

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Malarstwa
	kierunek:	Malarstwo
	specjalność:	Malarstwo
	poziom:	Studia pierwszego stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Techniki uzupełniające – podstawy animacji		kod przedm iotu	M.Ma.I.E3	przynależność do bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		dr Izabela Plucińska, mgr Dominika WYROBEK				e-mail	claytraces@gmail.com
rok	I	semestr	1-2			punkty ECTS	2 + 2
typ przedmiotu		do wyboru 1 spośród 11 pracowni kierunku grafika				język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady				suma	60
		ćwiczenia	30+30				
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywny wynik egzaminów wstępnych na kierunek: malarstwo.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - kształcenie umiejętności posługiwania się programem do animacji Dragon Frame oraz After Effects

C2 - poznanie podstaw animacji poklatkowej, zasad dynamiki i ciężkości

C3 - synchronizacja obrazu filmowego z efektami dźwiękowymi

C4 - zapoznanie się z tradycyjnymi technikami animacji: wycinanka, rysunek, piasek, lalka, kolaż

C5 - kształcenie tworzenia storyboard i realizowania założeń

C6 - kształcenie umiejętności postprodukcji, montażu, napisów końcowych

C7 - kształcenie umiejętności współpracy poprzez działania grupowe

C8 - kształcenie umiejętności samodzielnej decyzji przy realizacji projektu

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)		Efekty kierunkowe	Efekty uczenia się dla kwalifikacji na poz. 6-8 Pol. Ramy Kwalifikacji wg. Rozporz. MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie			
fachową terminologię z zakresu sztuk wizualnych	M1_W06	P6S_WG	
wzajemne relacje zachodzące pomiędzy malarstwem, rzeźbą, rysunkiem, grafiką, fotografią, filmem	M1_W10	P6S_WG	
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi			
tworzyć i wypracować indywidualny język wypowiedzi artystycznej	M1_U01	P6S_UW	
świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	M1_U04	P6S_UW	
współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym	M1_U06	P6S_UO	
realizować własne koncepcje artystyczne w obszarze studiowanego kierunku za pomocą szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych	M1_U07	P6S_UW	
świadomie korzystać z techniki i technologii w celu osiągnięcia konkretnego efektu artystycznego	M1_U08	P6S_UW	
stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	M1_U09	P6S_UW P6S_UU	
realizować własne działania artystyczne w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	M1_U10	P6S_UW	
interpretować znaczenie malarstwa i rysunku w kontekście fotografii, filmu oraz nowych technologii cyfrowych	M1_U11	P6S_UW	
dostosować rodzaj stosowanej ekspresji artystycznej do niesionego przez dzieło komunikatu	M1_U12	P6S_UW	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do			
uczenia się przez całe życie, wykazywania permanentnej aktywności twórczej dla podnoszenia jakości własnej pracy artystycznej i rozwijania swoich umiejętności zawodowych oraz do ciągłego uczestnictwa w życiu artystycznym	M1_K01	P6S_UU	
samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	M1_K02	P6S_KR	
organizowania stanowiska pracy zgodnie z normami bezpieczeństwa i higieny	M1_K03	P6S_KR	
adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	M1_K04	P6S_KK	

do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	M1_K05	P6S_KK
definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	M1_K08	P6S_KK
prezentacji własnej działalności artystycznej w sposób świadomy i profesjonalny	M1_K11	P6S_KR
podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem	M1_K12	P6S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	Liczba godz.	typ	temat	Liczba godz.
Ćws	Ćwiczenie z zakresu ciężkości i tempa poruszanego obiektu w technice plastelinowej.	4	Ćws	Dot - inspiracja twórczością Normana McLarena.	4

Ćws	Ćwiczenie z zakresu synchronizacji obrazu filmowego z dźwiękiem w technice plastelinowej.	4	Ćws	Elementy geometryczne w ruchu. Inspiracja twórczością Oskara Fischingera.	4
Ćws	Zapoznanie się z techniką sypką przy użyciu piasku. Metamorfozy kształtów.	4	Ćws	Zapoznanie się z techniką rysunkową. Łączenie technik. Ciało – obiekt - rysunek	6
Ćws	Zapoznanie się z techniką wycinanki. Zaprojektowanie własnej postaci i ukazania jej w dowolnym stanie emocjonalnym.	4			

semestr II

typ	temat	Liczba godz.	typ	temat	Liczba godz.

Ćws	Ćwiczenie na stworzenie animacji typu GIF metodą rysunkową, a następnie postprodukcja w programie Photoshop. Inspiracja twórczością Min Liu.	6	Ćws	Znaczenie koloru. Animacja eksperymentalna. Łączenie technik.	6
Ćws	Ćwiczenie inspirowanie twórczością Williama Kentridge'a. Łączenie techniki węgla na papierze z wycinanką na stole wieloplanowym.	6	Ćws	Inspiracja muzyką i dźwiękiem. Ożywienie obiektów przy zaprojektowanej samodzielnie scenografii. Realizacja wspólna jednego teledysku.	6
Ćws	Tworzenie animacji promującej jedno z przedstawień teatralnych Teatru Współczesnego w Szczecinie.	6			6

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: NIE DOTYCZY

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: NIE DOTYCZY

E1. Literatura obowiązkowa

1. Animator's Survival Kit - Richard Williams
2. Polski film animowany - Historyczne Wydawnictwo po redakcją Marcina Giżyckiego i Bogusława

<p>Żmudzińskiego</p> <p>3. The Illusion of of Life - Frank Thomas and Ollie Johnson</p> <p>4. Stop Motion – Barry J.C. Purves</p>
E2. Literatura uzupełniająca
<p>1. Timing for Animation - Harold Whitaker and John Halas</p> <p>2. Nie tylko Disney - Marcin Giżycki</p>

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Warunkiem zaliczenia jest aktywność na zajęciach zaliczenie na ocenę: 1. projekt semestralny (50% oceny końcowej) 2. aktywność w semestrze (10% oceny końcowej) 3. postępy w procesie kształcenia (10%) 4. <i>jakość realizacji</i> na przeglądach na ocenę (10%) 5. autoprezentacja (20%)				Warunkiem zdania egzaminu jest zaprezentowanie prac będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Składowe oceny na egzaminie: 1. jakość realizacji i ekspozycji prac 2. autoprezentacja		
Inne:						
ocena celująca 25	ocena bardzo dobra 24 - 21	ocena dobra plus 20-19	ocena dobra 18-16	ocena dostateczna plus 15-14	ocena dostateczna 13-11	ocena niedostateczna 10

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30
przygotowanie do zajęć	10+ 10
opracowanie materiału po zajęciach	5 + 5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10 + 10
suma godzin	60 + 60
liczba punktów ECTS	2 + 2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu