



Animation

Course description sheet

Basic information

Field of study Designing Virtual Spaces and Games	Didactic cycle 2026/2027
Major -	Course code WIPPWGS.I2.04508.26
Organisational unit Faculty of Computer Science	Lecture languages Polish
Study level First-cycle studies	Mandatoriness Obligatory
Form of study Full-time studies	Block Core Modules
Profile General academic	Course related to scientific research No
Course coordinator	Adam Panasiewicz
Lecturer	Adam Panasiewicz
Period Semester 2	Method of verification of the learning outcomes Completing the classes
	Activities and hours Lectures: 14 Laboratory classes: 28
	Number of ECTS credits 4

Goals

C1	Celem przedmiotu jest wykształcenie podstawowych umiejętności wykorzystywanych w tworzeniu mechaniki obiektu 3D poprzez przenoszenie na trójwymiarowe obiekty rzeczywistego ruchu obiektów ożywionych jak i nieożywionych.
----	--

Course's learning outcomes

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
Knowledge - Student knows and understands:			
W1	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i terminologię związaną z tworzeniem mechaniki obiektu 3D.	PPWG1A_W02, PPWG1A_W04	Activity during classes, Participation in a discussion, Project, Oral answer
W2	Student zna i rozumie zasady animacji na podstawie klatek kluczowych i proceduralnej.	PPWG1A_W02, PPWG1A_W04	Execution of exercises, Execution of a project, Project
Skills - Student can:			
U1	Student potrafi przenieść na trójwymiarowe obiekty zaobserwowany, rzeczywisty ruch obiektów ożywionych jak i nieożywionych wykorzystując poznane techniki animacji.	PPWG1A_U01, PPWG1A_U02, PPWG1A_U05	Activity during classes, Execution of exercises, Execution of a project, Project, Case study
Social competences - Student is ready to:			
K1	Student jest gotów do weryfikacji projektu w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu.	PPWG1A_K01, PPWG1A_K03	Activity during classes, Participation in a discussion, Oral answer

Program content ensuring the achievement of the learning outcomes prescribed to the module

Celem przedmiotu jest wyposażenie studenta/studentki w umiejętności animacji 3D wykorzystując wiedzę i umiejętności praktyczne.

Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Lectures	14
Laboratory classes	28
Preparation for classes	21
Contact hours	5
Realization of independently performed tasks	21
Preparation of project, presentation, essay, report	21
Student workload	Hours 110
Workload involving teacher	Hours 42

* hour means 45 minutes

Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	- techniki animacji 3D - obserwacja i implementacja ruchu obiektów ożywionych w animacji 3D - zasady montażu filmowego i umiejętność świadomego ich wykorzystania - szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego i system obiektów kontrolujących - powiązanie siatki modelu ze szkieletem	W1, W2, U1, K1	Lectures, Laboratory classes

Extended information/Additional elements

Teaching methods and techniques :

Gamification, Peer assessment, Project Based Learning, Case study, Workshop, Tutoring, Blended learning, Lectures

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Lectures	Activity during classes, Participation in a discussion, Case study, Oral answer	
Lab. classes	Execution of exercises, Execution of a project, Project	- obecność, systematyczność - zaangażowanie w realizację programu - realizacja poszczególnych etapów ćwiczenia oceniana podczas korekt - jakość powstałych prac - znajomość zasad animacji

Additional info

Zajęcia będą odbywać się w salach. Dotyczy to także przeglądu końcowego oraz zaliczeń odbywających się w sesji egzaminacyjnej. Mini wykłady z przedmiotu będą prowadzone w sposób zdalny z wykorzystaniem platformy Teams.

Conditions and the manner of completing each form of classes, including the rules of making retakes, as well as the conditions for admission to the exam

- obecność i aktywny udział w zajęciach - realizacja zadań obowiązkowych - jakość techniczna i artystyczna powstałej pracy

Method of determining the final grade

Aby uzyskać pozytywną ocenę końcową niezbędne jest uzyskanie pozytywnej oceny z poszczególnych projektów/zadań. Usprawiedliwioną nieobecność na zajęciach można odrobić w tygodniu następnym przedstawiając postępy w projekcie.

Manner and mode of making up for the backlog caused by a student justified absence from classes

W przypadku nieobecności zalecana jest praca własna. Materiały z wykładów w postaci prezentacji oraz opisów są udostępnione są na stronie przedmiotu. W przypadku zajęć laboratoryjnych, oprócz pracy własnej, możliwe jest uczestniczenie w zajęciach z inną grupą. Dopuszcza się 2 nieobecności nieusprawiedliwione.

Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is

obligatory

Obligatoryjnie: obecność i aktywny udział w zajęciach, pracą nad projektem po korektach oraz realizacji zadań. Zaliczenie odbywa się na podstawie obecności i aktywności na zajęciach. Ocenie podlega także jakość techniczna i artystyczna powstałej pracy .

Literature

Obligatory

1. „Animacja”, Paul Wells, Warszawa 2009

Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
PPWG1A_K01	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy.
PPWG1A_K03	Ma świadomość roli społecznej absolwenta uczelni i wagi przestrzegania zasad etyki, rozumie znaczenie gier komputerowych w społeczeństwie i ich wpływu na nie, potrafi etycznie rozwiązać dylematy moralne z tym związane.
PPWG1A_U01	Potrafi definiować oraz realizować projekty gier, wymagające twórczego i innowacyjnego podejścia , wybierając, wykorzystując i w razie potrzeb adaptując stosowne narzędzia programistyczne i sprzętowe.
PPWG1A_U02	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz skutecznie wykorzystywać różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach o charakterze dzieła.
PPWG1A_U05	Ma umiejętności i techniki świadomego samodoskonalenia w warsztacie projektanta gier i przestrzeni wirtualnej, potrafi planować swój rozwój zawodowy i pomagać innym w tym zakresie.
PPWG1A_W02	Ma wiedzę teoretyczną i praktyczną dotyczącą różnych dyscyplin artystycznych pozwalającą wykorzystać różne środki ekspresji artystycznej w celu projektowania przestrzeni wirtualnych i gier.
PPWG1A_W04	Zna i rozumie trendy rozwojowe różnych gatunków gier, modeli wirtualnej rzeczywistości i technik grafiki komputerowej i animacji.