

	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)	GKRW.I.C3	przynależność do bloku	Blok technik wspomagających warsztat
prowadzący		mgr Ewa Gawdzińska				e-mail	ewa.gawdzinska@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr		4,5		punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu		obowiązkowy				język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady				suma	60
		ćwiczenia		30+30			
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
SEMESTR 4 Podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu obsługi programów do tworzenia i obróbki grafiki rastrowej, podstawowa wiedza z zakresu obsługi programów do tworzenia i obróbki grafiki wektorowej. SEMESTR 5 Zaliczenie semestru czwartego. Znajomość podstawowej wiedzy z zakresu przestrzeni barw, podstawowa wiedza z zakresu użycia siatki kompozycyjnej, umiejętności rozwiązywania podstawowych problemów formalnych w obszarze projektowania publikacji.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

SEMESTR 4

C1 – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat przestrzeni barwnych w publikacjach cyfrowych i drukowanych.

C2 – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat technik z użyciem siatki kompozycyjnej.

C3 – Przekazanie podstawowej wiedzy niezbędnej do zaprojektowania krótkiej publikacji wielostronicowej (projektowanie okładki, kompozycja tekstu i ilustracji, umiejętność wektoryzowania tekstu do druku)

C4 – Wyposażenie studenta w podstawową wiedzę i elementarne umiejętności z procesów druku i przygotowania projektów do realizacji.

SEMESTR 5

C5 – Wykształcenie umiejętności rozwiązywania podstawowych problemów formalnych w obszarze projektowania publikacji.

C6 – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat metod pracy ze składem tekstu.

C6 – Umiejętne posługiwanie się typografią dla projektów wirtualnych.

C7 – Umiejętność posługiwania się pojęciami punkt, linia, płaszczyzna w ramach podstaw projektowania graficznego.

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 gier i wirtualnej rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych.

GK1_W01

P6S_WG

ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)

GK1_W02

P6S_WG

ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i

GK1_W03

P6S_WG

ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz świadomość ich ciągłego rozwoju

GK1_W06

P6S_WG

zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości

GK1_W07

P6S_WG

UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi

umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne

GK1_U01

P6S_UW

umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu

GK1_U04

P6S_UW

umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, niezbędnymi do realizacji prac projektowych i artystycznych dla osiągnięcia założonych celów w procesie projektowym

GK1_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	GK1_K01	PS6_KU P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GK1_K04	P6S_KK
Korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK1_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr 4					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
Wk	Technologie druku cyfrowego i offsetowego.	2	Ćws	Projekt gry tradycyjnej, np. planszowej lub karcianej.	20
Wk	Przestrzenie barwne w publikacjach cyfrowych i drukowanych.	2			
Wk	Zagadnienie siatek kompozycyjnych	1			
WK	Podstawy projektowania prostej publikacji wielostronicowej.	3			
Wk	Przygotowanie projektu do druku.	2			
semestr 5					
Wk	Dobór i posługiwanie się typografią w projektach cyfrowych.	3	Ćws	Projektowanie dziennika zadań (quest log) do fikcyjnego projektu gry cyfrowej z elementami piktogramów oraz tekstu ciągłego.	20
Wk	Podstawowe zasady pracy ze składem tekstu.	2		Projektowanie fikcyjnego okna zapisu (save screen) przy użyciu siatki kompozycyjnej i elementów kompozycyjnych.	
Wk	Punkt, linia, płaszczyzna - umiejętność rozpoznawania i stosowania podstawowych elementów projektowania graficznego.	5			

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 sztabowych
- 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

1. „Kompodium DTP” — Paweł Zakrzewski / Helion 2011/2016
2. „Pre-press” — poradnik dla grafików / Ambrose, Harris
3. „Typografia Książki” — Mitchel/Wightman / d2d 2012
4. „Człowiek i jego znaki” — Adrian Frutiger, Kraków, d2d.pl,

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, Oficyna 2019
7. Color Managment — Krzysztof Karoń, digital color 1998
8. Nauka o Barwie — A. Zausznica, PWN 1959
9. „Graphic Design the New Basics” —, Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips

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 (25 pkt)	ocena bardzo dobra (21-24 pkt)	ocena dobra plus (19-20 pkt)	ocena dobra (16-18 pkt)	ocena dostateczna plus (14-15 pkt)	ocena dostateczna (11-13 pkt)	ocena niedostateczna (10 pkt)
----------------------------	--------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	3+3
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	2+2
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu