

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia</b>
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Teoria i praktyka animacji komputerowej 1

**Kod modułu:** 09-RF-SM-AK1

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
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**

<b>Opis</b>	<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.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych, ale studiowanie następnego modułu uwarunkowane jest zaliczeniem poprzedniego

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
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

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
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, 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	AK1_w_1