

FIȘA DISCIPLINEI

(în baza OM nr. 5703/2011)

Aprobat prin decizia Consiliului
Facultății nr. 27/22.10.2015**1. Date despre program**

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Sapiientia din Cluj-Napoca
1.2. Facultatea/ DSPP	Facultatea de Științe și Arte
1.3. Domeniul de studii	Cinematografie, forografie, media
1.4. Ciclul de studii	Licență
1.5. Programul de studiu	Cinematografie, fotografie, media
1.6. Calificarea	Regie de film și TV

2. Date despre disciplină

2.0. Departamentul	Departamentul Media						
2.1. Denumirea disciplinei	Prelucrarea digitală a imaginii, animație						
2.2. Titularul disciplinei / a activităților de curs							
2.3. Titularul (ii) activităților de	seminar						
	laborator	Dr. Kassay Réka					
	proiect						
2.4. Anul de studiu	II.	2.5. Semestrul	1.	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7. Regimul disciplinei	DO

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	Din care: 3.2. curs		3.3. seminar / laborator/ proiect/ practica	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	28	Din care: 3.5. curs		3.6. seminar/ laborator/ proiect/ practica	28
Distribuția fondului de timp:					ore
a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					15
c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					15
d) Tutoriat					
e) Examinări					2
f) Alte activități:					
3.7. Total ore studiu individual	47				
3.8. Total ore pe semestru	75				
3.9. Numărul de puncte de credit	3				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul
4.2. de competențe	Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. De desfășurare a cursului	-
5.2. De desfășurare a seminarului/laboratorului/proiectului	Sală de curs cu videoproiector, calculator cu programul Adobe CS sau CC conectat la internet, aparat foto si lumini Balogh.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	C1 Utilizarea adecvata a elementelor specifice limbajului cinematografic si de televiziune. C2 Utilizarea tehnicilor specifice în dezvoltarea unui proiect regizoral de film si de televiziune. C3 Exploatarea creativa a tehnicilor de lucru specifice regiei de film si de televiziune. C4 Exprimarea unei viziuni regizorale proprii asupra unei idei/teme sau a unui scenariu.
Competențe transversale	CT1 Aplicarea unor strategii de munca riguroasa, eficienta si responsabila, de punctualitate si raspundere personala fata de rezultat, pe baza principiilor, normelor si valorilor codului deontologic.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1. Obiectivul general al disciplinei	Obiectivul disciplinei este cunoașterea tuturor fazelor ale pregătirii profesionale ale unui film de animație, de la idee la realizare completă.
7.2. Obiectivele specifice	Obiectivul specific al disciplinei este învățarea a diferitelor tehnici de animație. Disciplina conține o parte teoretică, în care studenții învață lucrurile generale despre animație, cu proiecții de filme și exemple și conține o parte practică, pe parcursul căruia fiecare student va face câteva exerciții și filme de animație, parcurgând prin toate etapele de creație ale unui film de animație. Deci, începe un proces de creație supravegheată, pe parcursul căruia își vor însuși tehnicile de animație prin practică. Făcând film de animație pe parcursul studiilor are mai multe avantaje. Pe de o parte, fiecare cadru al filmului de animație necesită atât de mult timp și de energie, încât studentul va învăța să pregătească foarte bine filmul, iar de lucrul acesta se va folosi mai târziu și în alte domenii ale creației de film. Pe de altă parte, tehnica de animație le obligă pe studenți să analizeze mișcarea, esența mișcării, ceea ce le va ajuta în viitor și pe cei care nu vor dori să facă filme de animație în cariera lor, de exemplu, în domeniul montajului le va ajuta să caute cu răbdare punctele de editare. Pe de a treia parte, această tehnică le dezvoltă atitudinea față de ritmul unui film. Pe de a patra parte, le învață despre importanța desenării storyboardului.

