Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-……..…………..

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Motion Design |
| Nazwa w j. ang. | Motion Design |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | mgr Lidia Krawczyk | Zespół dydaktyczny |
| dr Magdalena Koziak-Podsiadło  dr Tomasz Sadowski  mgr Ada Krawczak |
| Punktacja ECTS\* | 1 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem kursu jest zapoznanie studentów z metodami tworzenia animowanych grafik w programie Adobe After Effects. W trakcie zajęć osoby studiujące poznają interfejs programu, podstawowe pojęcia związane z animacją cyfrową, zasady rządzące poprawnie konstruowanym ruchem oraz szereg przydatnych umiejętności pozwalających na samodzielną realizację krótkich form animowanych zarówno na potrzeby pracy w sektorze prywatnym, komercyjnym, jak i w instytucjach kulturalnych oraz na użytek artystyczny. Celem kursu jest przekazanie wiedzy na temat technik animowania ruchu i tworzenia animowanych kompozycji graficznych. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Wiedza na temat warsztatu projektanta grafiki, komunikacji wizualnej, tożsamości wizualnej, znajomość działania programów graficznych, podstawy estetyki i znajomość współczesnej kultury wizualnej. |
| Umiejętności | Umiejętność wykonywania projektów graficznych oraz posługiwania się nowoczesnymi metodami projektowania, umiejętność oceny wartości estetycznej i funkcjonalnej projektów. |
| Kursy | Projektowanie wizualne  Warsztat projektanta grafiki  Fotoedycja |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01.  Ma zaawansowaną wiedzę z obszaru nauk o komunikacji społecznej i mediach, głównie w zakresie zarządzania informacją, jej architektury, aspektów komunikowania społecznego oraz działalności medialnej, także w ujęciu cyfrowym. Dysponuje wiedzą na temat diagnostyki potrzeb informacyjnych różnych środowisk, sposobów ich zaspakajania oraz wykorzystania w działalności kulturalnej, naukowej i komercyjnej. W stopniu pogłębionym zna terminologię z zakresu nauk społecznych i nauk o sztuce. | K2\_W01 |
| W02.  Zna metody tworzenia, analizy oraz interpretacji przestrzeni informacyjnej, wizualizacji danych, cyfrowej prezentacji informacji niezbędnych w profesjonalnej działalności informacyjnej i wydawniczej. W stopniu pogłębionym umie wykorzystywać podstawy teoretyczne oraz praktyczne narzędzia tworzenia, analizy oraz interpretacji przekazów medialnych w profesjonalnej działalności kulturalnej, naukowej i komercyjnej. | K2\_W02 |
| W03.  Wykazuje wszechstronną znajomość metod zarządzania informacją oraz technik publikowania cyfrowego. Ma usystematyzowaną wiedzę z zakresu zasad tworzenia komunikatu medialnego. | K2\_W03 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01.  Posiada wysokie kompetencje profesjonalnego wyszukiwania, oceny i selekcji informacji w zweryfikowanych źródłach. W sposób zaawansowany potrafi tworzyć i redagować przekazy informacyjne, zarówno w postaci tekstowej, jak i graficznej. | K2\_U01 |
| U02.  Efektywnie wykorzystuje narzędzia do publikowania cyfrowego i potrafi profesjonalnie przygotować publikację do druku. Zna język komunikacji wizualnej i w stopniu zaawansowanym wykorzystuje go w zarządzaniu informacją. Posiada umiejętność projektowania oraz tworzenia interaktywnych produktów cyfrowych, odpowiadających potrzebom użytkowników. Jest ekspertem od wizualizacji danych, informacji i wiedzy. | K2\_U02 |
| U03.  Samodzielnie zdobywa nową wiedzę i rozwija umiejętności informacyjne, medialne, edytorskie, graficzne i projektowe, mając na uwadze profesjonalną karierę zawodową. | K2\_U05 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01.  Potrafi pracować w sposób innowacyjny i kreatywny oraz elastycznie dopasowuje się do panujących warunków. Umie pracować w zespole projektowym oraz organizować jego działalność; jest skutecznym liderem. | K2\_K01 |
| K02.  Rozumie potrzebę zarządzania informacją w wymiarze indywidualnym i organizacyjnym oraz aktywnie działa na rzecz rozwijania rynku publikacji cyfrowych. Uczestniczy w rozwoju dyscypliny i profesji poprzez udział w różnych inicjatywach związanych z akt | K2\_K02 |
| K03.  Ma świadomość znaczenia procesów zarządzania informacją oraz jej wizualizacji w rozwoju komunikacji społecznej i medialnej. Rozumie rolę mediów oraz ma świadomość znaczenia szeroko rozumianego zarządzania informacją w życiu społecznym. | K2\_K03 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin |  |  |  | 20 |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Zajęcia będą się odbywały głównie przy użyciu metod praktycznych według schematu każdorazowo dotyczącego osobnego zagadnienia omawianego na zajęciach:  - omówienie techniki będącej tematem danych zajęć na podstawie przykładów animacji wykonanych przez innych artystów, prezentacja źródeł inspiracji danego ćwiczenia  - demonstracja działania poszczególnych technik, możliwości implementacji ich w ramach autorskich projektów, praca praktyczna z użyciem programu graficznego  - dyskusja grupowa dotycząca nowo poznanej metody animacji (sesja Q&A)  - realizacja poznanych sposobów pracy z obiektem w ruchu w ramach indywidualnego projektu realizowanego na zajęciach pod kierunkiem prowadzącej zajęcia. |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |
| --- | --- |
| Efekt kierunkowy | Formy sprawdzania |
| W01 | Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny |
| W02 | Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny |
| W03 | Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny |
| U01 | Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny |
| U02 | Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny |
| U03 | Praca laboratoryjna, Udział w dyskusji |
| K01 | Praca laboratoryjna, Udział w dyskusji |
| K02 | Projekt indywidualny, Udział w dyskusji |
| K03 | Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny, Udział w dyskusji |

