

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

Module: Computer animation: theory and practice 2

Module code: 09-RF-SM-AK2

1. Number of the ECTS credits: 1

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
AK2_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
AK2_2	Posiada podstawową wiedzę z zakresu techniki i technologii filmowej i telewizyjnej oraz animacji komputerowej	K_W06	5
AK2_3	Student zna i rozumie podstawowe programy do animacji komputerowej, oraz ich zastosowanie do różnych form ruchomego obrazu	K_U10	5
AK2_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
AK2_5	Student zna podstawy montażu i udźwiękowienia animacji. Potrafi samodzielnie nadzorować postprodukcję animacji komputerowej.	K_K01 K_W08	3 3
AK2_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	Brak wymagań wstępnych, ale studiowanie następnego modułu uwarunkowane jest zaliczeniem poprzedniego

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
AK2_w_2	Zaliczenie – praca praktyczna	Weryfikacja wiedzy i umiejętności na podstawie oceny wiedzy o animacji komputerowej, oraz stopnia przygotowania do realizacji animacji. Zaliczenie jest całościową oceną zrealizowanej animacji	AK2_1, AK2_2, AK2_3, AK2_4, AK2_5, AK2_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	
AK2_fs_1	practical classes	Zajęcia w formie konwersatoryjnej w oparciu o prezentacje animacji komputerowej, elementy zajęć warsztatowych związanych z pracą nad storyboardem, realizacją obrazu poklatkowego, doбором 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	AK2_w_2