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	Wybrana pracownia kierunkowa 3 (Pracownia concept artu i grafiki)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.E10	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	mgr Karolina Kaleta			e-mail	Karolina.kaleta@akademiasztuki.eu
rok III	semestr	5		punkty ECTS	4
typ przedmiotu	obieralny			język wykładowy	Polski, angielski
liczba godzin	wykłady			suma	60
	ćwiczenia	60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywne zaliczenie i rzeczywiste przyswojenie wiedzy z przedmiotów: “Podstawy digital paintingu i concept artu” oraz “Podstawy technik artystycznych”

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Przekazanie wiedzy na temat concept artu od strony myślenia koncepcyjnego oraz niezbędnych technik.
C2 – Wykształcenie umiejętności projektowania postaci w grach czy innych projektach.
C3 – Wykształcenie umiejętności projektowania scenografii, środowiska w grach czy przestrzeni wirtualnej.
C4 – Wykształcenie umiejętności realizowania kolejnych etapów pracy w wybranych przez studenta realiach.

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		
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac w zakresie concept artu i digital paintingu.	GVR_W01	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, wykorzystywaną w procesie concept artu. Posiada ogólną wiedzę z zakresu rysunku anatomicznego, dynamicznych sposobów szkicowania pomysłów czy innych metod używanych przy konceptualizacji.	GVR_W03	P6S_WG
Zna fachową terminologię z zakresu concept artu i digital paintingu.	GVR_W07	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości, w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem przy tworzeniu concept artów i grafik 2d do gier	GVR_W011	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne związane z concept artem i uzupełniać projekty ilustracją, elementami modelowania, rzeźbienia etc. Potrafi rozróżniać concept art od ilustracji i innych form wyrazu.	GVR_U01	P6S_UW
Potrafi korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej, w szczególności dotyczących różnych form animacji, w celu osiągania swoich celów i założeń	GVR_U02	P6S_UW
umie planować realizację procesu projektowego dla tworzenia grafik i concept artu i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów	GVR_U03	P6S_UW
Potrafi tworzyć formy i kompozycje w dwu- i trójwymiarowe oraz obrazować je przy pomocy różnych mediów używanych w concept art.	GVR_U04	P6S_UW
Umie realizować swe projekty przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektowania gier komputerowych	GVR_U07	P6S_UO
Potrafi w sposób świadomy dobierać i posługiwać się właściwymi technikami, technologiami oraz specjalistycznym oprogramowaniem, potrzebnymi do realizacji prac projektowych związanych z concept artem dla osiągania założonych w procesie projektowym celów	GVR_U08	P6S_UW
Potrafi współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym	GVR_U09	P6S_UW P6S_UU
Potrafi realizować własne concept arty w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GVR_U10	P6S_UW
Umie efektywnie prezentować wykonane projekty z rysunku koncepcyjnego oraz posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia prezentacji z wykorzystaniem dostępnych technologii. Potrafii stworzyć artbooka.	GVR_U14	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Ma chęć ciągłego dokształcania się i poszerzania wiedzy z zakresu concept artu (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) w celu podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GVR_K01	PS6_KU, P6S_KR

Potrafi samodzielnie podejmować pracę, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie rysunku	GVR_K02	P6S_KR
Potrafi samodzielnie dobierać źródła i informacje z nich pochodzące (książki, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób przy wykonywanych	GVR_K03	P6S_KR
Realizuje własne koncepcje i działania twórcze w zakresie concept artu, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i	GVR_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia i organizowania pracy	GVR_K05	P6S_KK
Potrafi komunikować się w obrębie środowiska koncepcyjnego. Potrafi stworzyć czytelny i ciekawy opis konceptu.	GVR_K08	P6S_KR, P6S_KO
Korzysta z wiedzy i pomocy ekspertów i odpowiednich książek. Nie zamyka się we własnym świecie, kiedy trzeba rozwiązać określony problem konceptualny.	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr V					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws	Realizacja projektów z zakresu concept artu i tworzenia grafik 2d i 3d dobieranych do indywidualnej ścieżki rozwoju studenta. Zadanie polegające na stworzeniu concept artów roboczych oraz grafik promocyjnych lub assetów do gier, animacji, przestrzeni wirtualnych, itp. Praca z zastosowaniem różnych technik concept artu, zależnie od wybranego typu realizacji. Temat pracy zostanie dobrany indywidualnie ze studentem.	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Imagia – W kierunku neurokognitywnej teorii obrazu, Piotr Francuz, Wydawnictwo KUL, Lublin 2013.

E2. Literatura uzupełniająca

1. Universal Principles of Design, Revised and Updated, William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, wyd. Rockport Publishers, 2010
2. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers, Marcos Mateu-Mestre, Design Studio Press
3. Anatomy for Sculptors, Uldis Zarins, Sandis Kondrats, wyd. Exonicus LLC, 2014
4. The Art and Science of Digital Compositing, Ron Brinkmann, Elsevier Books
5. Sen Czarownika. Fabularny podręcznik concept artu, Graniak Paweł, CDP Sp. z o.o.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
– terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) – aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) – autoprezentacja (10%) – postęp w procesie kształcenia (10%)	– terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) – aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) – autoprezentacja (10%) – postęp w procesie kształcenia (10%)
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	60
przygotowanie do zajęć	10
opracowanie materiału po zajęciach	10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10
suma godzin	100
liczba punktów ECTS	4

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....

.....

Podpis Przewodniczącego Rady Programowej *Data sporządzenia sylabusa*