



Animacja

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Tworzenie Przestrzeni Wirtualnych i Gier	Cykl dydaktyczny 2026/2027	
Specjalność -	Kod przedmiotu WIPPWGS.I2.04508.26	
Jednostka organizacyjna Wydział Informatyki	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie	
Koordynator przedmiotu	Adam Panasiewicz	
Prowadzący zajęcia	Adam Panasiewicz	
Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 4
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 14 Ćwiczenia laboratoryjne: 28	

Cele kształcenia dla przedmiotu

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.
----	--

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i terminologię związaną z tworzeniem mechaniki obiektu 3D.	PPWG1A_W02, PPWG1A_W04	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Projekt, Odpowiedź ustna
W2	Student zna i rozumie zasady animacji na podstawie klatek kluczowych i proceduralnej.	PPWG1A_W02, PPWG1A_W04	Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
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	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt, Studium przypadków
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotów do weryfikacji projektu w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu.	PPWG1A_K01, PPWG1A_K03	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Odpowiedź ustna

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

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

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Wykład	14
Ćwiczenia laboratoryjne	28
Przygotowanie do zajęć	21
Dodatkowe godziny kontaktowe	5
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	21
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	21
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 110
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 42

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
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	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Grywalizacja, gamifikacja, Ocenianie rówieśnicze (ang. peer assessment), Metoda projektowa (ang. Project Based Learning), Studium przypadku (ang. case study), Metoda warsztatowa (ang. workshop), Tutoring, Kształcenie mieszane (ang. blended learning), Mini wykład

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Studium przypadków , Odpowiedź ustna	
Ćwiczenia laboratoryjne	Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt	- obecność, systematyczność - zaangażowanie w realizację programu - realizacja poszczególnych etapów ćwiczenia oceniana podczas korekt - jakość powstałych prac - znajomość zasad animacji

Dodatkowy opis

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.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

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

Sposób obliczania oceny końcowej

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.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

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.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

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 .

Literatura

Obowiązkowa

1. „Animacja”, Paul Wells, Warszawa 2009

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
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.