

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G25p-II-3
Przedmiot:	Pracownia dyplomowa - grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Polak Joanna, dr hab. prof. UMCS
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	11,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Opanowanie programów do montażu i tworzenia grafiki oraz animacji w stopniu zaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	• konsultacje • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zaawansowana kreacja artystycznego filmu animowanego.
Forma oceniania:	• portfolio • praca magisterska
Warunki zaliczenia:	Oddanie skończonej pracy magisterskiej w postaci filmu lub animowanego projektu multimedialnego.
Literatura:	1. Kurs tworzenia storyboardów, Giuseppe Cristiano, Wydawnictwo ABE Dom, 2008. 2. The animator's Reference Book, Pardew Wolfley, 2005. 3. Jiri Trnka, L.H. Augustin, 2002. 4. Jan Lenica labirynt, Ewa Czerwiakowska, Tomasz Kujawski, 2002. 5. Animation Unlimited Innovative short Films Since 1940, Liz Faber, Helen Walters, 2004. 6. Animation now!, Ed. Julius Wiedemann 2004. 7. Le dessin sans peine, Burne Hogarth, 2001. 8. Anatomia dla artysty, Jeno Barcsay, 1988. 9. Anatomia zwierząt dla artystów, Gottfried Bammes, 1995. 10. The Art. Of Porco Rosso, Hayao Miyazaki, 2005. 11. Timing for Animation, Harold Whitaker, 2007. 12. Videographics, Hugh Skinner, 1994. 13. Storyboard ruch w sztuce filmowej, Mark Simon, Wydawnictwo: Wojciech Marzec, 2010. 14. Secrets of Digital Animation, Steven Withrow, Wydawnictwo: RotoVision 2009. Literatura uzupełniająca: 1. Adobe After Effects CS6. Oficjalny podręcznik, Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion 2. Adobe Premiere Pro CS6. Oficjalny podręcznik, Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion 3. Adobe Photoshop CS6. Oficjalny podręcznik, , Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę w zakresie technik i technologii grafiki projektowej 02W ma wiedzę pozwalającą na podjęcie pracy w zawodzie artysty grafika i grafika projektanta 03U posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych 04U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji 05U jest w stanie samodzielnie wybierać i modyfikować techniki i technologie oraz narzędzia i materiały niezbędne do realizacji zamierzonych zadań 06U wykonuje profesjonalne realizacje projektowe zarówno pod względem artystycznym jak i użytkowym 07U opracowuje i realizuje dyplom artystyczny stanowiący twórczą syntezę zdobytej wiedzy i umiejętności z zakresu grafiki projektowej 08U w pracy twórczej kieruje się zasadami etyki zawodowej 09K potrafi wykonać dokumentację oraz prezentację własnych dokonań twórczych na forum publicznym 10K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności 11K jest niezależny w budowaniu własnych koncepcji artystycznych 12K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W -12K - na podstawie jakości artystycznej i poprawności prawnej etudy animowanej lub projektu multimedialnego.