**Ścieżka DIGITAL ART na kierunku Grafika i Multimedia**

**Program praktyk**

**Tematyka praktyk zawodowych:**

* poznanie typowych zadań związanych z tworzeniem grafik i ilustracji do różnego typu gier, cyfrowych i analogowych;
* doskonalenie technik pozyskiwania informacji oraz innych materiałów potrzebnych do tworzenia grafiki i ilustracji na potrzeby gier cyfrowych, analogowych i innych rodzajów produktów i publikacji
* doskonalenie elementów własnego warsztatu artystycznego z zakresu przygotowania ilustracji i grafik na potrzeby projektów z dziedzin wymienionych wyżej
* poznanie funkcjonowania organizacji związanych z branżą produkcji gier, branżą wydawniczą, multimedialną, interaktywną i publicystyczną;
* poznanie zasad funkcjonowania (struktura organizacyjna, funkcje, uprawnienia, cele działalności) podmiotów zajmujących się grami lub inna produkcją (wymienionych wyżej) z uwzględnieniem specyfiki miejsca odbywanych praktyk
* poznanie wybranych procedur, systemów norm i reguł (prawnych, zawodowych, organizacyjnych, etycznych) odnoszących się do funkcjonowania w branży produkcji gier, w branży wydawniczej, reklamowej i innych wymienionych wyżej;
* poznanie znaczenia efektywnej współpracy w zespole;
* nabycie świadomości wpływu ciągłego rozwoju technologii na pracę w branży produkcji gier oraz innych branż wymienionych wyżej;
* nabycie świadomości istnienia i umiejętności rozwiązywania wybranych problemów związanych z zarządzaniem projektem lub marką;
* zaznajomienie się z zagadnieniami specjalistycznymi, zależnie od miejsca odbywania praktyk, takimi jak metodyka pracy przy kreacji grafiki i ilustracji, zarządzanie projektem, fazy powstawiania gry: koncepcyjnej, analizy marketingowej, prototypowania, preprodukcji, produkcji; przeprowadzanie testów jakościowych, zbieranie i analiza danych.

**Jednostka organizująca praktykę może zawęzić lub rozszerzyć zakres przedmiotowy praktyki, jeśli taka potrzeba wynika ze specyfiki jednostki organizacyjnej lub efektywniej przyczyni się do osiągnięcia celów praktyki.**

**Miejsca praktyk zawodowych:**

* studia produkujące gry,
* wydawnictwa growe i publikacji tradycyjnych
* agencje reklamowe
* magazyny i czasopisma
* inne podmioty, w których potrzebna jest praca kreatywna z zakresu ilustracji i grafiki

**Uwagi:**

1.Stanowisko praktyk musi być związane z pracą kreatywną z zakresu ilustracji i grafiki cyfrowej

2. Wskazane, aby studenci odbywali praktyki w zespole, pod okiem doświadczonych specjalistów z zakresu tworzenia sztuki cyfrowej. Należy unikać sytuacji, kiedy student(-ka) jest jedynym specjalistą w tej dziedzinie.