Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	I stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Wybrana pracownia artystyczna: Pracownia grafiki eksperymentalnej	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.C2	przynależność do bloku	Blok artystyczny
prowadzący	prof. dr hab. Arkadiusz Marcinkowski			e-mail	arkadiusz.marcinkowski@akademiasztuki.eu
rok II	semestr	3-4		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu	obieralny			język wykładowy	Polski, angielski
liczba godzin	wykłady			suma	120
	ćwiczenia	60+60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Student posiada wiedzę i umiejętności z zakresu podstaw projektowania graficznego oraz dziedzin pokrewnych. Zna podstawy warsztatu graficznego – zarówno cyfrowego, jak i tradycyjnego. Potrafi wykorzystać swój warsztat w celu prezentacji koncepcji wstępnych oraz rozwijaniu ich w drodze projektowania. Potrafi dokonać analizy pojęć i zjawisk. Posiada podstawowe kompetencje komunikacyjne – potrafi werbalizować własne opinie, jest otwarty na uwagi. Posiada podstawową wiedzę o grafice interaktywnej, interesuje się różnymi technikami i jest zmotywowany do zgłębiania swojej wiedzy w tym zakresie.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 3
C1 – Wykształcenie studenta jako projektanta swobodnie poruszającego się w obrębie podstawowych technik tworzenia sztuki interaktywnej
C2 – Rozwijanie umiejętności szczegółowej analizy opracowywanego zagadnienia. Wykształcenie umiejętności budowania odpowiedniego komunikatu do określonej grupy docelowej.
C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta.
C4 – Rozwijanie umiejętności doboru adekwatnych środków przekazu oraz opanowanie profesjonalnych technik projektowych i realizacyjnych
C5 – Przygotowanie do kolejnych etapów zdobywania wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania grafiki interaktywnej.
Semestr 4
C1 – Kontynuacja rozwijania umiejętności projektowania grafiki interaktywnej za pomocą różnych technik projektowych
C2 – Nauka budowania czytelnych komunikatów wizualnych opartych na spójnych projektach łączących elementy statyczne i interaktywne
C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.
C4 – Nabywanie kompetencji do pracy w grupie projektowej.

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych związanych z grafiką eksperymentalną, w szczególności w zakresie projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu grafiki eksperymentalnej oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GVR_W02	P6S_WG
ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej z zakresu technologii realizacji z zakresu grafiki eksperymentalnej oraz psychologii widzenia i kompozycji	GVR_W03	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu grafiki eksperymentalnej	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu grafiki eksperymentalnej	GVR_U02	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje z zakresu grafiki eksperymentalnej przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	GVR_U04	P6S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac projektowych i artystycznych, dostosowaną do założonych celów projektowych przy realizacji działań eksperymentalnych	GVR_U08	P6S_UW

potrafi realizować i analizować własne działania twórcze związane z grafiką interaktywną w oparciu o zróżnicowane koncepcje i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki	GVR_U10	P6S_UW
umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło z zakresu grafiki eksperymentalnej komunikatem	GVR_U11	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu grafiki eksperymentalnej, celem własnego rozwoju oraz rozwoju branży	GVR_K01	PS6_KU P6S_KR
samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie grafiki eksperymentalnej	GVR_K02	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce z zakresu grafiki eksperymentalnej, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GVR_K04	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	**Dobór tematów opiera się na indywidualnych wyborach studenta przedyskutowanych i zatwierdzonych przez wykładowcę.** Zwyczajowo student wybiera jeden lub dwa tematy (hasła) które realizuje w ramach wybranej przez siebie formy grafiki interaktywnej lub eksperymentalnej (np. instalacja interaktywna, video art, projekt gry komputerowej lub planszowej). Interpretacje tematów mogą w dowolny sposób dotykać kwestii społecznych, etycznych, środowiskowych i kulturalnych, oraz zawierać się w szerokim obszarze medialnym i dyscyplinarnym. Praca nad tematem zawiera szerokie rozeznanie problemu, analizy, konsultacje – również z uwzględnieniem podmiotów zewnętrznych. Dopuszczalna jest praca grupowa nad większymi projektami (np. projektami gier komputerowych lub dużych instalacji multimedialnych). **Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.**	60
semestr IV					

typ	temat	liczb agodz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	**Dobór tematów opiera się na indywidualnych wyborach studenta przedyskutowanych i zatwierdzonych przez wykładowcę.** Zwyczajowo student wybiera jeden lub dwa tematy (hasła) które realizuje w ramach wybranej przez siebie formy grafiki interaktywnej lub eksperymentalnej (np. instalacja interaktywna, video art, projekt gry komputerowej lub planszowej). Interpretacje tematów mogą w dowolny sposób dotykać kwestii społecznych, etycznych, środowiskowych i kulturalnych, oraz zawierać się w szerokim obszarze medialnym i dyscyplinarnym. Praca nad tematem zawiera szerokie rozeznanie problemu, analizy, konsultacje – również z uwzględnieniem podmiotów zewnętrznych. Dopuszczalna jest praca grupowa nad większymi projektami (np. projektami gier komputerowych lub dużych instalacji multimedialnych). **Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.**	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
PGA - Poznań Game Arena
Konferencja Medea
Konferencja INCAST'

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:
czynny udział w wystawach oraz warsztatach badawczych

E1. Literatura obowiązkowa

1. Dabner David, Szkoła projektowania graficznego, Wydawnictwo Arkady 2019
2. Jarosław Baca, Kurs video. Obróbka fotografii i tworzenie grafik, Wydawnictwo Helion
3. Swaigart Albert, Twórz własne gry komputerowe, Wydawnictwo Naukowe PWN
4. Tricia Austin, Richard Doust, Projektowanie dla nowych mediów, Wydawnictwo Naukowe PWN
5. Lakshmi Bhaskaran, Czym jest projektowanie publikacji. Podręcznik projektowania, ABE Dom Wydawniczy
6. Steve Krug, Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych. Wydanie II. Helion
7. Ambrose / Harris, Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN

E2. Literatura uzupełniająca

1. Krzysztof Lenk, Krótkie teksty o sztuce projektowania, Słowo / obraz terytoria
2. Magazyny o sztuce, internetowe i drukowane Obieg, Szum, Arteon, Artluk itp.
3. Ami Ronnberg The Book of symbols, Taschen 2010
4. Kwartalniki „2+3D”, Fundacja Rzecz Piękna

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
• terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze (50 %) • aktywność, frekwencja i zaangażowanie podczas zajęć (25 %) • jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (25%)	

Inne: uczestnictwo w konkursach, wystawach

ocena celująca (25)	ocena bardzo dobra (21-24)	ocena dobra plus (19-20)	ocena dobra (16-18)	ocena dostateczna plus (14-15)	ocena dostateczna (11-13)	ocena niedostateczna (10)
wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	praca powyżej średniego standardu - z pewnymi błędami	ogólnie solidna praca z zauważalnymi błędami	praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	praca spełnia minimalne kryteria	praca nie spełnia minimalnych kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	20+20
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/ przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa