

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	I stopień
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

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

SYLABUS

A. Informacje ogólne						
nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia kierunkowa 1,2 lub 3 Pracownia Ilustracji Cyfrowej	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.D9 GKRW.I.D10 GKRW.I.D11	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		mgr Ewa Gawdzińska			e-mail	ewa.gawdzinska@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3, 4		punkty ECTS	5+5
typ przedmiotu		obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	120
		ćwiczenia	60+60			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

SEMESTR 3

Umiejętność obserwacji przedmiotów w przestrzeni i podstawowe umiejętności rysunku studyjnego. Znajomość teorii koloru, podstaw perspektywy oraz rysunku człowieka. Znajomość dowolnego programu graficznego do grafiki rastrowej.

SEMESTR 4

Umiejętność podstawowej stylizacji przedmiotu w przestrzeni. Umiejętność dobierania własnych palet kolorystycznych i stosowania ich w ilustracji cyfrowej.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1- kształcenie twórczej postawy i kreatywności w oparciu o podstawową wiedzę dotyczącą sposobów realizacji prac ilustracyjnych
- C2 - nabycie umiejętności tworzenia pełnych ilustracji cyfrowych
- C3 - umiejętność rozróżnienia stylistyki realistycznej, semi-realistycznej oraz silnie stylizowanej
- C4 - kształcenie umiejętności podejmowania samodzielnych decyzji w trakcie realizacji

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 dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji

GK1_W03

P6S_WG

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

GK1_W07

P6S_WG

zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości, w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem

GK1_W11

P6S_WG

UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi

umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne

GK1_U01

P6S_UW

umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych

GK1_U02

P6S_UW

umie planować realizację procesu projektowego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów

GK1_U03

P6S_UW

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

GK1_U04

P6S_UW

umie właściwie realizować wyznaczone zadania przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu

GK1_U07

P6S_UO

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

potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	GK1_U09	P6S_UW, P6S_UU
potrafi realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GK1_U10	P6S_UW
umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GK1_U14	P6S_UK
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
samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy	GK1_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GK1_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GK1_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy	GK1_K05	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu branży gier i wirtualnej rzeczywistości	GK1_K08	P6S_KR, P6S_KO
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 III					
typ	temat	liczba godz z	typ	temat	Liczba godz
Wk	Obserwacja jako punkt wyjściowy do stylizacji - tekstura w ilustracji cyfrowej.	1	Ćw	Tekstura w renderowaniu - wykonaj 12 ilustracji kul wykonanych z 12 różnych materiałów i substancji, np. cieczy, metali lub elementów organicznych.	12

Wk	Concept art a digital painting - jak wykorzystać projekt rekwizytu do wykonania skutecznej ilustracji promocyjnej lub sprite'u.	1	Ćw	Rekwizyt w ilustracji cyfrowej - wykonaj ilustrację cyfrową dowolnego rekwizytu (propa) w perspektywie, planując ją na białe, beżowe lub przezroczyste tło.	15
Wk	Od planowania do wykończenia splash artu - podstawy renderowania obrazu cyfrowego od etapu thumbnaili do efektów końcowych.	6	Ćw	"Lightbox" ilustracja cyfrowa z postacią i tłem w której światło będzie pełniło rolę dramatyzującą scenę. Ćwiczenie umiejętności digital paintingu w pełnym renderze przy zastosowaniu wymuszonej perspektywy powietrznej.	25
semestr IV					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
Wk	Symbole w grach typu AAA. Planowanie i renderowanie symboli.	1	Ćw	Symbol w ilustracji cyfrowej - zaprojektuj symbol lub emblemat jako formę przestrzenną i zaprezentuj go w formie ilustracyjnej. Styl dowolny.	12
Wk	Projektowanie pozy w oparciu o turn around postaci. Render z wykorzystaniem modelu 3D.	2	Ćw	Character art - wykonaj sprite dowolnej postaci w dynamicznej pozie planując ją na białe, beżowe lub przezroczyste tło.	12
Wk	Rola perspektywy w dynamizowaniu obrazu - planowanie splash artu przy świadomym zastosowaniu dużych skrótów perspektywicznych. Praktyczne stosowanie referencji.	3	Ćw	"Welcome to the Madness" ilustracja cyfrowa z postacią ludzką i tłem, w której perspektywa będzie pełniła główną rolę dynamizującą obraz. Ćwiczenie umiejętności digital paintingu w pełnym renderze przy zastosowaniu dużych lub stylizowanych skrótów perspektywicznych.	30

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. "Sztuka barwy", Johannes Itten "
2. "Rysowanie postaci dla artystów", Steve Huston
3. "Color and Light, a guide for the realist painter" James Gourney, Andrews McMeel Publishing 2010

E2. Literatura uzupełniająca

- "The Art and Science of Digital Compositing", Ron Brinkmann, Elsevier Books
- "Anatomy For Sculptors", Uldis Zarins,
- "Complete Guide to Life Drawing", Gottfried Bammes,

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia			Warunki egzaminu			
1. Terminowe wykonanie zadań (20%) 2. Skuteczna realizacja tematu (70%) 3. Skuteczne trzymanie się założeń zadania- w tym jego ograniczeń			1. Terminowe wykonanie zadania semestralnego (20%) 2. Realizacja tematu (80%)			
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 j e d y n i e	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+60
przygotowanie do zajęć	30+30
opracowanie materiału po zajęciach	25+25
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/ przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	125+125
liczba punktów ECTS	5+5

.....

....

*Podpis Autora treści sylabusu
dydaktycznie*

.....

.....

Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....

Podpis Osób odpowiedzialnych

.....

Data sporządzenia sylabusu