	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 uzupełniająca (PRACOWNIA NARRACYJNYCH FORM GRAFICZNYCH I ANIMOWANYCH)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.E10	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		dr Agnieszka Dajczak			e-mail	agnieszka.dajczak@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3, 4		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu		obieralny			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady	2+1		suma	120
		ćwiczenia	58+59			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Student posiada ogólną wiedzę z zakresu projektowania graficznego zdobytą podczas studiów. Zasadnicze umiejętności z zakresu podstaw projektowania graficznego oraz powiązanych dziedzin. Podstawowe umiejętności posługiwania się programami z pakietu Adobe CS, jak i technikami tradycyjnymi. Umiejętność wyszukiwania wiarygodnych informacji koniecznych do realizacji zadania oraz wyciągania na ich podstawie właściwych wniosków.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Uaktywnienie do nieustannego doskonalenia posiadanych umiejętności i odkrywania nowych z zakresu szeroko pojętego projektowania graficznego.
C2 – Umiejętność analizy i syntezy zebranych materiałów w celu przedstawienia koncepcji projektowej.
C3 – Świadomy wybór z dostępnych narzędzi, materiałów w celu realizacji zamierzenia projektowego.
C5 – Zwiększenie wyobraźni narracyjnej i w związku z tym umiejętności kreacyjnych.
C6 – Motywacja do kreowania oryginalnych pomysłów dotyczących realizacji, jak i dodatkowych zadań wykonywanych w zespole projektowym.

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 z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację prac graficznych z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej	GVR_W03	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem terminologii z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej	GVR_W07	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej, w tym zakres swoich działań jako projektanta i relacji z zespołem, w tym zespołem audiowizualnym i technicznym	GVR_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej	GVR_U02	P6S_UW
umie planować realizację prac z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów finansowych	GVR_U03	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej	GVR_U04	P6S_UW
umie właściwie realizować wyznaczone zadania z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu	GVR_U07	P6S_UO

umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwymi technikami projektowymi, potrzebnymi do realizacji prac projektowych z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej, dla osiągania założonych celów w procesie projektowym	GVR_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę	GVR_U09	P6S_UW P6S_UU
potrafi realizować własne działania z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GVR_U10	P6S_UW
umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych prac z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzania publicznych prezentacji prac graficznych z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GVR_U14	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej - w tym do podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GVR_K01	P6S_KU P6S_KR
samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej, oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy projektowej	GVR_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet) z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej, selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GVR_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GVR_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów przy pracach z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej oraz efektywnego organizowania pracy	GVR_K05	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej	GVR_K08	P6S_KR P6S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z zakresu grafiki projektowej i projektowania form narracyjnych i grafiki animowanej w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład	ćwiczenia
Możliwe jest poszerzenie zakresu tematu wykładu.	Student przedstawia własne pomysły związane z tematami ich sposobami realizacji, które są omawiane i ustalane z wykładowcą. Związane są one z predyspozycjami i zainteresowaniami studenta oraz poruszanymi przez niego problemami. Możliwe jest realizowanie rozbudowanych projektów w zespołach. Zwiększenie zakresu tematu lub zastąpienie zbliżonym związanym na przykład z konkursem z zakresu programu pracowni. Dodatkowo, dla chętnych tworzenie zespołów projektowych w celu udziału w konkursie, współudziału w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacji związanych ze współpracą z podmiotem zewnętrznym. Realizacja animacji zostaje zapisana w formacie MPG-4 (.mp4, 1920x1080) Full HD. Plansze komiksowe zapisane w formacie pdf i tiff i wydrukowane w pionowym formacie A3 lub A4 bądź A5 na arkuszach papieru. Realizację plakatów stanowią animacje zapisane w formacie MPG-4 (.mp4,około 1080x1920) Full HD oraz wydrukowane projekty plakatów w formatach B1 bądź B2. SEMESTR III-IV realizacja dwóch tematów. W wyjątkowych sytuacjach zaproponowane szczególnie rozbudowane realizacje ćwiczeń (np. wielostronicowy komiks i długotrwała animacja) po zatwierdzeniu z wykładowcą mogą być wykonane w Pracowni jako pojedyncze.

semestr III

typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Wprowadzenie do narracji graficznych historii i podstaw tworzenia storyboardu.	1	Ćws	NARRACYJNA FORMA GRAFICZNA Projekt historii obrazkowej w postaci bardzo krótkiej formy komiksowej. Proces pracy stanowi ustalenie pomysłu, stworzenie zwięzłej historii, research, moodborad, szkicu przebiegu fabuły i realizacja planszy komiksowej.	58
Wk	Perspektywa izometryczna w grafice i animacji. Zastosowanie perspektywy izometrycznej w grafice projektowej i animowanej na wybranych przykładach.	1	Ćws	ANIMOWANA FORMA GRAFICZNA Projekt animowanej grafiki dla stworzonej krótkiej historii obrazkowej lub innej (wybranego miejsca, wydarzenia bądź aktywności) z wykorzystaniem na przykład rzutu izometrycznego. Proces pracy stanowi ustalenie pomysłu, stworzenie krótkiej fabuły, research, moodboradu, szkicu przebiegu fabuły i realizacja animacji.	

