



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez
Unię Europejską w ramach
Europejskiego Funduszu
Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Film animowany - teoria i praktyka		8.0.12810	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	drugiego stopnia
Wydział Filologiczny	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej	forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr hab. Paweł Sitkiewicz, profesor uczelni; dr Robert Turło			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		5 30 godzin - udział w zajęciach; 20 godzin - przygotowanie się do zajęć; 75 godzin - przygotowanie autorskiego filmu animowanego pod kierunkiem opiekuna. Razem: 125 godzin = 5 ECTS.	
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia on-line, zajęcia poza pomieszczeniami dydaktycznymi UG, zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Ćw. warsztatowe: 30 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2022/2023 letni			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
Realizacja przedmiotu wg schematu: 1. wprowadzenie teoretyczne 2. realizacja projektów przygotowywanych przez studentów pod opieką prowadzącego		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		Praca praktyczna: przygotowanie filmu animowanego	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Student otrzymuje zaliczenie na podstawie: a) obecności, aktywnego udziału w zajęciach (20%); b) realizowania bieżących zadań zmierzających do przygotowania promocyjnej formy audiowizualnej (20%); c) przyjętej przez prowadzącego pracy studenta (60%).	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt uczenia się	projekt praktyczny	praca w grupach	dyskusja	realizacja zadań wynaczonych przez wykładowcę
Wiedza				
K_W02	+		+	
K_W03	+		+	
K_W08	+		+	
K_W09	+		+	
Umiejętności				
K_U01	+			+
K_U02	+			+
K_U03	+	+		+
K_U04	+			+
K_U05	+			+
K_U06	+			+
K_U07	+			+
K_U08	+			+
K_U09	+			+
Kompetencje społeczne				
K_K01	+	+		+
K_K02	+	+		+
K_K03	+			+
K_K04	+	+		+
K_K05	+			
K_K06	+			

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

A. Wymagania formalne

Brak

B. Wymagania wstępne

Brak

Cele kształcenia

Celem warsztatu Film animowany jest:

zdobycie przez studenta wiedzy o korespondencji różnych sztuk artystycznych (zwłaszcza plastycznych) z mediami audiowizualnymi i cyfrowymi
zapoznanie się ze specyfiką filmu animowanego i różnymi technikami realizacji
praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy do przygotowania krótkiego filmu animowanego

Treści programowe

O korespondencji sztuk artystycznych (zwłaszcza plastycznych) z mediami audiowizualnymi i cyfrowymi
Techniki filmu animowanego
Animacja tradycyjna i komputerowa
Realizacja filmu animowanego

Wykaz literatury

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu):

A.1. wykorzystywana podczas zajęć

Mike Wellins, Myśleć animacją, przeł. Andrzej Wojnach, Warszawa 2015.

Paul Wells, Animacja, przeł. Aleksander Grabiński, Warszawa 2009.

A.2. studiowana samodzielnie przez studenta

Julian Shapiro, Tworzenie animacji z użyciem języka JavaScript. Wprowadzenie do technik animacji, przeł. Mirosław Golda, Gliwice 2016.

Tony Parisi, Aplikacje 3D. Przewodnik po HTML5, WebGL i CSS3, przeł. Łukasz Piwko, Gliwice 2015.

lub inne podręczniki wybrane przez prowadzącego

Kierunkowe efekty uczenia się

Wiedza

<p>K_W02; K_W03; K_W08; K_W09 K_U01; K_U02; K_U03; K_U04; K_U05; K_U06; K_U07; K_U08; K_U09 K_K01; K_K02; K_K03; K_K04; K_K05; K_K06</p>	<p>K_W02; K_W03; K_W08; K_W09 Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe tendencje (stylistyczne i warsztatowe) współczesnej animacji filmowej, wie jak je zdefiniować i rozpoznać cechy szczególne (K_W03; K_W09); • zna kierunki rozwoju współczesnej animacji (K_W02; K_W09); • zna ewolucję języka filmu w kontekście innych sztuk i pod wpływem nowych mediów (K_W08). <p>Umiejętności</p> <p>K_U01; K_U02; K_U03; K_U04; K_U05; K_U06; K_U07; K_U08; K_U09 Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> • umie formułować problemy teoretyczne związane z realizacją autorskiego filmu animowanego (K_U01; K_U02); • umie opisać film animowany w kontekście współczesnych zjawisk medialnych, zwłaszcza internetowych (K_U01; K_U02); • potrafi współpracować w grupie nad projektem praktycznym (K_U03); • posiada umiejętności praktyczne i warsztatowe niezbędne do realizacji krótkiego filmu animowanego (K_U04; K_U05; K_U08); • posługuje się profesjonalną terminologią oraz potrafi kompetentnie odnosić się do pracy nad filmem animowanym, zarówno od strony treści, estetyki, jak i problemów warsztatowych, w tym scenariusza i eksplikacji (K_U06; K_U07; K_U09) <p>Kompetencje społeczne (postawy)</p> <p>K_K01; K_K02; K_K03; K_K04; K_K05; K_K06 Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi współpracować w grupie w ramach projektu dokumentalnego, przyjmując w niej rozmaite role i na bieżąco weryfikując wiedzę i kompetencje (K_K01; K_K02; K_K04) • odpowiedzialnie korzysta z powierzonego sprzętu i dba o bezpieczeństwo pracy (K_K03) • rozumie dylematy etyczne związane z realizacją filmu, w tym problemy własności autorskiej (K_K05; K_K06)
<p>Kontakt</p> <p>pawel.sitkiewicz@ug.edu.pl</p>	