	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	Kierunkowa praca dyplomowa (licencjacka) - Pracownia animacji w grach	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.E12	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	mgr inż. Radek Nagay mgr Weronika Zieziulewicz			e-mail	radek.nagay@akademiasztuki.eu weronika.zieziulewicz@akademiasztuki.eu
rok: III	semestr	6		punkty ECTS	15
typ przedmiotu	obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady			suma	60
	ćwiczenia	60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Zaliczenie przez studenta semestru 5 w Pracowni animacji w grach

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Przekazanie wiedzy na temat właściwego doboru technik animacji do ich docelowego zastosowania
C2 – Przekazanie wiedzy na temat procesu tworzenia animacji fabularnych i do gier, na podstawie własnego lub narzuconego scenariusza

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 odnośnie realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem aspektu animacji	GVR_W01	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę odnośnie środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji	GVR_W03	P6S_WG
Zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych i animacji ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnej	GVR_W07	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z animacją, projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości, w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem	GVR_W011	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne ze szczególnym uwzględnieniem animacji	GVR_U01	P6S_UW
Potrafi korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej, w szczególności dotyczących różnych form animacji, w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych	GVR_U02	P6S_UW
umie planować realizację procesu projektowego animacji i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów	GVR_U03	P6S_UW
Potrafi tworzyć formy i kompozycje animowane w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	GVR_U04	P6S_UW
umie właściwie realizować wyznaczone zadania przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu w zakresie tworzenia animacji	GVR_U07	P6S_UO
Potrafi świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, dotyczącymi różnych form animacji, potrzebnymi do realizacji prac projektowych i artystycznych dla osiągania założonych celów w procesie projektowym	GVR_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę w zakresie animacji	GVR_U09	P6S_UW P6S_UU
potrafi realizować własne animacje w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GVR_U10	P6S_UW
potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z animacją, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	GVR_U13	P6S_UK
umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych animacji, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GVR_U14	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Pojmuje potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) w celu podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GVR_K01	PS6_KU P6S_KR
samodzielnie tworzy animacje, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy	GVR_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła do animacji i informacje z nich pochodzące (animacje, książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GVR_K03	P6S_KR

Realizuje własne koncepcje i działania twórcze wykorzystujące animację, oparte na zróżnicowanej stylistyce wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GVR_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy animatora	GVR_K05	P6S_KK
kontroluje w sposób świadomy swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych	GVR_K07	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu animacji i całej branży gier i wirtualnej rzeczywistości	GVR_K08	P6S_KR P6S_KO
Korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny animacji w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws	Realizacja indywidualnie przygotowanego programu pracy dyplomowej	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Frank Thomas, Ollie Johnston “The illusion of life”

E2. Literatura uzupełniająca

1. Podręcznik użytkownika programu Pencil 2D
2. Podręcznik użytkownika programu Adobe Photoshop
3. Podręcznik użytkownika programu Adobe After Effects
4. Podręcznik użytkownika programu Spine
5. Podręcznik użytkownika programu Blender
6. Richard Williams “The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators”
7. Preston Blair, “Cartoon Animation”
8. Marcos Mateu-Mestre “Framed Ink”
9. Joseph Gilland “Elemental Magic, Volume I: The Art of Special Effects Animation”
10. Joseph Gilland “Elemental Magic, Volume II: The Technique of Special Effects Animation”

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
Warunkiem zaliczenia semestru jest aktywność na zajęciach i realizacja uzgodnionego programu.	

Inne:

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
Student aktywnie uczestniczy w projektach i zadaniach wykraczających poza podstawowy zakres tematyczny zajęć lub prezentuje umiejętności znacząco przewyższające wymagania w danym semestrze	Student zrealizował wszystkie zadania w semestrze / roku na poziomie dobrym, widać postępy w jego pracy, wykazuje aktywność na zajęciach	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na zadowalającym poziomie	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na zadowalającym poziomie, z zauważalnymi błędami	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na niskim poziomie	Student zrealizował co najmniej 51% zadań, w których uzyskał co najmniej 51% punktów, ma maksymalnie 3 nieobecności nieusprawiedliwione na zajęciach	Student wykazał się szczególnie niską aktywnością na zajęciach, w jego pracach nie widać postępów, ma negatywny wpływ na motywację swojej grupy lub ma powyżej 3 nieobecności nieusprawiedliwionych na zajęciach

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60
przygotowanie do zajęć	60
opracowanie materiału po zajęciach	165
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	40
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	50
suma godzin	375
liczba punktów ECTS	15

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa