


**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		8.0.14938	
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	wszystkie
		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	
Ćw. warsztatowe		30 godzin - udział w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		20 godzin - przygotowanie się do zajęć;	
zajęcia poza pomieszczeniami dydaktycznymi UG, zajęcia w sali dydaktycznej		75 godzin - przygotowanie autorskiego filmu animowanego pod kierunkiem opiekuna.	
Liczba godzin		Razem: 125 godzin = 5 ECTS.	
Ćw. warsztatowe: 30 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2023/2024 letni			
Status przedmiotu	Język wykładowy		
obowiązkowy	polski		
Metody dydaktyczne	Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne		
	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_W03	+		+	
K_W06	+		+	
K_W08	+		+	
	Umiejętności			
K_U02	+			+
K_U03	+	+		+
K_U04	+			+
K_U05	+			+
K_U08	+			+
K_U09	+			+
	Kompetencje społeczne			
K_K01	+	+		+
K_K02	+	+		+
K_K03	+			+
K_K04	+	+		+
K_K05	+			

**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**

K\_W03; K\_W06; K\_W08  
K\_U02; K\_U03; K\_U04; K\_U05; K\_U08; K\_U09  
K\_K01; K\_K02; K\_K03; K\_K04; K\_K05

**Wiedza**

K\_W03; K\_W06; K\_W08

Student:

- zna podstawowe tendencje (stylistyczne i warsztatowe) współczesnej animacji filmowej, wie jak je zdefiniować i rozpoznać cechy szczególne (K\_W03; K\_W06);
- zna kierunki rozwoju współczesnej animacji i potrafi przełożyć je na zadania

	<p>warsztatowe w trakcie realizacji filmu (K_W03; K_W06);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zna ewolucję języka filmu w kontekście innych sztuk i pod wpływem nowych mediów (K_W08).</li> </ul>
	<p><b>Umiejętności</b></p> <p>K_U02; K_U03; K_U04; K_U05; K_U08; K_U09</p> <p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umie formułować problemy teoretyczne związane z realizacją autorskiego filmu animowanego (K_U02);</li> <li>• umie opisać film animowany w kontekście współczesnych zjawisk medialnych, zwłaszcza internetowych (K_U02);</li> <li>• potrafi współpracować w grupie nad projektem praktycznym (K_U03);</li> <li>• posiada umiejętności praktyczne i warsztatowe niezbędne do realizacji krótkiego filmu animowanego (K_U04; K_U05; K_U08);</li> <li>• 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_U09)</li> </ul>
	<p><b>Kompetencje społeczne (postawy)</b></p> <p>K_K01; K_K02; K_K03; K_K04; K_K05</p> <p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)</li> <li>• odpowiedzialnie korzysta z powierzonego sprzętu i dba o bezpieczeństwo pracy (K_K03)</li> <li>• rozumie dylematy etyczne związane z realizacją filmu, w tym problemy własności autorskiej (K_K05)</li> </ul>
<p><b>Kontakt</b></p> <p>pawel.sitkiewicz@ug.edu.pl</p>	