

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 (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 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 średniozaawansowanym.
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 ciąguła (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 Since 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 dźwięku, 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 podstawie jakości filmu i poprawności jego wykonania. 02W - widoczne na podstawie błędów popełnionych przy powstaniu filmu. 03U - ocena dojrzałości tematycznej filmu. 04U - na podstawie wykonania filmu, brak efektu kształcenia uwidoczni się brakiem filmu. 05U - na podstawie udzielanych odpowiedzi na pytania kontrolne.