Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	studia 1. stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Podstawy projektowania graficznego	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.D3	przynależność do bloku	Blok technik wspomagających warsztat
prowadzący	mgr Ewa Gawdzińska			e-mail	ewa.gawdzinska@akademiasztuki.eu
rok: II	semestr	4		punkty ECTS	2
typ przedmiotu	obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin	wykłady			suma	30
	ćwiczenia	30			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu obsługi programów do tworzenia i obróbki grafiki rastrowej.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat przestrzeni barwnych w publikacjach cyfrowych i drukowanych.
C2 – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat metod pracy ze tekstem.
C3 – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat technik z użyciem siatki kompozycyjnej.
C4 – Wyposażenie studenta w podstawową wiedzę i elementarne umiejętności z procesów druku i przygotowania projektów do realizacji.
C5 – Wykształcenie umiejętności rozwiązywania podstawowych problemów formalnych w obszarze projektowania publikacji.
C6 – Umiejętne posługiwanie się typografią dla projektów wirtualnych.
C7 – Wyposażenie w umiejętność prezentacji prac studenta.

D. Efekty kształcenia 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 w zakresie projektowania graficznego ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych	GVR_W01	P6S_WG
Ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych projektowaniu graficznemu pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	GVR_W02	P6S_WG
Ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji	GVR_W03	P6S_WG
Ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu projektowania graficznego oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GVR_W06	P6S_WG
Zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	GVR_W07	P6S_WG
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu projektowania graficznego	GVR_U01	P6S_UW
Umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	GVR_U04	P6S_UW
Umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, potrzebnymi do realizacji graficznych prac projektowych i artystycznych dla osiągania założonych celów w procesie projektowym	GVR_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		

Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych z zakresu projektowania graficznego	GVR_K01	PS6_KU P6S_KR
Realizuje własne koncepcje i działania twórcze z zakresu projektowania graficznego oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GVR_K04	P6S_KK
Korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych z zakresu projektowania graficznego	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Technologie druku cyfrowego i offsetowego. Poznanie technologii druku. Weryfikacja plików do druku	2	Ćws	Projekt gry tradycyjnej, np. planszowej lub karcianej.	25
Wk	Zarządzanie barwą	2			
	Rodzaje form wydawniczych	1			

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:
- research realizacji istniejących
- analiza grup docelowych projektu
- dobór środków wyrazu dostosowanych do psychofizjologii widzenia i percepcji odbiorcy
- poszukiwanie optymalnych rozwiązań między funkcją a estetyką
- eliminacja rozwiązań sztampowych
- testy projektów prototypowych
- dobór optymalnych technik realizacyjnych

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:
- indywidualny dobór tematów semestralnych w oparciu o realne i najbliższe otoczenie studenta
- dopuszczanie do programów semestralnych zleceń i konkursów zewnętrznych
- współpraca z Centrum Przemysłów Kreatywnych przy zleceniach zewnętrznych
- dostęp do zaplecza technicznego Centrum Przemysłów Kreatywnych

E1. Literatura obowiązkowa

„Kompendium DTP" — Paweł Zakrzewski / Helion 2011/2016

E2. Literatura uzupełniająca

- 1. „Kolor" - David Hornung / Universitas 2009
- 2. „Architektura książki" — Andrzej Tomaszewski / COBRPP 2011
- 3. www.kursownik.pl/kursy/wprowadzenie_indesign/
- 4. Photoshop. Korekcja i separacja. Vademecum profesjonalisty. Wydanie V - Dan Margulis
- 5. Komputerowy warsztat projektanta — Jason Simmons / ABE 2008
- 6. Punkt i linia a płaszczyzna — Kandyński, Officyna 2019
- 7. Color Managment – Krzysztof Karoń, digital color 1998
- 8. Nauka o Barwie – A. Zausznica, PWN 1959

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze (45 %) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (10 %) - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (45%)	

Inne:

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna plus	ocena niedostateczna
Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	Solidna praca z zauważalnymi błędami	Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	Praca spełnia minimalne kryteria	Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30
przygotowanie do zajęć	5
opracowanie materiału po zajęciach	5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5
suma godzin	50
liczba punktów ECTS	2

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa