**Instytut Humanistyczno-Artystyczny. Projektowanie graficzne II stopnia.**

karta ZAJĘĆ (SYLABUS)

**I. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. *Jednostka prowadząca kierunek studiów* | Instytut Humanistyczno-Artystyczny |
| 1. *Nazwa kierunku studiów* | **Projektowanie Graficzne** |
| 1. *Forma prowadzenia studiów* | stacjonarne |
| 1. *Profil studiów* | praktyczny |
| 1. *Poziom kształcenia* | studia II stopnia |
| 1. *Nazwa zajęć* | **Film animowany - Pracownia** |
| 1. *Kod zajęć* | **PG2 K04** |
| 1. *Poziom/kategoria zajęć* | Zajęcia kształcenia kierunkowego(zkk) |
| 1. *Status zajęć* | Obowiązkowy |
| 1. *Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć* | Semestr III, IV |
| 1. *Język wykładowy* | polski |
| 1. *Liczba punktów ECTS* | **10/8 pkt. ECTS**  **4** pkt. ECTS sem. III/ **6/4** pkt. ECTS sem. IV |
| 1. *Koordynator zajęć* | Dr Andrzej Rułka |
| 1. *Odpowiedzialny za realizację zajęć* | Dr Andrzej Rułka |

**2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Wykład W | Ćwiczenia  C | Konwersatorium  K | Laboratorium  L | Projekt  P | Praktyka  PZ | Inne |
| - | - | - | - | 75  30/45 | - | - |

**3. Cele zajęć**

**C 1** - Celem przedmiotu jest pogłębienie umiejętności oraz wiedzy dotyczących całościowego przygotowania do zrealizowania filmu animowanego na bazie przygotowanego scenariusza. Opracowanie dźwiękowe i muzyczne we współpracy z osobami zajmującymi się tworzeniem muzyki. Praktycznym zastosowaniem wiedzy zdobytej jest możliwość realizacji filmu animowanego autorskiego lub reklamowego.

**C 2** - student posiada umiejętności wykonania zdjęć do animacji lub wykonania poszczególnych klatek w programach z pakietu Adobe, zajmuje się montażem i posiada umiejętność łączenia filmu z dźwiękiem. Płynnie opracowuje scenariusz do animacji na bazie którego realizuje konsekwentnie poszczególne sceny. Prawidłowo interpretuje otrzymane wyniki w formie zrealizowanego filmu, właściwie zsynchronizowanego obrazu z dźwiękiem.

**C 3** - student zdobywa umiejętności formułowania i analizowania problemów badawczych i technicznych z zakresu filmu animowanego, w tym budowania logicznego scenariusza do filmu animowanego o odpowiedniej dramaturgii czego konsekwencją jest zakończenie filmu z pewnym przekazem, a także umiejętność opracowania i prezentacji wyników badań poprzez prezentacje filmów animowanych w Sali projekcyjnej przy widowni, która ocenia obejrzane filmy. Badania to również analiza i uczestnictwo w różnych festiwalach filmów animowanych. Budowanie świadomości animatora poprzez poznawanie różnych technik, stylów i kreacji animacyjnych.

**4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji.**

Swobodne posługiwanie się programem Adobe Premier i Adobe After Effects. Praca nad scenariuszem do animacji, umiejętność montażu zgromadzonego materiału zdjęciowego lub wykonanego w programach graficznych. Umiejętność pracy w programach do obróbki dźwięku Adobe Audition.  
Znajomość historii animacji, orientacja we współczesnych kierunkach animacji.

