

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

KARTA PRZEDMIOTU

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU											
1.	Nazwa przedmiotu	Podstawy Animacji									
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	Basics of Animation									
3.	Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym	dr Robert Turło									
4.	Kierunek/ Wydział	Grafika dla kierunku Intermedia									
5.	Specjalność (jeśli dotyczy)										
6.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład)	Intermedia									
7.	Poziom kształcenia (I st, II s, j. mgr)	studia I stopnia									
8.	Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)	stacjonarne									
9.	Profil studiów	ogólnoakademicki									
10.	Język wykładowy	polski, angielski									
11.	Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	obowiązkowe									
12.	Rok studiów / semestry	I rok studiów, semestry: 1, 2									
13.	Liczba godzin w rozbiciu na semestry	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		30	30								
14.	Liczba punktów ECTS w rozbiciu na semestry										
		2	2								
15.	Forma zaliczenia przedmiotu w rozbiciu na semestry (z – zaliczenie, zo – zaliczenie z oceną, e – egzamin)										
		zo	zo								
16.	Wymagania wstępne	-Nie wymagane jest wcześniejsze doświadczenie z animacją filmową. - Wskazane jest, aby student posiadał podstawową wiedzę związaną z tworzeniem animowanych form – zdobytą na przykład na okazjonalnych warsztatach artystycznych poświęconych animacji filmowej. - Student powinien być kreatywny i komunikatywny - Student powinien być otwarty na postawione przed nim zadania									

FORMA ZAJĘĆ / WYMIAR GODZINOWY

Pracownia artystyczna	Pracownia projektowa	Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Plener	Inne
			60/60			

[illegible]

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA (z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)	Odniesienie do PEU
Podstawą nauki i swobodnego posługiwania się animacją jest naturalne przełożenie intencji i ekspresji graficznej na percepcyjny ruch w kadrze realizowanej i oglądanej potem kompozycji (ekran kinowy, ekran monitora itp). Poczucie odległości, prędkości, ciężaru, skali, zmienności tempa i rytmu w przełożeniu na obiekty abstrakcyjne i figuratywne lub ich części – takie tematy poszukiwań warsztatowych pozwalają zapoznać się praktycznie z podstawowymi zasadami ruchu animowanego. Uzyskujemy to za pomocą szerokiego spektrum ćwiczeń (wybór 5-ciu z 12-stu „manualnych“ propozycji warsztatowych w pierwszym semestrze i kurs narzędzia cyfrowego After Effects w semestrze drugim (7 ćwiczeń). Dzięki temu studenci zapoznają się jednocześnie z elementami praktycznego warsztatu realizacyjnego.	W1
W oparciu o wymienione powyżej elementy nauczania i ćwiczeń, studenci realizują w semestrze drugim przynajmniej jedno ćwiczenie w którym samodzielnie wybierają temat i technikę realizacyjną. Ważnym celem od samego początku nauczania jest uświadomienie studentowi potrzeby rozpoznania i wyboru konkretnego charakteru realizowanej animacji, tak aby dobrze ją adekwatnie do zamierzonego efektu realizacyjnego. Ćwiczenie prowokuje do wykorzystania i miksowania wybranych technik realizacyjnych poznanych w trakcie nauki. Swoboda wyboru powoduje eksperymentalne i twórcze podejście do studiowanej dziedziny. Ruch animowany staje się nową platformą adaptacji prezentacji i realizacji opartych na poznanych wcześniej technikach fotograficznych, filmowych i łączenia ich z nowymi charakterystycznymi dla poznawanych narzędzi animacyjnych.	W3
Część ćwiczeń opiera się na autorskich plastycznych decyzjach studenta. Z czasem student dokonuje także wyborów koncepcyjnych i scenopisarskich.	U1
Dopiero realizacja kilku ćwiczeń (wieloetapowy proces poznawczy) poświęconych konkretnym zadaniom warsztatowym [kompozycja ujęcia i sekwencji ujęć, rola dźwięku w budowaniu przestrzeni w kadrze i poza nim, rytm (ruch postaci, narracja w ujęciu i w sekwencji ujęć). Swoboda animacyjna – swoboda wyboru sposobu narracji] daje studentowi pewność i poczucie świadomości właściwych decyzji twórczych.	U2
Ostatnie zadania (2 semestr) Mają charakter kreatywny i artystyczny. Pozwalają na autorską multimedialną wypowiedź o indywidualnym charakterze .	U6
Bardzo ważne dla kompetencji społecznych jest dbanie o stały kontakt i wymianę myśli, to rodzaj współpracy która jest często kręgosłupem późniejszych zespołowych realizacji filmowo-graficznych. Praca na żywym organizmie scenariusza, potem filmu odbywa się w formie rozmów, korekt i konsultacji. Student uczy się prezentować swoje zdanie ale także przyjmować cudze, krytyczne. Doświadczenia zdobyte w pracowni ułatwią studentowi w przyszłości realizacje, w których będzie wykorzystywał animacje, albo formie autorskich realizacji albo w ramach współpracy zespołowej gdzie bardzo istotna okaże się świadomość charakteru planowanych zadań.	K4