8. Conținuturi

8.2. Seminar	Metode de predare	Observații
Introducere, stabilirea activităților studentești. Introducere in lumea si in istoria animatiei	Prezentare interactiva, discutarea activitatilor	
Procesul de creatie in cazul filmului animat. Rolul storyboardului in animatie. Exercitiu de grup: desenarea storyboardului pe baza	Prezentare interactiva, analiza filmelor proiectate, exercitiu creativ	Exercitiu pentru studenti: desenarea storyboardului

unui text.		pentru animatie stop-motion
Tehnica stop motion. Animatie cu obiecte si pixilatie. Pregatirea filmarii animatiilor.	Prezentare interactiva, analiza filmelor proiectate. Discutarea storyboardurilor desenate de studenti.	Exercitiu pentru studenti: desenarea storyboardului pentru animatie stop-motion
Filmarea animatiei stop motion in echipe mici.	Exercitiu de grup	
Filmarea animatiei cu tehnica pixilatie in echipe mici.	Exercitiu de grup	
Introducere in graphic design. Exercitiu in Photoshop: crearea caracterului.	Prezentare interactiva, exercitiu individual pe calculator	
Programele grafice punct-orientate. Exercitiu in Photoshop: crearea unei animatii GIF	Prezentare interactiva, exercitiu individual pe calculator	
Programele grafice vectoriale. Exercitiu in Afetr Effects: infographic animation	Prezentare interactiva, exercitiu individual pe calculator	
Crearea si miscarea unui caracter in Afetr Effects	Prezentare interactiva, exercitiu individual pe calculator	
Layere 3D, folosirea camerelor si a luminilor in After Effects	Prezentare interactiva, exercitiu individual pe calculator	
Evaluarea semestrului	Discutarea filmelor realizate de studenti. Evaluare scrisa si orala	
Bibliografie WILLIAMS, R. (2001): The animator's Survival Kit, Faber and Faber, London, p. 342 WHITAKER, H., HALAS, J. (1981): Timing for Animation, Elsevier Science, Oxford, p. 142 QUEIROZ, R., WIEDEMANN, J. (2004): Animation now!, Taschen, Köln, p. 573 VARGA, Cs. (1998): Film és Story Board, Minores Alapítvány, Budapest, p. 235 HALAS, J., MANVELL, R. (1968): The Technique of Film Animation, Hasting House, New York, p. 360 Margitházi Orsolya: Istoria animatiei. Filmtett, partea 1-3. http://www.filmtett.ro/cikk/1426/az-animacios-film-tortenete-4-1 http://www.filmtett.ro/cikk/1427/az-animacios-film-tortenete-4-2 http://www.filmtett.ro/cikk/1439/az-animacios-film-tortenete-4-3 Bloguri si portaluri despre animatie: Animation World Network Cartoon Brew The 11 Second Club Animation Physics Animation Mentor (Online Animation School) Animation Anomaly Motionographer		

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Având în vedere că studenții de la specializarea regie se îndreaptă spre o carieră de practică, disciplina îi oferă bazele de animație – cunoștințe de care pot avea nevoie în fiecare domeniu spre care se îndreaptă și

care pot fi aplicabile în creația unei game largi de produse audiovizuale.

10. Evaluare

A. Condiții de îndeplinit pentru prezentarea la evaluare:

Prezența la ore conform regulamentului universității.

B. Criterii, metode și ponderi în evaluare:

Tip activitate		10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs				
10.5 .	Seminar			
	Laborator	Exercitii de animatie individuale si in grup:		
		Storyboard si animatie stop-motion (exercitiu de grup)		20%
		Storyboard si animatie cu tehnica pixilatie (exercitiu de grup)		20%
		Animatie frame by frame (exercitiu individual)		20%
		Proiect de animatie pe calculator (exercitiu individual)		30%
	Proiect			
10.6. Standard minim de performanță				
Prezentarea exercițiilor la termen limită și obținerea 50% din punctajul maxim.				

Data completării
10.09.2015

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar
dr. Kassay Réka



Data avizării în departament
15.09.2015

Semnătura directorului de departament
prof. univ. dr. Pethő Ágnes

