

## DETALJNI IZVEDBENI NASTAVNI PROGRAM

Studijski program: <b>Preddiplomski</b> Primijenjena umjetnost Likovna pedagogija	 Akademija primijenjenih umjetnosti Sveučilišta u Rijeci
--	--

### OSNOVNI PODACI O PREDMETU

Naziv predmeta	Animacija II					
Nositelj kolegija	doc.art. Sanjin Stanić					
Asistent/ asistentica	Antonija Veljačić					
Status predmeta (obvezni ili izborni)	<b>izborni</b>					
ECTS bodovi	Zimski semestar			Ljetni semestar		
	P	V	S	P	V	S
	4			2	2	0
Vrijeme konzultacija	Srijeda 13.30 - 14.15					
Kabinet	A 216					
Telefon	0998757113					
e-mail	sanjin.stanic@uniri.hr					
Web stranica predmeta						

### OPIS PREDMETA

**Ciljevi predmeta**  
 Cilj kolegija Animacija je formiranje i razvoj izražajnih mogućnosti medija animiranog filma.

Upoznati studente/ice sa sa animiranim filmom i tehnikama animacije te saznati što je to animirani film danas. Koje su mogućnosti, prednosti i ograničenja u pojedinim tehničkim, metodološkim i konceptualnim rješenjima. Kroz samostalne i grupne projekte studenti/ce će moći osmisliti i realizirati osobni umjetnički animirani projekt ili kao dio tima dati svoj doprinos u nekoj od faza nastanka animiranog rada. Pri tome će dodatno produbiti i nadograditi naučena tehnička znanja. Naučenim temeljnim znanjem i kritičkim pristupom moći će se uspješno nositi u svijetu onoga što zovemo animiranim filmom.

**Korespondentnost i korelativnost programa**

Kolegij izravno korespondira s kolegijima Novi mediji, Video, Fotografija, Scenografija, Računalna grafika, Eksperimentalno crtanje, Vizualne komunikacije i Grafički dizajn, ali i sa ostalim kolegijima iz područja umjetničke teorije i prakse.

**Očekivani ishodi učenja (razvijanje općih i specifičnih kompetencija – znanja / vještina)**

Nakon završetka semestra studenti/ice će :

1. Realizirati, snimiti i izvesti osobni projekt ili biti dio tima u drugim projektima.
2. Izvesti samostalno postprodukciju projekta.
3. Znati odabrati tehniku i tehnologiju nužnu za optimalnu finalnu prezentaciju.
4. Prezentirati projekt
5. Aktivno koristiti pojmove iz stručne terminologije te samostalno voditi diskusiju o materijalu i rezultatima s nastavnikom i kolegama.
6. Pripremati, izvoditi i ažurirati / objavljivati multimedijske sadržaje

**Sadržaj predmeta**

Sadržaj predmeta podijeljen je na mentorsko teorijski i praktični dio u kojem studenti/ice razvijaju individualni medijski utemeljen projekt. Projekt počinje upoznavanjem tehnika, nastavlja se istraživanjem, planiranjem i realizacijom projekta kroz:

Povijest animiranog filma

Tehnike animacije

Razvoj scenarija, koncepta i knjige snimanja

Upotreba animacije u drugim medijima

Univerzalnost i specifičnost opreme u animaciji

Apstraktna pokretna slika.

Prezentacijske mogućnosti pokretne slike.

Način izvođenja nastave i usvajanje znanja (označiti komandom bold ili x pored oblika nastave)

**FIZIČKA NASTAVA (koncentrirana nastava u kombinaciji s 40% nastave online)  
Model A i model B**

Predavanja x Seminari i radionice x Vježbe x Samostalni zadaci x Multimedija i Internet x	Obrazovanje na daljinu x Konzultacije x Laboratorij Mentorski rad x Terenska nastava x Ostalo
---	--

**ONLINE NASTAVA**

Predavanja x Seminari i radionice Vježbe x Samostalni zadaci x Multimedija i Internet x	Konzultacije x Mentorski rad x Terenska nastava Ostalo, navesti (projektna nastava i sl)
---	---

\*Temeljem Preporuke UNIRI i Rasporedom sati označiti oblik nastave predmeta

Obveze studenata (opisati):

- aktivno sudjelovanje na predavanju i vježbama (komentari, razgovori, diskusije)
- eksperimentalni i istraživački rad
- realizacija zadataka - vježbi
- dostizati očekivane razine razvoja započetog projekta
- prezentirati i vrednovati projekt u fazama kroz vizualnu i pisanu dokumentaciju
- odgovornost prema tehničkoj opremi koju studenti/ce zadužuju
- polaganje ispita

