1.	**Nazwa kierunku**	**reżyseria**
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy animacji komputerowej 1

Kod modułu: 09-RE-S1-AK1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
AK1_1	Student zna podstawy historii animacji na podstawie technologii i zastosowania. Potrafi przedstawić czołowych twórców animacji oraz stosowane przez nich technologie animacji.	K_W02	5
AK1_2	Posiada podstawową wiedzę z zakresu techniki i technologii filmowej i telewizyjnej oraz animacji komputerowej	K_W09	5
AK1_3	Student zna i rozumie podstawowe programy do animacji komputerowej, oraz ich zastosowanie do różnych form ruchomego obrazu	K_U10	5
AK1_4	Student potrafi zrealizować krótką animację komputerową. Współpracuje z całą ekipa animatorów. Potrafi pracować w zespole. Demonstruje odporność na stres związany z pracą przy realizacji animacji.	K_K06 K_U16	3 3
AK1_5	Student zna podstawy montażu i udźwiękowienia animacji. Potrafi samodzielnie nadzorować postprodukcję animacji komputerowej.	K_U10 K_W08	3 3
AK1_6	Student jest zdolny do świadomego rozpoznania oraz krytycznego zanalizowania obecnych w swej animacji elementów rzemiosła technologii i zastosowania obrazu poklatkowego	K_U04	3

3. Opis modułu

Opis	Studenci poznają ogólne zasady prowadzenia i etapy przebiegu projektu i realizacji animacji. Podstawy etyki w projektowaniu animacji komputerowej. Zasady komunikacji wizualnej obrazu ruchomego w kontekście kulturowym i użytkowym z elementami semiotyki. Retorykę projektu w środowisku klasycznym i digitalnym. Znaczenie i metodyka rozwoju projektu animacji. Ćwiczenia, dyskusje na forum grupy z zaangażowaniem wszystkich uczestników zajęć w krytyczną analizę prowadzonych indywidualnie przez studentów projektów. Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, obejmująca samodzielne przyswajanie wiedzy teoretycznej i poszukiwanie rozwiązań problemów wskazanych

	na ćwiczeniach. Prowadzący na zajęciach wskazuje studentom problem do rozwiązania i wyjaśnia, gdzie można znaleźć rozwiązanie. Na kolejnym spotkaniu prowadzący omawia zagadnienie sprawdzając, czy studenci poradzili sobie z rozwiązaniem problemu, wskazuje ewentualne błędy i pokazuje prawidłową metodę rozwiązania problemu.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
AK1_w_1	Ocena ciągła	Weryfikacja na podstawie oceny przygotowania do zajęć, zaangażowania i umiejętności wykazanych na zajęciach praktycznych	AK1_1, AK1_2, AK1_3, AK1_4, AK1_5, AK1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
AK1_fs_1	wykład	Zajęcia w formie prezentacji historii animacji, twórców, filmów oraz zastosowanych technologii	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, obejmująca samodzielne przyswajanie wiedzy teoretycznej i poszukiwanie rozwiązań problemów wskazanych na ćwiczeniach.	10	AK1_w_1
AK1_fs_2	warsztat	Zajęcia w formie konwersatoryjnej w oparciu o prezentacje animacji komputerowej, elementy zajęć warsztatowych związanych z pracą nad storyboardem, realizacją obrazu poklatkowego, doborem technologii, dyskusja problemowa. Przygotowanie, realizacja i podstawowa postprodukcja animacji komputerowej	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, obejmująca samodzielne przyswajanie wiedzy teoretycznej i poszukiwanie rozwiązań problemów wskazanych na ćwiczeniach. Prowadzący na zajęciach wskazuje studentom problem do rozwiązania i wyjaśnia, gdzie można znaleźć rozwiązanie. Na kolejnym spotkaniu prowadzący omawia zagadnienie sprawdzając, czy studenci poradzili sobie z rozwiązaniem problemu, wskazuje ewentualne błędy i pokazuje prawidłową metodę rozwiązania problemu.	20	AK1_w_1