**5. Efekty uczenia się dla zajęć***,* **wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Lp.* | *Opis efektów uczenia się dla zajęć* | *Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się - identyfikator kierunkowych efektów uczenia się* |
| W\_01 | Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce. | P7S\_WG-  K\_W01 |
| W\_02 | Posiada wiedzę dotyczącą obszarów sztuki i kultury, przydatną do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym. | P7S\_WG-  K\_W02 |
| W\_03 | Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów i wie, które z nich nadają się do realizacji filmu animowanego | P7S\_WG-  K\_W07 |
| W\_04 | Zna zasady dobrego scenariusza umożliwiającego realizację animacji, zachowuje dramaturgię obrazu i dźwięku. Wie co jest istotnym elementem w filmie, zwraca uwagę na szczegółowość, dynamikę obrazu i odpowiednią ekspozycję przy naświetlaniu zdjęć podczas realizacji animacji w przestrzeni. Potrafi łamać klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny. | P7S\_WG-  K\_W10 |
| U\_01 | Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do filmu animowanego na różnych nośnikach i w różnych mediach | P7S\_UW-  K\_U01 |
| U\_02 | Umie świadomie posługiwać się narzędziami z obszaru warsztatu  filmu animowanego i artystycznego. | P7S\_UW-  K\_U02 |
| U\_03 | Działa twórczo w sposób autentyczny wyróżniając się własną stylistyką. Potrafi przygotować scenariusze w różnej konwencji z różnym kadrowaniem i najazdem kamery . | P7S\_UW-  K\_U04 |
| U\_04 | Świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w samodzielnych i oryginalnych realizacjach animacyjnych. | P7S\_UW-  K\_U07 |
| K\_01 | Jest świadomy stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest to nieodzowny element rozwoju animatora. | P7S­\_KR-  K\_K02 |
| K\_02 | Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji  zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwali filmu animowanego. | P7S­\_KO-  K\_K07 |
| K\_03 | Jest na bieżąco ze zmianami w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych. | P7S­\_KO-  K\_K09 |

**6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych**

**(W- wykład, K- konwersatorium, L- laboratorium, P- projekt, PZ- praktyka zawodowa)**

**P-projekt**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Lp.*** | ***Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr III*** | ***L.godzin*** |
| P1 | TWORZENIE ANIMACJI RYSUNKOWEJ NA WARSTWACH. KLATKA KLUCZOWA.  AUTOMATYCZNA. ANIMACJA RUCHU I KSZTAŁTU. Temat związany z postacią człowieka   * Realizacja filmu animowanego w technikach klasycznych. * Wykonanie muzyki i efektów dźwiękowych. Długość filmu ok. 1 min. * Analiza animacji ruchu postaci.   Ćwiczenie realizowane w programach: Flash , Adobe After Effects i Premiere | 10 |
| P 2 | REALIZACJA ANIMACJI WYCINANKOWEJ.   * Realizacja filmu animowanego w technice wycinanki. * Przygotowanie szablonów postaci i zwierząt. Analiza poszczególnych scen. Montaż animacji i zastosowanie efektów w programie Adobe After Effect.   Montaż pliku obrazowego z muzyką i dźwiękiem w programie Adobe Premiere. | 10 |
| P 3 | REALIZACJA ANIMOWANEJ SCENY W PRZESTRZENI.   * Wykonanie cyklu zdjęć w scenografii studyjnej do tematu animacji w przestrzeni. * Budowanie postaci i scenografii przestrzennej na przykładzie filmów Braci Quay. * Scenariusz pozwalający na zbudowanie dramaturgii. Efekty dźwiękowe i muzyka po montażu materiału zdjęciowego.   Możliwość pracy w grupach dwuosobowych. | 10 |
| **Razem** | | **30** |
| ***Lp.*** | ***Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych Semestr IV*** | ***L.godzin*** |
| P 4 | PRACA DYPLOMOWA- REALIZACJA FILMU ANIMOWANEGO  Realizacja pracy dyplomowej stanowiącą indywidualną i złożoną formę wypowiedzi artystycznej i projektowej. Zakres pracy dyplomowej ustalany indywidualnie z prowadzącym zajęcia. | 45/45 |
| **Razem** | | **45/45** |

