | X | X |  | X |  |  |  |  |  |
| K02 |  |  |  |  | X | X |  | X | X |  |  |  |  |
| K03 |  |  |  |  | X | X |  | X | X |  |  |  |  |
| K04 |  |  |  |  | X | X |  |  |  |  |  |  | X |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Wyniki pracy studentów oceniane są wieloetapowo. Podczas cotygodniowej korekty, służącej bieżącej ocenie postępów pracy, na końcu semestru oraz na końcu roku akademickiego. Weryfikowana i konsultowana jest jakość przygotowanej koncepcji, jej realizacja, a także zaangażowanie studenta, udział w zajęciach i jego wiedza w zakresie znajomości aktualnych wydarzeń w dziedzinie filmu animowanego. |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi |  |

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| 1. Zagadnienia formalne:   1. opracowanie koncepcji wstępnej, odniesienie się do istniejących zjawisk w sztuce 2. przygotowanie projektu wg standardów właściwych dla filmu animowanego 3. umiejętność budowania akcji w czasie, opowiadania ruchomym obrazem 4. rozwijanie indywidualnego języka filmowego 5. umiejętność doboru środków technicznych do realizacji zadania 6. rozwijanie świadomego doboru muzyki i dźwięku w filmie animowanym   2. Zagadnienia techniczne:   1. podstawowe pojęcia związane z językiem filmu 2. zasady kreacji ruchu w czasie 3. techniki animacji klasycznej i komputerowej 4. podstawowe zagadnienia techniczne dotyczące parametrów obrazu 5. planowanie pracy nad animowaną etiudą filmową, etapy pracy, podział pracy.   3. Zagadnienia z historii filmu animowanego:   1. omówienie technik realizacyjnych stosowanych przez reżyserów autorskich filmów animowanych na przykładach.   **Zadanie realizowane indywidualnie** na podstawie konsultacji, odnoszące się do tematu  wiodącego studenta, twórczo wykorzystujące animację jako medium wypowiedzi  artystycznej. Może mieć formę:  **1A. Animowanej etiudy filmowej** (film animowany, music video, teaser, trailer, itp.)  – przygotowania koncepcji, scenopisu, animaticu, reżyserii, opracowania plastycznego,  wykonania animacji, realizacji zdjęć, montażu obrazu, użycia dźwięku. Poprzez realizację  etiudy student precyzuje własny, indywidualny język filmowy.  Dane techniczne realizacyjne etiudy:  czas trwania ustalony indywidualnie  format obrazu: 16:9, 1920x1080 pix.  format: mp4, mov. Prędkość wyświetlania: 24 lub 25kl/s (animacja może być tworzona 8, 12, 12.5,  etc. kl/s.) Forma zaliczenia: przegląd semestralny (I semestr: scenariusz, storyboard,  projekty plastyczne, zaawansowana realizacja zdjęć (minimum 30%); II semestr:  zrealizowana i udźwiękowiona etiuda filmowa).  **1B. Animacji zrealizowanej z wykorzystaniem augmented reality (AR)** np.: narracja miejska,  zestaw ilustracji, grafik, komiks uzupełnionych o animację.  **Zadanie uzupełniające obligatoryjne:**  semestr zimowy:  **2.** **Animacja AR** do wybranej grafiki, rysunku, ilustracji, itp. zrealizowana jako AR przy  pomocy aplikacji ARTIVIVE, z zastosowaniem warstw.  https://artivive.com/  semestr letni:  **3.** **Animacja abstrakcyjna do muzyki** – realizacja krótkiej animacji w dowolnej technice do  muzyki. Animacja ma składać się z dwóch fragmentów: synchronicznego z muzyką i  tworzącego do niej kontrapunkt. Należy zwrócić uwagę na rytm i akcenty w tworzonej  animacji.  Długość: ok 1min.  Format: 16:9, mp4 lub mov.  prędkość wyświetlania: 24 lub 25kl/s |

Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| 1. ONE HUNDRED YEARS OF CINEMA ANIMATION, Giannalberto Bendazzi 2. POLSKI FILM ANIMOWANY, pod redakcją Marcina Giżyckiego i Bogusława Zmudzińskiego, wyd. NINA 3. NIE TYLKO DISNEY, Marcin Giżycki 4. HUMAN FIGURE IN MOTION, ANIMALS IN MOTION, Muybridge 5. POLSKA SZKOŁA ANIMACJI, Paweł Sitkiewicz, wyd. słowo/obraz, terytoria, 6. Podręczniki: Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, 3d Studio Max |

Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| 1. 1. Antologia Polskiego Filmu Animowanego, DVD, NINA 2. 2. Antologia Polskiego Filmu Eksperymentalnego, DVD, NINA 3. Akcja Animacja, DVD, NINA 4. JĘZYK FILMU, Jerzy Płażewski |

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład |  |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 50 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym |  |
| liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 20 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 10 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 10 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 10 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 100 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 4 |