

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

Instituția de învățământ superior	Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava
Facultatea	Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării
Departamentul	Limba și literatura română și științele comunicării
Domeniul de studii	Științe ale comunicării
Ciclul de studii	Licență - Învățământ cu frecvență
Programul de studii/calificarea	Media digitală

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	Animație și efecte vizuale				
Titularul activităților de curs	Lect.univ.dr. Ioana Mititelu				
Titularul activităților de laborator	Emanuela Motrescu				
Anul de studiu	III	Semestrul	6	Tipul de evaluare	Examen
Regimul disciplinei	Categorica formativă a disciplinei DF - fundamentală, DD - în domeniu, DS - de specialitate, DC – complementară				DS
	Categorica de opționalitate a disciplinei: DO - obligatorie (impusă), DA - opțională (la alegere), DL - facultativă (liber aleasă)				DO

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	4	Curs	2	Laborator/lucrări practice	2
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	48	Curs	24	Laborator/lucrări practice	24

II Distribuția fondului de timp pe semestru:	ore
II a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe	15
II b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren	14
II c) Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri	15
II d) Tutoriat	
III Examinări	2
IV Alte activități (precizați):	

Total ore studiu individual II (a+b+c+d)	44
Total ore pe semestru (Ib+II+III+IV)	96
Numărul de credite	4

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

Curriculum	•
Competențe	•

5. Condiții (acolo unde este cazul)

Desfășurare a cursului	• Sală de curs cu proiector și conexiune la Internet
Laborator/lucrări practice	• Laborator cu stații de lucru cu acces la Internet

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	CP 2 Utilizarea noilor tehnologii de informare și comunicare (NTIC); CP 4 Realizarea și promovarea unui produs de media digitală.
-------------------------	--

7. **Obiectivele disciplinei** (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea principiilor de bază în animație • Dezvoltarea cunoștințelor studentului cu privire la abilitățile tehnice și de producție implicate de animație și efecte vizuale • Învățarea metodelor de realizare a animațiilor și efectelor vizuale • Explorarea tipurilor de animație și evaluarea critică a acestora
-----------------------------------	--

 8. **Conținuturi**

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Introducere în animație și efecte vizuale 1.1 Istoric, evoluție 1.2 Clasificarea animațiilor 1.3 Animația 3D 1.4 Elemente 3D și medii pentru efecte vizuale 1.5 Cadre de utilizare și utilitate 1.6 Animația: instrument de promovare 1.7 Efectele vizuale vs. efectele speciale	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
2. Animația și efectele vizuale. Aspecte formale 2.1 Principiile animației 2.2 Aspecte formale ale compoziției și designului 2.3 Elemente, principii și efecte vizuale 2.4 Clasificarea efectelor vizuale	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
3. Elemente de limbaj 3.1 Mizanscena 3.2 Reguli de compoziție 3.4 Studii de caz: Filmul Avatar. O revoluție tehnologică	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
4. Animația și efectele vizuale. De la pre-producție la post-producție 4.1 Storyboard 4.2 Design 4.3 Dezvoltare	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
5. Efectele vizuale în cinematografie și televiziune 5.1 CGI (computer -generated imagery)	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	
6. Etapa de producție 6.1 Roluri cheie în producția efectelor vizuale	4	Prelegere participativă, dialog, prezentare multimedia, instructaj, dezbateri	

Bibliografie

BECKERMAN, Howard, *Animation: The Whole Story*, New York: Allworth Press, 2003.
 BROOKER, D., *Essential CG lighting techniques*, Oxford: Focal Press, 2003.
 DINUR, Eran, *The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Technique of VFX for Director, Producers, Editors, and Cinematographers*, Routledge, Taylor & Francis Group, 2017.
 FAILES, I., *The masters of VFX: behind the scenes with geniuses of visual and special effects*, East Sussex: Ilex Press, 2015.
 FOSTER, Jeff, *The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques*, Indianapolis: Wiley, 2010.
 MENACHE, Alberto, *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, Burlington, M.A: Morgan Kaufmann, 2011.
 MITCHELL, A.J., *Visual Effects for Film and Television*, Oxford: Focal Press, 2012.
 TORENE, Svitil, *So You Want to Work in Animation & Special Effects?*, Enslo Publishers, Inc., 2007.
 WRIGHTM, Steve, *Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist*, Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2013.
 WILKIE, Bernard, *Creating Special Effects for TV and Video*, 3rd Edition, CRC Press, 1996 (re 2003).
 ***Adobe After Effects Guide

Bibliografie minimală
DINUR, Eran, <i>The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Technique of VFX for Director, Producers, Editors, and Cinematographers</i> , Routledge, Taylor & Francis Group, 2017. FAILES, I., <i>The masters of VFX: behind the scenes with geniuses of visual and special effects</i> , East Sussex: Ilex Press. 2015. FOSTER, Jeff, <i>The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques</i> , Indianapolis: Wiley, 2010. MITCHELL, A.J., <i>Visual Effects for Film and Television</i> , Oxford: Focal Press, 2012. ***Adobe After Effects Guide

