

	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 technik artystycznych	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.B5	przynależność do bloku	Blok technik wspomagających warsztat	
prowadzący		Mgr Ewa Gawdzińska			e-mail	ewa.gawdzinska@akademiasztuki.eu	
rok	I	semestr	1,2		punkty ECTS	4+4	
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski	
liczba godzin		wykłady			suma	120	
		ćwiczenia					60 + 60
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Wiedza na poziomie egzaminu wstępnego.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – przekazanie wiedzy z podstaw rysunku z obserwacji

C2 – przekazanie wiedzy z podstaw perspektywy jednozbiegowej, dwuzbiegowej i trójbiegowej

C3 – przekazanie wiedzy z podstaw wykreślania elips

C4 – przekazanie podstaw wiedzy o anatomii i sposobów jej pogłębiania

C5 – przekazanie podstaw teorii koloru

C6 – przekazanie wiedzy z podstaw malarstwa

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 kompozycji	GK1_W03	P6S_WG
ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK1_W05	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 osiągania swoich celów i założeń projektowych	GK1_U02	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 doksztalcania 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 I					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
	Seria wykładów poświęconych podstawom perspektywy i ćwiczenie rysunku z wyobraźni oraz natury. Nauka wykreślania brył obrotowych w perspektywie oraz podstawy wymiarowania.			Ćwiczenia z wyobraźni i martwej natury, praca na bryłach sześciennych i obrotowych, wykreślanie łuków. Określanie rzutów w oparciu o rysunek perspektywiczny. Podstawy wymiarowania w rysunku z wyobraźni.	30
	Podstawy anatomii - proporcje człowieka, schemat kostny i mięśniowy, budowa płaszczyzn twarzy.			Praktyczne sposoby przyswajania wiedzy z zakresu anatomii (schematy anatomiczne, nauka proporcji ludzkiego ciała, praca z modelem).	30
semestr II					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
	Sposoby przygotowania podkładu malarskiego, teoria kolorów, materiałoznastwo w malarstwie, światło i kompozycja w malarstwie.			Podstawy mieszania farb, podstawy technik malarskich (praca z podmalówką i laserunkiem). Ćwiczenia z wykorzystaniem obserwacji, studium malarskie, praca malarska w plenerze.	60
	Zagadnienie światła i przestrzeni w pejzażu.				

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

Johannes Itten - "Sztuka barwy",

Steve Huston "Rysowanie postaci dla artystów"

E2. Literatura uzupełniająca

Andrew Loomis "Rysowanie postaci",

Betty Edwards "Rysunek, odkryj talent dzięki prawej półkuli mózgu",

"Anatomy of Facial Expressions", Uldis Zarins,

"Anatomy For Sculptors", Uldis Zarins,

"Complete Guide to Life Drawing", Gottfried Bammes,

"Color and Light: A Guide for the Realist Painter" Gurney James

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć(10%) - jakość wykończenia zrealizowanych ćwiczeń(30%) - prawidłowa realizacja ustaleń z przeprowadzonych konsultacji (20%) - postęp w rozwoju indywidualnym studenta w oparciu o przegląd semestralny (30%) - szkicownik: wykonanie ćwiczeń z zakresu perspektywy i obserwacji (10%)	
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 niedostateczn a (10-0 pkt)
-------------------------------	---	------------------------------------	-------------------------------	---	-------------------------------------	--

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	20+20
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
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 sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu