

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G60c-V-9
Przedmiot:	Pracownia dyplomowa - sztuka mediów cyfrowych
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	V/9
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Polak Joanna, dr hab. prof. UMCS
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	13,0
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
Wstępne wymagania:	Opanowanie programów do montażu i tworzenia grafiki oraz animacji w stopniu zaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	• konsultacje • korekta prac • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zaawansowana kreacja artystycznego filmu animowanego
Forma oceniania:	• 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 dotyczącą technik i technologii w obszarze sztuki mediów cyfrowych obejmującą znajomość warsztatu, programów komputerowych oraz nowoczesnych technik multimedialnych 02W jest przygotowany do formułowania i rozwiązywania w teorii i praktyce złożonych zagadnień związanych ze sztuką mediów cyfrowych oraz ich miejscem w obszarze współczesnej kultury i sztuki 03U potrafi przygotować koncepcję i założenia ideowe pracy dyplomowej, wybrać właściwe metody realizacji, samodzielnie dobrać i modyfikować techniki i technologie oraz narzędzia i materiały niezbędne do wykonywanych zadań 04U potrafi rzeczowo i logicznie uzasadnić koncepcję i sposób realizacji pracy dyplomowej 05U posiada rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w zakresie sztuki mediów cyfrowych 06U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się artystycznymi środkami ekspresji wykorzystując możliwości jakie dają media cyfrowe 07U realizuje własne koncepcje artystyczne na gruncie sztuki mediów cyfrowych umiejętnie posługując się nowoczesnymi narzędziami i oprogramowaniem 08U potrafi tworzyć prace z zakresu mediów cyfrowych oparte na cyfrowym przetwarzaniu obrazu i dźwięku 09U posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań plastycznych w oparciu o komputer i urządzenia peryferyjne takie jak: kamery cyfrowe, drukarki, plotery skanery i odpowiednie oprogramowanie 10U umie planować efekty pracy, biorąc pod uwagę odbiorcę, czas i przestrzeń, aspekty estetyczne, społeczne i prawne 11K realizuje prace artystyczne ze świadomością zasad prawa autorskiego 12K potrafi przygotować swoje prace do druku, edycji ekranowej lub internetowej, potrafi umiejętnie dokumentować oraz w sposób komunikatywny prezentować własne dokonania artystyczne na forum publicznym 13K ma świadomość zakresu możliwości jakie wnoszą do współczesnego warsztatu artystycznego nowe media, umie zastosować je w obszarze sztuki 14K jest niezależny w rozwijaniu własnych idei i koncepcji artystycznych oraz formułowaniu krytycznej argumentacji 15K inicjuje działania grupowe oraz potrafi organizować pracę i działać w zespole przy realizacji projektu
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W -12K - na podstawie jakości artystycznej i poprawności prawnej etudy animowanej lub projektu multimedialnego.