Aplicații (Laborator/lucrări practice)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Studii de caz și aplicații pe diverse tipuri de animație	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea, exerciții practice	
2. Tehnici de animație: Animația tradițională și animația stop-motion.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea, exerciții practice	
3. Tehnici și practici avansate de animație: Animația 2D și 3D.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea, exerciții practice	
4. Elemente de limbaj. Aplicații	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea, exerciții practice	
5. Pre-producție 5.1 Pregătirea și dezvoltarea unui produs de animație și efecte vizuale	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea, exerciții practice	
6. Storyboard-ul în animație: planificarea vizuală a narațiunii.	4	Lucrul individual și în perechi, experimentul, exemplificarea, exerciții practice	

Bibliografie
BECKERMAN, Howard, <i>Animation: The Whole Story</i> , New York: Allworth Press, 2003. BROOKER, D., <i>Essential CG lighting techniques</i> , Oxford: Focal Press, 2003. DINUR, Eran, <i>The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Technique of VFX for Director, Producers, Editors, and Cinematographers</i> , Routledge, Taylor & Francis Group, 2017. FAILES, I., <i>The masters of VFX: behind the scenes with geniuses of visual and special effects</i> , East Sussex: Ilex Press. 2015. FOSTER, Jeff, <i>The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques</i> , Indianapolis: Wiley, 2010. MENACHE, Alberto, <i>Understanding Motion Capture for Computer Animation</i> , Burlington, M.A: Morgan Kaufmann, 2011. MITCHELL, A.J., <i>Visual Effects for Film and Television</i> , Oxford: Focal Press, 2012. TORENE, Svtil, <i>So You Want to Work in Animation & Special Effects?</i> , Enslo Publishers, Inc., 2007. WRIGHTM, Steve, <i>Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist</i> , Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2013. WILKIE, Bernard, <i>Creating Special Effects for TV and Video</i> , 3rd Edition, CRC Press, 1996 (re 2003). ***Adobe After Effects Guide

Bibliografie minimală
DINUR, Eran, <i>The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Technique of VFX for Director, Producers, Editors, and Cinematographers</i> , Routledge, Taylor & Francis Group, 2017.

FAILES, I., *The masters of VFX: behind the scenes with geniuses of visual and special effects*, East Sussex: Ilex Press, 2015.
 FOSTER, Jeff, *The Green Screen Handbook: Real-world Production Techniques*, Indianapolis: Wiley, 2010.
 MENACHE, Alberto, *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, Burlington, M.A: Morgan Kaufmann, 2011.
 MITCHELL, A.J., *Visual Effects for Film and Television*, Oxford: Focal Press, 2012.
 ***Adobe After Effects Guide

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

- Conținutul cursurilor și al laboratoarelor permite studenților dobândirea de abilități și cunoștințe esențiale, în conformitate cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatorilor reprezentativi din domeniul programului.
- Cursurile reprezintă o introducere în lumea imaginilor digitale, a efectelor vizuale și animației, concentrându-se atât pe practicile din trecut, cât și prezent. Totodată, disciplina permite analizarea și conștientizarea efectului acestor tehnologii asupra filmului, televiziunii și a altor mijloace media.
- Prin intermediul proiectelor practice, studenții vor reuși să dobândească o înțelegere a elementelor firului narativ, dar și a modalităților de obținere a efectelor vizuale prin intermediul diverselor programe digitale.

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Cunoașterea elementelor minimale cu privire la rolul și utilitatea tehnicilor de animație și efectelor vizuale.	Examen scris – test grilă	50%
Laborator/lucrări practice	Capacitatea de analiză a efectelor vizuale din cadrul unui produs cinematografic sau a unei animații. Capacitatea de a pune în practică metodele, conceptele și noțiunile prezentate. Gradul de implicare în activitatea din timpul lucrărilor practice.	Evaluare sumativă – proiect individual Evaluare continuă – probe practice, teme, dezbateri	50%

Standard minim de performanță:

10.1. Standard minim de performanță evaluare la curs

Standarde minime pentru nota 5: cunoașterea elementelor minimale cu privire la rolul și utilitatea tehnicilor de animație și efectelor vizuale; cunoașterea principiilor de bază în animație;
 Standarde minime pentru nota 10: înțelegerea principiilor fundamentale; cunoașterea sistemului de producție relaționat animației și efectelor vizuale; înțelegerea corespunzătoare a manierei în care se desfășoară realizarea unor produse de animație; aprecierea critică a caracteristicilor principale ale domeniului.

10.2. Standard minim de performanță evaluare la activitatea aplicativă

Standarde minime pentru nota 5: capacitatea de a pune în practică metodele, conceptele și noțiunile prezentate la nivel minimal; realizarea în proporție de minim 50% a temelor de laborator; capacitatea de analiză a efectelor vizuale din cadrul unui produs cinematografic sau a unei animații, cu un nivel minimal de analiză a elementelor de grafică computerizată și efecte vizuale;
 Standarde minime pentru nota 10: capacitatea de analiză a efectelor vizuale din cadrul unui produs cinematografic sau a unei animații, cu un grad ridicat de analiză a elementelor de grafică computerizată și efecte vizuale; dobândirea unui grad de interactivitate crescut pentru combinarea conținuturilor multimedia.

Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de aplicație
------------------	-------------------------------	------------------------------------

24.09.2024		
------------	--	--

Data avizării	Semnătura responsabilului de program
25.09.2024	

Data avizării în departament	Semnătura directorului de departament
26.09.2024	

Data aprobării în Consiliul facultății	Semnătura decanului
27.09.2024	