Praćenje i ocjenjivanje studenata

- Označiti masnim slovima (boldom) samo relevantne kategorije i umjesto nultih vrijednosti unijeti odgovarajuće bodovne vrijednosti ECTS-a
- ukupan broj bodova u različitim kategorijama odgovara ukupnoj vrijednosti ECTS-a predmeta

<b>Pohađanje nastave</b>	0,5	<b>Aktivnost u nastavi</b>	0,5	Seminarski rad		<b>Eksperimentalni rad</b>	0,5
Pismeni ispit		Usmeni ispit		Esej		<b>Istraživanje</b>	0,5
<b>Projekt</b>	1	Kontinuirana provjera znanja		Referat		<b>Praktični rad</b>	1

Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu:  
(Kolokviji ili evaluacije studenata sukladno Pravilnikom o studiranju Akademije)

Pohađanje i aktivno sudjelovanje na nastavi - 25 %  
Razvijanje i realizacija projekata - 75 %

Obvezna literatura

Animator's survival kit - Richard Williams  
The Illusion of Life: Disney Animation  
Cartoon animation by Preston Blair

Daje se prema predloženim idejama i projektima, web linkovi

Dopunska literatura

Daje se prema predloženim idejama i projektima, web linkovi

Način praćenja kvalitete i uspješnosti svakog predmeta

Studentska evaluacija i samoevaluacija profesora. Presentacija studentskih radova (izložbe, projekcije...). Individualno i grupno mentorstvo i konzultacije te pomoć pri realizaciji studentskih potreba. Prilagodba programa individualnim studentskim radovima.

#### **POPIS NASTAVNIH JEDINICA – TEMA; ZIMSKI/LJETNI SEMESTAR 2022./2023.**

Red.br.	Tema
1	Revizija radova iz prethodnog semestra, rad na individualnom autorskom projektu
2	Animacijske tehnike : principi klasične animacije
3	Strukturalna analiza pojedinih tehnika: digitalna animacija / motion graphics
4	Strukturalna analiza pojedinih tehnika: obrada slike i compositing
5	Strukturalna analiza pojedinih tehnika : uloga zvuka u animiranom filmu
6	Analiza pojedinih projekata: narativni animirani film
7	Analiza pojedinih projekata: eksperimentalni animirani film
8	Studenti predlažu projekt na jednu od navedenih tehnika
9	Pismeni i slikovni primjeri predloženih studentskih projekata
10	Pismeni i slikovni primjeri predloženih studentskih projekata
11	Analiza predloženih studentskih projekata
12	Analiza predloženih studentskih projekata
13	Dorada na primjerima
14	Dorada na primjerima
15	Završna prezentacija

#### **KONSTRUKTIVNO POVEZIVANJE**

<b>ISHODI UČENJA</b>	<b>SADRŽAJ</b>	<b>AKTIVNOSTI ZA NASTAVNIKE I STUDENTE</b>	<b>METODE VREDNOVANJA</b>
----------------------	----------------	--	---------------------------

		(metode poučavanja i učenja)	
samostalno koristiti alate za animaciju	Sadržaj predmeta podijeljen je na mentorsko teorijski i praktični dio u kojem studenti/ice razvijaju individualni medijski utemeljen projekt. Projekt počinje upoznavanjem tehnika, nastavlja se istraživanjem, planiranjem i realizacijom projekta kroz:	Usmeno izlaganje Diskurs Suradničko i stručno učenje Korištenje određenih alata Demonstracija procesa i postupaka E-učenje	Redovito pohađanje nastave Sudjelovanje u diskusiji Prezentacija istraživanja Eksperimentalni praktični rad Prezentacija idejnog i izvedbenog praktičnog rada
samostalno voditi raspravu o koristeći stručnu terminologiju	Povijest animiranog filma Tehnike animacije Razvoj scenarija, koncepta i knjige snimanja		
kritički prosuditi strukturu i sadržaj animiranog djela	Upotreba animacije u drugim medijima		
samostalno osmisliti i pripremiti ideju za animaciju	Univerzalnost i specifičnost opreme u animaciji Apstraktna pokretna slika.		
samostalno procijeniti vremenski rok za izradu animiranog djela	Prezentacijske mogućnosti pokretne slike.		
samostalno izraditi animirano djelo			

SAŽETAK:

ECTS bodovi 4 : **4x30=120h**

Nastavno opterećenje / Broj sati po semestru:  
2P (30h) + 2V (30h) = **60 h u nastavi / 60 h samostalni rad**

Pohađanje nastave	0,5 ECTS - 15 sati
Aktivnost u nastavi	0,5 ECTS - 15 sati
Eksperimentalni rad	0,5 ECTS - 15 sati
Istraživanje	0,5 ECTS - 15 sati
Projekt	1 ECTS - 30 sati
Praktičan rad	1 ECTS -30 sati

