*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, W04W05W03, W03W06W03W04, 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, U04U02, U08U03U07U04, 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, K05K06, K07K02,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 tematuwiodącego studenta, twórczo wykorzystujące animację jako medium wypowiedziartystycznej. 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 realizacjęetiudy student precyzuje własny, indywidualny język filmowy.Dane techniczne realizacyjne etiudy:czas trwania ustalony indywidualnieformat 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 przypomocy aplikacji ARTIVIVE, z zastosowaniem warstw.https://artivive.com/semestr letni:**3.** **Animacja abstrakcyjna do muzyki** – realizacja krótkiej animacji w dowolnej technice domuzyki. Animacja ma składać się z dwóch fragmentów: synchronicznego z muzyką itworzącego do niej kontrapunkt. Należy zwrócić uwagę na rytm i akcenty w tworzonejanimacji.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 |