**7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów/**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Symbol efektu uczenia się* | *Forma weryfikacji* | | | | | | |
| *Egzamin ustny* | *Egzamin pisemny* | *Kolokwium* | *Projekt* | *Sprawdzian wejściowy* | *Sprawozdanie* | *Inne* |
| W\_01 |  |  | X | X |  |  | Rozmowa indywidualna |
| W\_02 |  |  | X | X |  |  | Rozmowa indywidualna |
| W\_03 |  |  | X | X |  |  | Rozmowa indywidualna |
| W\_04 |  |  | X | X |  |  | Rozmowa indywidualna |
| U\_01 |  |  | X | X |  |  | Przegląd obserwacja aktywności |
| U\_02 |  |  | X | X |  |  | Przegląd obserwacja aktywności |
| U\_03 |  |  | X | X |  |  | Przegląd obserwacja aktywności |
| U\_04 |  |  | X | X |  |  | Przegląd obserwacja aktywności |
| K\_01 |  |  | X | X |  |  | Przegląd prac |
| K\_02 |  |  | X | X |  |  | Przegląd prac |
| K\_03 |  |  | X | X |  |  | Przegląd prac |

**8. Narzędzia dydaktyczne**

|  |  |
| --- | --- |
| Symbol | Forma zajęć |
| **N1** | Wykład połączony z prezentacja prac artystycznych i dzieł sztuki realizujących zagadnienia. |
| **N2** | Projekt artystyczny połączony z korektą i rozmową indywidualną |
| **N3** | Wykonanie projektu, prezentacja i analiza prac studenta. |
| **N4** | Realizacja pracy dyplomowej, aneksu. Obrona magisterskiej pracy dyplomowej przed komisją dyplomową. Kolokwium dyplomowe. |

**9. Ocena osiągniętych efektów uczenia się**

**9.1. Sposoby oceny**

**Ocena formująca**

|  |  |
| --- | --- |
| F1 | Ocena za realizację projektu 1 w sem. III |
| F2 | Ocena za realizację projektu 2 w sem. III |
| F3 | Ocena za realizację projektu 3 w sem. III |
| F4 | Ocena za realizacje pracy dyplomowej, projekt 4 w sem. IV |

**Ocena podsumowująca**

|  |  |
| --- | --- |
| P1 | Zaliczenie z oceną za III semestr na podstawie oceny F1,F2, F3 (średnia zwykła) |
| P2 | Ocena za realizację pracy dyplomowej F4 dokonana przez komisję dyplomową. (średnia zwykła) |

**9.2. Kryteria oceny**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sym  symbol efektu uczenia się | Na ocenę 3 | Na ocenę 3,5 | Na ocenę 4 | Na ocenę 4,5 | Na ocenę 5 |
| ***W\_01***  ***W\_02***  ***W\_03***  ***W\_04*** | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych ważnych aspektów z zakresu klasycznej animacji.  W stopniu podstawowym rozumie i zna najważniejsze zasady obowiązujące przy tworzeniu filmu animowanego. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów i zagadnień związanych z opracowaniem scenariusza do animacji na bazie którego realizuje konsekwentnie poszczególne sceny.  W stopniu podstawowym rozumie i zna zasady obowiązujące przy tworzeniu obrazu animowanego. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów z wiedzy o możliwościach komputerowych programów do rozwiązywania zagadnień związanych z filmem animowanym. Potrafi łamać klasyczne zasady scenariusza i podkładu muzycznego realizując film autorski eksperymentalny | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z pewnymi nieścisłościami lub błędami związanymi z zagadnieniami dotyczącymi animacji. Zna współczesne techniki animacji i możliwość zastosowania ich w praktyce. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie aspekty związane z animacją. Wykorzystuje zdobytą wiedzę do realizacji filmu animowanego autorskiego lub reklamowego. |
| ***U\_01***  ***U\_02***  ***U\_03***  ***U\_04*** | Student osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny. Posiada elementarne umiejętności warsztatowe pozwalające na opracowanie scenariusza do filmu animowanego i jego późniejszą realizację. | Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny. Posiada istotne umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację projektów w zakresie animacji.  Student posiada umiejętności wykonania zdjęć do animacji lub wykonania poszczególnych klatek w programach z pakietu Adobe. | Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Student posiada umiejętności wykonania zdjęć do animacji lub wykonania poszczególnych klatek filmu animowanego i zajmuje się montażem i posiada umiejętność łączenia filmu z dźwiękiem. Realizuje prace w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje. Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój własnej świadomości twórczej. | Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Posiada umiejętność wykorzystania całego warsztatu technicznego, umiejętności manualnych i predyspozycji tak aby realizacja projektu w sposób twórczy i kreatywny rozwiązywała zadane problemy w zakresie filmu animowanego.  Student posiada umiejętności w zakresie możliwości warsztatowych i artystycznych, aby przystąpić do realizacji pracy dyplomowej. | Student osiągnął w stopniu zaawansowanym umiejętności z zakresu efektu i dyscypliny. Wykazał się umiejętnością w stopniu zaawansowanym posługiwanie się narzędziami warsztatu artystycznego. Zna zasady budowania logicznego scenariusza do filmu animowanego o odpowiedniej dramaturgii czego konsekwencją jest zakończenie filmu z pewnym przekazem. Student stosuje zaawansowane rozwiązania warsztatowe i właściwy dobór środków artystycznych do wyrażenia własnej artystycznej idei w realizacji dyplomowej |
| ***K\_01***  ***K\_02***  ***K\_03*** | Student posiada w stopniu elementarnym świadomości w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i powinien być świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego |  | Student posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne. Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji  zespołowych projektów związanych z filmem animowanym, organizowaniem pokazów i festiwali filmu animowanego. |  | Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne w świetle poszerzającej się wiedzy. Jest zdolny do samodzielnych zadań wykorzystując zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu. |

