

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E21-II-4
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Polak Joanna, dr hab. prof. UMCS
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Student powinien opanować obsługę podstawowych aplikacji komputerowych w stopniu zaawansowanym i program graficzny Adobe Photoshop w stopniu podstawowym.
Metody dydaktyczne:	• dyskusja dydaktyczna • film • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • warsztaty grupowe • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Realizacja udźwiękowionego filmu w dowolnej technice animacyjnej obrazujący jeden z 3 tematów do wyboru: 1. Dowolny 2. Lublin 3. Żywioty
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • inne • obecność na zajęciach • ocena ciąguła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest obecność na zajęciach , zaangażowanie i kreatywność podczas ćwiczeń praktycznych, oraz zakończenie realizacji filmu semestralnego na odpowiednim poziomie artystycznym.
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 Sience 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 wiedzę dotyczącą realizacji, prezentacji i projektów multimedialnych 02U potrafi realizować prace artystyczne w zakresie poznanych dyscyplin sztuk plastycznych - tworzy projekty i realizacje multimedialne z wykorzystaniem nowoczesnych technik komputerowych 03U posługuje się warsztatem charakterystycznym dla technik multimedialnych (animacja, montaż obrazu) 04U przygotowuje projekty oraz autoprezentacje z wykorzystaniem technologii i technik multimedialnych