semestr IV

typ	temat	liczb agodz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	NARRACYJNA FORMA GRAFICZNA Projekt historii obrazkowej w postaci formy komiksowej. Proces pracy stanowi ustalenie pomysłu, stworzenie historii, research, moodborad, szkic przebiegu animacji i realizacja plansz komiksowych (do 8).	59
Wk	Plakat animowany. Wykład dotyczący animowanych plakatów, bazujący na przykładach wybranych realizacji.	1	Ćws	ANIMOWANA FORMA GRAFICZNA Projekt animowanej grafiki dla stworzonej historii obrazkowej lub innej (wybranego miejsca, wydarzenia bądź aktywności) w postaci plakatu animowanego. Proces pracy stanowi ustalenie pomysłu, stworzenie szkicu przebiegu animacji, research, moodborad i realizacja animacji w formacie na przykład pionowym.	

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Powyższe tematy semestralne dotyczą badań problemów projektowych takich jak:

- research już istniejących realizacji i analiza pozyskanych danych,
- opracowywanie projektów i ich testowanie,
- publikowanie realizacji online i na wystawach w celu ich upowszechnienia i poznania opinii

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

- umożliwienie wykonywania projektów konkursowych i także realizacji dla podmiotów zewnętrznych
- prezentacji realizacji online na kanale filmowym oraz wystawach pracowni

E1. Literatura obowiązkowa

- „Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców” Wellins Mike
- „Zrozumieć komiks” Scott McCloud
- „Stworzyć komiks” Scott McCloud
- „Opowiadanie obrazem tworzenie struktury wizualnej w filmie, TV i mediach cyfrowych” Bruce Block
- „Framed Drawing Techniques” Marcos Mateu-Mestre
- „Framed-Ink” Marcos Mateu-Mestre
- 12 Principles of Animation (Official Full Series) https://youtu.be/uDqjIdI4bF4

E2. Literatura uzupełniająca

- Mark Simon, STORYBOARD - RUCH W SZTUCE FILMOWEJ , WydawnictwoWojciech Marzec, 2010;
- Johnston O., Thomas F., The lllusion of Life. Disney Animation, Disney Edition, 1981;
- „Sztuka animacji; od ołówka do piksela: Historia filmu animowanego” Wydanie zbiorowe.
- 83-213-4433-X, Tłumacz: Ewa Romkowska, Andrzej Kołodyński
- „Animacja” Paul Wells
- „Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka” Rudolf Arnheim
- „Polska animacja w XXI wieku” Aleksandra Chrapowicka, Piotr Furmankiewicz i inni
- Paweł Sitkiewicz, Polska szkoła animacji, słowo/obraz terytoria, 2011
- „STRUCTURAL PACKAGING” Paul Jackson
- „CUT AND FOLD TECHNIQUES FOR PROMOTIONAL MATERIALS” Paul Jackson

https://www.comic-con.org/awards/eisner-award-recipients-2010-present
https://comicbook.com/
https://www.zeszytykomiksowe.org/ https://www.comicsbeat.com/category/comics/
https://fictionhorizon.com/comics/ https://fictionhorizon.com/best-comic-blogs-and-websites/
"https://motionographer.com/ https://www.animationmagazine.net/
https://www.awn.com/ https://www.cartoonbrew.com/
https://onanimation.com/ https://www.animatorisland.com/"

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- Zachowanie w procesie wszystkich niezbędnych elementów w celu wykonania projektów semestralnych. Regularne i aktywne uczestniczenie w zajęciach, przeglądach, wykładach i korektach.	Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest zaliczenie projektu semestralnego oraz zgoda wykładowcy na jego realizacje według ustalonych wcześniej założeń. Prezentacja gotowego projektu podczas egzaminu.

Inne: Forma realizacji w formie cyfrowej i analogowej.

ocena celująca (25 pkt) ocena celująca wybitne bezbłędne projekty	ocena bardzo dobra (21-24 pkt) wzorcowe projekty z drobnymi błędami	ocena dobra plus (19-20 pkt) prawidłowe projekty z drobnymi błędami	ocena dobra (16-18 pkt) prawidłowe projekty z zauważalnym i błędami	ocena dostateczna plus (14-15 pkt) projekty spełniające wymagania ale z bardzo widocznymi błędami	ocena dostateczna (11-13 pkt) praca spełnia minimalne wymagania	ocena niedostateczna (10 pkt) projekty nie spełniają wymagań 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	20+20
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