

1.	Nazwa kierunku	Creative management in new media
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Film animowany

**Kod modułu:** 09-ZN-S2-FA

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
FA_1	Student ma wiedzę na temat roli i znaczenia technologii internetowych i audiowizualnych w odniesieniu roli i miejsca animacji we współczesnej kulturze.	K_W02	5
FA_2	Student zna właściwe dla nauk humanistycznych i społecznych teorie i koncepcje zmian zachodzących we współczesnej kulturze zwłaszcza w sferze audiowizualności w odniesieniu do animacji.	K_W01	4
FA_3	Student potrafi samodzielnie dokonać krytycznej analizy artefaktów kultury audiowizualnej zwłaszcza animacji w kontekście odpowiednich teorii i koncepcji humanistycznych i społecznych wykorzystując właściwą dla nich terminologię. Potrafi zrealizować samodzielnie projekt audiowizualny z zakresu animacji, posługując się technikami komputerowymi i odpowiednimi narzędziami.	K_U02	4
FA_4	Student rozumie i potrafi scharakteryzować przemiany zachodzące we współczesnym społeczeństwie i kulturze pod wpływem nowoczesnej technologii, zwłaszcza w odniesieniu do roli i znaczenia animacji w dzisiejszym świecie.	K_U01	5
FA_5	Student samodzielnie rozwiązuje zadania teoretyczne i praktyczne związane z krytyczną analizą współczesnej kultury w odniesieniu do roli i znaczenia animacji wspólnie.	K_K01	4
FA_6	Student ma świadomość znaczenia animacji we współczesnej kulturze.	K_K02	3

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Celem zajęć jest określenie miejsca filmu animowanego w kulturze przełomu wieków. Poznanie filmu animowanego od strony artystycznej oraz technik animacji. Wskazanie tendencji w obszarze animacji, gdyż współcześnie coraz częściej stosuje się grafikę i animację wspomaganą komputerowo. Animacja stawia przed uczestnikami kursu cele propedeutyczne w obszarze wiedzy z dziedziny historii i teorii filmu animowanego oraz praktycznej znajomości podstawowych technik realizacji filmu animowanego. Pierwsza teoretyczna część stawia zadanie umiejscowienia filmu animowanego w dziejach kina popularnego i artystycznego od pionierskich prób J. Stuarta Blacktona, Winsora McCaya, Emile'a Cohla oraz Władysława Starewicza, przez zawrotne osiągnięcia wielkich producentów amerykańskich (bracia Fleischer, Walt Disney), aż po powojenny triumf konkurujących z amerykańską
-------------	---

	kinematografią europejskich szkół narodowych: szkoły zagrzebskiej (Borivoj Dovniković Bordo, Nadeljko Dragić, Dušan Vukotić), polskiej (Jan Lenica, Walerian Borowczyk), czeskiej (Jiří Trnka) itd. Szczególny nacisk zostanie położony na animację autorską II poł. XX wieku, której idee kontynuowane są przez kolejne pokolenia artystów działających współcześnie oraz perspektywy wykorzystania osiągnięć kina autorskiego dla potrzeb animacji użytkowej. Zajęcia realizowane są w grupach projektowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zalecany jest udział uczestników zajęć w projekcjach filmów animowanych w trakcie festiwalu filmowych.

<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>
FA_w_1	Sprawdzian	Weryfikacja wiedzy teoretycznej i praktycznej następuje poprzez realizację projektów z obszaru animacji. Sposób weryfikacji pracy własnej studentów: zaliczenie/egzamin końcowy (test prawda-falsz, pytania otwarte).	FA_1, FA_2
FA_w_2	Ocena ciągła	Weryfikacja wiedzy teoretycznej i praktycznej następuje poprzez realizację projektów z obszaru animacji. Ocena końcowa stanowi sumaryczną ocenę udziału w konwersatoriach (kolokwium 50%) oraz w warsztatach animacji (ocena projektu wykonanego pod kierunkiem prowadzącego zajęcia praktyczne 50%).	FA_3, FA_4, FA_5, FA_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>	
FA_fs_1	wykład	Wykłady połączone z dyskusją oraz prezentacją filmów.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	30	FA_w_1
FA_fs_2	ćwiczenia	Zajęcia w części warsztatowej poświęcone zostaną prezentacji podstawowych technik filmu animowanego: animacji rysunkowej, przedmiotowej (w tym lalkowej), animacji materiałów plastycznych (zwłaszcza plastelina) oraz sypekich, piksyłacji oraz animacji wycinankowej, a także najbardziej dynamicznie w ostatnich latach rozwijającej się animacji 3D. Uczestnicy będą mogli zapoznać się ze sposobami wykorzystania podstawowych technik realizacji filmów animowanych, z kolejnymi etapami ich powstawania zarówno w technikach klasycznych (od pomysłu, przez scenariusz, storyboard, fazę zdjęciową, montaż, udźwiękowanie, aż po finalny efekt), jak i komputerowych.	15	Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	30	FA_w_2