Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G12-w-I-1
Przedmiot:	**Multimedia i animacja komputerowa**
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	**Polak Joanna, dr hab. prof. UMCS**
Forma zajęć:	wykład
Rodzaj zaliczenia:	egzamin
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna 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 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:	Znajomość obsługi komputera w stopniu zaawansowanym. Znajomość obsługi programu Adobe Photoshop w stopniu średniiozaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	• dyskusja dydaktyczna • film • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • odczyt • pokaz • wykład informacyjny • wykład konwersatoryjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Scenariusz, storyboard, techniki animacji filmowej.
Forma oceniania:	• inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność)
Warunki zaliczenia:	Obecność i aktywność na zajęciach.
Literatura:	1. Sztuka animacji, od ołówka do piksela historia filmu animowanego, Jerry Beck, 2006. 2. Jiri Trnka, L.H.Augustin,2002. 3. Jan Lenica labirynt, Ewa Czerwiakowska, Tomasz Kujawski, 2002. 4. Animation Unlimited Innovative short Films Sience 1940, Liz Faber, Helen Walters, 2004.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki multimedialnej obejmującą znajomość edycji obrazu i dzwięku, graficznych programów komputerowych oraz nowoczesnych technik przetwarzania zapisu cyfrowego 02W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji projektów multimedialnych (scenariusz, scenopis, film, wideo, animacja komputerowa, etc.) 03U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji używanym w cyfrowej edycji audio-wideo 04U w pracy twórczej wykorzystuje techniki cyfrowej rejestracji obrazu swobodnie poruszając się w obrębie grafiki multimedialnej 05U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji komputerowej, nieustannie poszerzając kwalifikacje zawodowe artysty grafika
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W - na podstwie jakości filmu i poprawności jego wykonania. 02W - widoczne na podstawie błedów popełnionych przy powstaniu filmu. 03U - ocena dojżałosci tematycznej filmu. 04U - na podstawie wykonania filmu, brak efektu kształcenia uwidoczni się brakiem filmu. 05U - na podstwaie udzielanych odpowiedzi na pytania kontrolne.