|  |  |
| --- | --- |
| Sposób zaliczenia | Zaliczenie |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Oceniane będą takie elementy jak:  – obecność i aktywny udział w zajęciach  – realizacja kolejnych etapów zadań  – praca z wykorzystaniem programów graficznych  – wysoka jakość estetyczna i komunikatywna, oryginalność, spójna i funkcjonalna forma powstałych projektów  - terminowa realizacja i prezentacja końcowego projektu |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| **Wykład**  -- |

|  |
| --- |
| **Ćwiczenia**  Treści zajęć w ramach laboratoriów:  1. prezentacja i omówienie podstawowych pojęć z obszaru działania programu Adobe After Effects: w tym interfejs, narzędzia, oś czasu, kompozycje. Realizacja prostych animacji z zastosowaniem poznanej wiedzy (2h)  2. przedstawienie różnych przepływów pracy w After Effects: współpraca z Adobe Illustrator, Photoshop oraz renderowanie prostych projektów (2h)  3. praca z różnymi rodzajami warstw na osi czasu i w oknie kompozycji (typy, rodzaje i zastosowania warstw statycznych i dynamicznych, maski i ich właściwości) (2h)  5. umówienie zasad tworzenia animacji na osi czasu oraz różnych rodzajów ścieżek ruchu (nadawanie ekspresyjnego ruchu obiektom, zmiana tempa przy użyciu klatek kluczowych i wyrażeń) (2h)  8. animacja podstawowych kształtów: linii, punktów, kształtów. Nauka współgrania ze sobą obiektów, tworzenia kolizji, reakcji i przejść dynamicznych (2h)  9. samodzielne stworzenie plakatu animowanego, wykorzystanie zebranej z poprzednich spotkań wiedzy i stworzenie autorskiego plakatu dynamicznego przy użyciu metod motion design (9h) |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| Arreola P., Digital Art: 1960s to Now, 2024  Boylan A., Visual Culture, 2020  Eskilson S., Digital Design: A History, 2023  Grau O., Virtual Art. From Illusion to Immersion, 2003  Hagen R., White Space Is Not Your Enemy. A Beginner’s Guide to Communicating Visually Through Graphic, Web & Multimedia Design, 2017  Heller S., The graphic design idea book. Inspiration from 50 masters, 2016  Kholeif O., Internet\_Art: From the Birth of the Web to the Rise of Nfts, 2023 |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| Molnar D., Learning to See, 2022  Müller J., The History of Graphic Design. Vol. 2. 1960–Today, 2022  Pink S., Working Images, 2004  Paul Ch., Digital Art 4rd edition, 2023 |

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 0 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 20 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 3 |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 0 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 0 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 5 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 2 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 30 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 1 |