

Portfolio - course description

General information	
Course name	Portfolio
Course ID	WA--Port-W-POD16_pNadGen61TW1
Faculty	Faculty of Arts
Field of study	Illustration, comic book design and elements of concept art
Education profile	academic
Level of studies	Postgraduate studies
Beginning semester	winter term 2017/2018

Course information	
Semester	2
ECTS credits to win	1
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	dr hab. Magdalena Gryska, prof. UZ

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Lecture	-	-	3 (including as e-learning)	0,2 (including as e-learning)	Credit

Aim of the course

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

Prerequisites

brak

Scope

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.

Teaching methods

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.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia	K_U15	- activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an ongoing monitoring during classes	
Umiejętności, które posiada absolwent umożliwią mu podjęcie pracy w charakterze rysownika koncepcyjnego przy produkcji filmów, gier komputerowych oraz w reklamie	K_W19	- activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an ongoing monitoring during classes	

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
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	- activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an ongoing monitoring during classes	
Jest zdolny do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań	• K_U12	- activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an ongoing monitoring during classes	
Ma podstawowa wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	• K_U15	- activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an ongoing monitoring during classes	
Potrafi tworzyć, projektować okładki do gier komputerowych, potrafi posługiwać się technikami digital painting lub grafiką 3D	• K_U20	- activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an ongoing monitoring during classes	

Assignment conditions

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

Recommended reading

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

Further reading

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

Notes

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.

Modified by dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ (last modification: 19-01-2018 21:22)

Generated automatically from SylabUZ computer system