

1.	Nazwa kierunku	realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy), 2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Teoria i praktyka animacji komputerowej 1

Kod modułu: 09-RF-SM-AK1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia 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_W06	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	<p>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.</p> <p>Ćwiczenia, dyskusje na forum grupy z zaangażowaniem wszystkich uczestników zajęć w krytyczną analizę prowadzonych indywidualnie przez studentów projektów.</p> <p>Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu, obejmująca samodzielne przyswajanie wiedzy teoretycznej i poszukiwanie rozwiązań problemów wskazanych</p>

	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	Brak wymagań wstępnych, ale studiowanie następnego modułu uwarunkowane jest zaliczeniem poprzedniego

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia 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 kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
AK1_fs_1	ćwiczenia	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.	15	AK1_w_1