

STUDIA PODYPLOMOWE

Film i multimedia – zarządzanie projektem

1. **Film i animacja** - studia podyplomowe zaoczne - 2-letnie

2. **Multimedia** - studia podyplomowe zaoczne - 2-letnie

Termin rozpoczęcia – 1 października 2010 r.

Studia podyplomowe adresowane są dla absolwentów uczelni artystycznych, politechnicznych i humanistycznych.

Kompetencje i umiejętności nabyte podczas kształcenia otwierają drogę zawodową do sektora filmu, animacji i telewizji oraz do sektora internetowego. Realizacja zadań multimedialnych podczas kształcenia otwiera drzwi do sektora teleinformatycznego ulokowanego w urządzeniach mobilnych.

Uznając pęd cywilizacyjny ku angażowaniu odbiorców kultury i rozrywki w współuczestnictwo przy tworzeniu przekazów multimedialnych w tym gier za oczywisty, co przejawia się np. w tym, że przychody z tych ostatnich dorównywać zaczynają przychodom z filmu, obserwujemy aktywny rozwój technik interaktywnych z silnym uwzględnieniem warstwy zarządzania projektami multimedialnymi, zastosowania graficznych programów komputerowych oraz projektowania interesującej warstwy wizualnej.

1. **Studia podyplomowe - film i animacja - 4 semestry**

2. **Studia podyplomowe - multimedia - 4 semestry**

1. Film i animacja

Jesteśmy świadkami wydzielenia i specjalizowania się stanowisk pracy związanych z filmem, animacją i szeroko rozumianą rozrywką.

Analizując współczesny proces produkcji filmu czy animacji obserwuje się wydzielenie wąskich specjalizacji. Firmy produkcyjne określiły kompetencje dla określonych poziomów produkcyjnych.

Moduł 1. **Zarządzanie projektem** realizuje zagadnienia dotyczące zarządzania ogromną ilością danych oraz zdarzeń związanych z produkcją. Student otrzymuje kompetencje i umiejętności z zakresu wytwarzania i przetwarzania danych produkcji filmowej. Celem modułu jest umiejętność zarządzania danymi wynikowymi oraz rozumienie procesów jak moja praca wpisuje się w pracę całego zespołu.

Moduł 2. **Projektowanie konceptu** (*Digital Content Creation*) DCC dotyczy projektowania treści, czyli co chcemy przedstawić jak to wyrazić i jak to przygotować.

Moduł 3. **Forma i stylistyka**, przedmiot zajmuje się zagadnieniami związanymi z plastycznym kształtowaniem ikonograficznych materiałów źródłowych i/lub wyobrażeniowych. Moduł pomaga zbudować portfolio projektu. W pracy nad projektem zaangażowane są zagadnienia kreacji artystycznej.

Moduł 4. **Produkcja i postprodukcja materiału filmowego**, obejmuje zagadnienia związane z generowaniem materiału filmowego oraz zagadnienia związanych z efektami specjalnymi.

Moduł 5. Technika i technologia filmu, zajmuje się zagadnieniami związanymi z generowaniem materiału filmowego na potrzeby produkcji i dystrybucji utworów filmowych.

Szkolenie realizowane jest przy pomocy: dużych pakietów oprogramowania 2D i 3D, Adobe Master Collection, Zbrush, RealFlow, 3D StudioMax.

2. Multimedia

Multimedia to nie tylko materiał fotograficzny, wideo i audio, typografia, to też interaktywność. Interaktywność to nie tylko przyciski z adresem URL przenoszące nas do innych dokumentów ulokowanych w odległym serwerze, to nie tylko inicjowanie animacji czy dźwięku, to nie tylko akcja i reakcja, gdy strzelamy w grze do wirtualnego przeciwnika. To przede wszystkim nowe osiągnięcia związane z ekranami haptycznymi realizującymi wrażenia wirtualnej faktury, czy elektromiograf odczytujący napięcia mięśni, który przenosi interakcję na wirtualną przestrzeń 3D. Wymienione eksperymenty staną się za chwilę częścią już istniejącego środowiska multimedialnego. Urządzenia mobilne stawiają kolejne wyzwania dla twórców grafiki projektowej. Zachowując wszystko co jest dziedzictwem Gutenberga i jego następców np.: John'a D Berry'ego, Erik'a Spikermanna, wprowadzamy szkolenie uwzględniające technologię przetwarzania obrazu wynikającą z VNC (czyli *Virtual Network Computing to system przekazywania obrazu z wirtualnego lub fizycznego środowiska graficznego*). Proponujemy Studia podyplomowe uwzględniające potrzeby społeczeństwa informatycznego. Zaprojektowanie utworu multimedialnego wymaga przejścia przez kilka poziomów realizacyjnych.

Moduł 1. Poziom konceptu (*Digital Content Creation DCC*), dotyczy projektowania treści, czyli co chcemy przedstawić jak to wyrazić i jak to przygotować.

Moduł 2. Forma i treść zajmuje się zagadnieniami związanymi z plastycznym kształtowaniem ikonograficznych materiałów źródłowych i/lub wyobraźniowych. Moduł pomaga zbudować portfolio projektu w oparciu o zdefiniowane treści związane z aspektami reklamowo-marketingowymi. W pracy nad projektem ulokowane są zagadnienia kreacji artystycznej.

Moduł 3. Interface, interaktywność i ergonomia zajmuje się zagadnieniami związanymi z: nawigacją, pisaniem skryptów, projektowaniem i zarządzaniem wizualną i dźwiękową bazą danych. Ponadto tworzeniem i zarządzaniem obiektami tj.: handlerami, wiadomościami i zdarzenia oraz zachowaniami obiektów i behaviorami.

Moduł 4. Technika i technologia, zajmuje się zagadnieniami związanymi z generowaniem materiału filmowego, projektora prezentacji multimedialnej dystrybucji w formie .HTML dla Internetu.

Szkolenie realizowane jest na bazie: dużych pakietów oprogramowania 2D i 3D, Adobe Master Collection, 3D StudioMax, Director, znajomości bibliotek OpenGL, DirectX.