

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G12-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:	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 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:	• ćwiczenia laboratoryjne • ćwiczenia produkcyjne • dyskusja dydaktyczna • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • warsztaty grupowe • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Techniki animacji filmowej. Podstawy programów Adobe Premiere i After Effects.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • przegląd prac • realizacja projektu • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Wykonanie kompletnego filmu animowanego.
Literatura:	1. Animation now!, Ed. Julius Wiedemann 2004. 2. Polskie kino niezależne, Mikołaj Jazdon, Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu, 2005. 3. Antonisz: Technika jest dla mnie rodzajem sztuki, Joanna Kordiak – Piotrowska, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Muzeum Narodowe w Krakowie, FilMOTEKA Narodowa, 2013 4. 60 lat polskiej animacji, Anna Godlewska, Mieczysław Kuźmiecki, Muzeum Kinematografii w Łodzi, 2008 5. 65 lat polskiej animacji dla dzieci, Polski Instytut Sztuki Filmowej, Muzeum Kinematografii w Łodzi, FilMOTEKA Narodowa, 2012
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 proponowanych scenariuszy.