

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Malarstwa
	kierunek:	Malarstwo
	specjalność:	malarstwo
	poziom:	1. stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

## SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Techniki uzupełniające - pracownia animacji		kod przedm iotu	M.Ma.I.E6	przynależność do modułu/bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		Dr Izabela Plucińska, mgr Dominika Wyrobek				e-mail	claytraces@gmail.com
rok	II	semestr	3-4			punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu		do wyboru 1 spośród 19 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

Pozytywne wyniki egzaminów na zakończenie I roku studiów.

### 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		
typ	temat	Liczba godz	typ	temat	Liczba godz

			Ćws	Na podstawie poznanych wcześniej technik student wybiera najbardziej mu dogodny. Tworzy storyboard, realizuje projekt, dokonuje postprodukcji i udźwiękowienia autorskiego filmu animowanego - temat dowolny.	60
warsztaty			E-learning		
typ		liczba godzin	typ		liczba godzin
Uwagi:					

## D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

## E1. Literatura obowiązkowa

Animator's Survival Kit, Richard Williams

Polski film animowany, Historyczne Wydawnictwo po redakcją Marcina Giżyckiego i Bogusława Żmudzińskiego

The Illusion of of Life, Frank Thomas and Ollie Johnson

## E2. Literatura uzupełniająca

Timing for Animation, Harold Whitaker and John Halas

Nie tylko Disney, Marcin Giżycki

## F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
<p>p- projekt semestralny (50% oceny końcowej),</p> <p>a- aktywność w semestrze (20% oceny końcowej)</p> <p>pk- postępy w procesie kształcenia (10% oceny końcowej)</p> <p>oc- uczestnictwo w częściowych przeglądach na ocenę (10% oceny końcowej)</p> <p>ap- autoprezentacja ( 10% oceny końcowej)</p>	<p>Warunkiem zdania egzaminu jest zaprezentowanie prac będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Składowe na oceny na egzaminie:</p> <p>1 jakość realizacji i ekspozycji prac</p> <p>2 autoprezentacja</p>
Inne:	

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
----------------	-----------------------	---------------------	----------------	------------------------------	----------------------	-------------------------

## G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30 + 30
przygotowanie do zajęć	30 + 30
opracowanie materiału po zajęciach	20 + 20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	20 + 20
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	20 + 20
suma godzin	120 + 120
liczba punktów ECTS	4 + 4

.....  
Podpis Autora treści sylabusu

.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....  
Data sporządzenia sylabusu