**10. Literatura podstawowa i uzupełniająca**

***Literatura podstawowa***:

* Jerry Beck, *Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego. Sztuka animacji*” Jerry Beck Wydawnictwo Arkady, 2006-2008
* ,,*Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców”* [Wellins Mike](https://livro.pl/autor/476006/Wellins+Mike.html), Wydawnictwo Wojciech Marzec

***Literatura uzupełniająca :***

* *Frukacz Mariusz* ,,24 klatki na sekundę Rozmowy o animacji ” Frukacz Mariusz,

# Katarzyna Majka – Malatyńska *,,Od obserwacji do animacji. Autorzy o kinie dokumentalnym”* ,[PWSFTviT](https://czytam.pl/wydawnictwo,PWSFTviT.html)**Wydawnictwo Arkady 2006-2008.**

**11. Macierz realizacji zajęć**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Symbol  efektu uczenia się | Odniesienie efektu do efektów zde­finiowanych dla programu | Cele zajęć | **Treści**  **programowe** | **Narzędzia dydaktyczne** | Sposoby oceny |
| W\_01 | K\_W01 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| W\_02 | K\_W02 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| W\_03 | K\_W07 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| W\_04 | K\_W10 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| U\_01 | K\_U01 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| U\_02 | K\_U02 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| U\_03 | K\_U04 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| U\_04 | K\_U07 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| K\_01 | K\_K02 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| K\_02 | K\_K06 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |
| K\_03 | K\_K09 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4 | N1, N2,N3 | F1, F2, F3, F4 |

**12. Obciążenie pracą studenta**

|  |  |
| --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności** |
| Udział w wykładach | 0 |
| Udział w ćwiczeniach | 0 |
| Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach | **30/45/45** |
| Udział w praktyce zawodowej | 0 |
| Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie (semestralny przegląd prac ) | 1/1/1 |
| Udział w konsultacjach | 3/5/5 |
| **Suma godzin kontaktowych** | **34/51/51** |
| Samodzielne studiowanie treści wykładów | 0 |
| Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne | 61/90/40 |
| Przygotowanie do konsultacji | 2/5/5 |
| Przygotowanie do egzaminu i kolokwiów (semestralny przegląd prac ) | 3/4/4 |
| **Suma godzin pracy własnej studenta** | **63/99/49** |
| **Sumaryczne obciążenie studenta** | **100/150/100** |
| Liczba punktów ECTS za zajęcia | **4/6/4 pkt. ECTS** |
| Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne | **91/135/85** |
| Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne | **4/5,5/3,5 pkt. ECTS** |

**13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.**

**1. Odpowiedzialny za zajęcia: Dyrektor Instytutu:**

Przemyśl, dnia ………………………