

Portfolio - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Portfolio
Kod przedmiotu	WA--Port-W-POD16_pNadGen61TW1
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Ilustracja i komiks z elementami concept art
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	1
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Magdalena Gryska, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	-	-	3 (w tym jako e-learning)	0,2 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Ukształtowanie podstawowych umiejętności w zakresie przygotowanie do kreacji profesjonalnego portfolio, z uwzględnieniem współczesnych technologii oraz wymogów stawianych przez przemysł rozrywki elektronicznej.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

Dokumentacja projektu mediów cyfrowych– opracowanie dokumentu zawierającego koncepcję gry/animacji/mediów/usług medialnych, scenariusz, opis i ilustracje assetów, opis i ilustracje scenografii, opis wybranego środowiska realizacji projektu, opis formatu danych/komponentów kodu, demografia użytkowników, porównanie z podobnymi produkcjami.

Metody kształcenia

Projekt obejmujący wykonanie prototypowego portfolio w wybranym środowisku, dostarczonego wraz z pełną dokumentacją. Projekty powinny być realizowane indywidualnie. Projekty są poddane konsultacjom z prowadzącym zajęcia.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia	K_U15	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	
Umiejętności, które posiada absolwent umożliwią mu podjęcie pracy w charakterze rysownika koncepcyjnego przy produkcji filmów, gier komputerowych oraz w reklamie	K_W19	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	
Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w dyscyplinie komiksu i ilustracji (w ujęciu całościowym) i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym kierunkiem studiów podyplomowych	K_W14	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Jest zdolny do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań	K_U12	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	
Ma podstawowa wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	K_U15	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	
Potrafi tworzyć, projektować okładki do gier komputerowych, potrafi posługiwać się technikami digital painting lub grafiką 3D	K_U20	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	

Warunki zaliczenia

Projekt - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny za wykonanie prototypowego portfolio zrealizowanego w wybranym środowisku.

Literatura podstawowa

1. Manninem T. et al: *Game Production Process a Preliminary Study*, Ludocraft- ELIAS ProjectPodobnie postępuj w przypadku kolejnych pozycji bibliograficznych literatury podstawowej wciskając [Enter]. Pamiętaj o kolejności: autor, tytuł, wydawnictwo, miejsce, rok wydania! Przed wciśnięciem [Enter] skasuj ukryty tekst: „Pod

Literatura uzupełniająca

1. Freeman D.: *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering* New Riders Publishing, 200

Uwagi

Studenci wykorzystują przykładowe materiały otrzymane od prowadzącego. Korzystają także ze źródeł internetowych. Tematyka zajęć jest w miarę możliwości konsultowana z przedstawicielami przemysłu gier komputerowych i mediów cyfrowych w celu uaktualnienia treści programowych i ich dostosowania do wymogów rynku pracy.

Zmodyfikowane przez dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 19-01-2018 11:15)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