WYKAZ LITERATURY OBOWIĄZKOWEJ	
Literatura obowiązkowa (tylko pozycje które student ma szansę przeczytać w ramach pracy własnej)*: Biblioteka Pracowni Animacji. Wielka Zbrojownia - Sala 12	Paul Wells „Animacja“ PWN 2009 Richard Williams „The Animator's Survival Kit”
*Literatura musi być dostępna w bibliotece	

DODATKOWE INFORMACJE
Biblioteka Pracowni Animacji. Dom Angielski - Sala 402 Daniel Arijon "Gramatyka Języka filmowego" WWM 2018 Mark Simon „Storyboard – „Ruch w sztuce filmowej” WWM 2010 Giuseppe Cristiano "Kurs Tworzenia Storyboardów" ABE 2008 Nono Dragovic „Reżyseria filmu reklamowego“ WWM 2012 Mercado Gustavo „Okiem filmowca. Nauka i łamanie zasad filmowej kompozycji“ WWM 2011

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (należy zaznaczyć znakiem „x”)								
Kod PEU	Przegląd	Realizacja pracy artystycznej	Realizacja pracy projektowej	Prezentacja	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Inne (wpisać jakie)
W1	x	x						
W2	x	x						
U1	x	x						
K1	x	x						

KRYTERIA OCENY (warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)
- ocena bardzo dobra z plusem – wyjątkowe zaangażowanie i kreatywność studenta, wybitne efekty artystyczne, wzorowe wykonanie i konsekwentne zrealizowanie założeń programowych przedmiotu - ocena bardzo dobra – duże zaangażowanie studenta w prowadzone w pracowni zadania oraz wybitne efekty artystyczne wykonanych realizacji ujęciowych i samodzielnej etudy - ocena dobry plus - duże zaangażowanie studenta w prowadzone w pracowni zadania oraz dobre efekty artystyczne wykonanych prac - ocena dobry - właściwe zaangażowanie studenta w prowadzone w pracowni zadania lecz przeciętne efekty artystyczne wykonanych prac - ocena dostateczna plus – średnia aktywność studenta w prowadzone w pracowni zadania oraz przeciętny poziom prac - ocena dostateczna – mała aktywność studenta i przeciętny poziom wykonanych prac - ocena niedostateczna – rażący brak aktywności w pełnym zakresie postawionych studentowi zadań lub niedostateczne efekty jakościowe wykonanych prac, nie wypełnienie podstawy programowej przedmiotu

BILANS PUNKTÓW ECTS											
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin z podziałem na semestry										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Godziny zajęć prowadzonych bezpośrednio z udziałem nauczyciela akademickiego (<i>godziny zajęć zgodnie z planem</i>)	30	30									
Godziny pracy własnej studenta (<i>indywidualna praca koncepcyjna, projektowa, realizacja działań twórczych, przygotowanie prezentacji, przygotowanie do egzaminu, zaliczenia, czytanie literatury obowiązkowej i inne</i>)	20	20									
SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA											
ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy)	2	2									

dr Robert Turło
Osoba odpowiedzialna za kartę