

1.	Field of study	Stage / Film Directing
2.	Faculty	Krzysztof Kieślowski Film School
3.	Academic year of entry	2019/2020 (winter term), 2020/2021 (winter term), 2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term)
4.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
5.	Degree profile	general academic
6.	Mode of study	full-time

Module: Introduction to computer animation 1

Module code: 09-RE-S1-AK1

1. Number of the ECTS credits: 2

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 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 ekipą 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. Module description	
Description	Course available only in Polish language of instruction
Prerequisites	

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
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. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
AK1_fs_1	lecture	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	workshop	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