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 rzeźby i działań przestrzennych	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.C2	przynależność do bloku	Blok artystyczny
prowadzący	dr Dorota Tołłoczko-Femerling			e-mail	dorota.tolloczko@akademiasztuki.eu
rok II	semestr	3-4		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu	obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady			suma	120
	ćwiczenia	60+60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywne przejście procesu rekrutacyjnego

Posiada umiejętności w zakresie rysunkowym pozwalających na transpozycję trójwymiarowej przestrzeni na płaszczyznę – niezależnie od wybranego medium.

Potrafi wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1- Zdobycie wiedzy na temat sposobu przetransponowania rysunku na formę przestrzenną

C2 -Zapoznanie się z istotą wzajemnych relacji płaszczyzn i kierunków tych płaszczyzn. Zrozumienie roli światłocienia w konstruowaniu formy i w jej odbiorze

C3 – Nauczenie umiejętności wykorzystania różnorodnych technik do wyrażenia formy przestrzennej

C4 – Uzyskanie umiejętności swobodnego manipulowania i transformacji obiektu przestrzennego.

C5 - Wykształcenie podstawowych umiejętności przygotowania, produkcji, realizacji formy przestrzennej dla projektów wirtualnych.

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. Rozporządzeni a MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych związanych z działaniami przestrzennymi	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu działań przestrzennych 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 działań przestrzennych oraz psychologii widzenia i kompozycji	GVR_W03	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu działań przestrzennych	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu działań przestrzennych	GVR_U02	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje z zakresu działań przestrzennych 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 przestrzennych	GVR_U08	P6S_UW
potrafi realizować i analizować własne działania twórcze związane z działaniami przestrzennymi 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 działań przestrzennych 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 działań przestrzennych, 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 działań przestrzennych	GVR_K02	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce z zakresu działań przestrzennych, 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	Omówienie przykładów realizacji VR w realizacjach przestrzennych i projektach artystycznych	2	Ćw s	**"Kompozycja strukturalna - połączenie formy fizycznej i VR"** Zadanie polega na zrealizowaniu kompozycji o charakterze struktury z materiałów prostych i ogólnodostępnych, typu patyczki a następnie wykonanie drugiej formy wirtualnej za pomocą Tilt Brush . Zadanie ma na celu przybliżenie studentowi możliwości łączenie technik tradycyjnych z nowoczesnymi rozwiązaniami technologicznymi, jak również opanowanie zasad kompozycji i proporcji a przede wszystkim postrzegania przestrzeni niezależnie wybranego od medium. Część materialna wykonanana w trakcie wspólnej pracy grupy w pracowni, część wirtualna indywidualnie, dopasowana do terminów w pracowni. Proponowane możliwości połączenia form •wykonanie dwóch identycznych struktur, z wyłączną możliwością przeskalowywania wielkości •stworzenie całościowej, uzupełniającej się struktury z obu elementów. Niezależnie od wybranego rozwiązania obie części realizacji powinny mieć możliwość prezentowania oddzielnie.	10
Wk	Wykład z rzeźby antycznej oraz klasycznej, poparty przykładami.	4	Ćw s	**Szkice z anatomii** Szkice oparte na obserwacji modela, realizowane w sposób konstrukcyjny, uproszczony, skupiony przede wszystkim na rozpoznaniu kubatury i proporcji postaci oraz charakteru przybranej przez modela pozy Ćwiczenia będą obejmować kilka pozycji postaci, bądź uzgodnionego wcześnej fragmentu anatomicznego np. dłoni. Dokumentacja fotograficzna.	16

Wk	Wykład: Wspomnienia i sposob ich wyrażania w sztuce jak również popkulturze, a nowe technologie wirtuale	4	Ćw s	**„Wspomnienie”** Zadanie polega na stworzeniu aranżacji przestrzennej w oparciu o program do modelowania 3d, bazującej na wspomnieniu z dzieciństwa. Punktami odniesenia mogą być filmy, baśnie, krestówki, czy gry komputerowe. Realizacja dopuszcza eksperymentalną, autorską wypowiadzi, wyrażoną w niekonwencjonalny sposób jeśli chodzi o sposób przedstawienia. Dokumentacja cyfrowa.	24
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Wykład o dźwiękowych instalacjach rzeźbiarskich, połaczony z prezentacją wyszukanych przez studentów przykładów.	2	Ć w s	**„Dźwięki”** Ćwiczenie polegające na wykonaniu obiektu mogacego emitować dzwieki do wykożystania jako instlacja dzwiękowa. Poprzez eksperymentalną alizę wybranego przez siebie mateiału student będzie miał możliwość kreatywnego interpretowanie dzwięków wydawanych przez stworzone przez siebie obiekty Realizacja obektu, przedsatwienie dokumentacji cyfrowej	22
Wk	Dyskusja oparta o inspirujace i inrygujące problemy artystyczne, wskazane przez studentów.	4	Ć w s	**Temat wolny.** Temat zaproponowany przez studenta, oparty na zdobytych w trakcie zajęć doświadczeniach oraz zainteresowaniach studenta. Ze wskazaniem problemu twórczego z zakresu sztuk pięknych. Wykoanie realizaci w wybranej przez studenta technologii – dokumentacja cyfrowa	32

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
Wszystkie powyższe tematy semestralne wiążą się ze ścisłymi badaniami problemów projektowych w takich aspektach jak:

rozpoznanie problemu artystycznego
dobór środków wyrazu dostosowanych do psychofizjologii widzenia i percepcji ogolnej
poszukiwanie optymalnych rozwiązań między podjetym problemem artystycznym a estetyką,
testy projektów prototypowych,
dobór technik realizacyjnych.

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:
- indywidualna interpretacja tematów semestralnych w oparciu o realne i najbliższe otoczenie
- studenta.
- dopuszczanie do programów semestralnych zadan i problemow z innych pracowni
- dostęp do zaplecza technicznego Centrum Przemysłów Kreatywnych.

E1. Literatura obowiązkowa

1. Color and Light, Gurney James
2. Framed Perspective Vol. 1 I 2: Technical Perspectiveand Visual Storytelling, Marcos Mateu-Mestre
1. Anatomy for Sculptors: Understanding the Human Figure, Uldis Zarins
2. Anatomy of Facial Expressions, Uldis Zarins
3. Form of the Head and Neck, Uldis Zarins
4. Complete Guide to Life Drawing, Gottfried Bammes

E2. Literatura uzupełniająca

1. Anna Moszynska, Sculpture Now, Thames& Hudson Word of art., 2013
2. *Contemporary Installation Art* by Li Aihong, ArtPower International
3. Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses, Nicolas de Oliveira, Nicola Oxley, and Michael Petry, Thames & Hudson
4. The Contemporary Art Book Charlotte Bonham-Carter & David Hodge, Goodman

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
1. terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze (35%) 2. aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (25 %) 3. jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (40%)	
Inne:	

ocena celująca wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	**ocena bardzo dobra** bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	**ocena dobra plus** praca powyżej średniego standardu - z pewnymi błędami	**ocena dobra** generalnie solidna praca z zauważalnym i błędami	**ocena dostateczna plus** praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	**ocena dostateczna** praca spełnia minimalne kryteria	**ocena niedostateczna** 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	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/ przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa