

|                                                                                   |                              |                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------------|
|  | 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 kierunkowa 1,2,3,4: Pracownia GKiRW 3 | kod przedmiotu (z planu studiów) | GKRW.I.C10<br>GKRW.I.C11<br>GKRW.I.C12<br>GKRW.I.C13 | przynależność do bloku | Blok kierunkowy                   |
| prowadzący       |        | mgr Karolina Kaleta                                     |                                  |                                                      | e-mail                 | karolina.kaleta@akademiasztuki.eu |
| rok              | II,III | semestr                                                 | 3,4,5                            |                                                      | punkty ECTS            | 5+5+5                             |
| typ przedmiotu   |        | obieralny                                               |                                  |                                                      | język wykładowy        | Polski, angielski                 |
| liczba godzin    |        | wykłady                                                 |                                  |                                                      | suma                   | 180                               |
|                  |        | ćwiczenia                                               | 60+60+60                         |                                                      |                        |                                   |
|                  |        | warsztaty                                               |                                  |                                                      |                        |                                   |
|                  |        | E-learning                                              |                                  |                                                      |                        |                                   |

### B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywne zaliczenie i rzeczywiste przyswojenie wiedzy z przedmiotów: "Podstawy concept artu", „Podstawy modelowania 3D”, "Podstawy technik artystycznych"

### C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Przekazanie wiedzy na temat concept artu od strony myślenia koncepcyjnego oraz niezbędnych technik.  
C2 – Wykształcenie umiejętności projektowania postaci, stworzeń i obiektów w grach czy innych projektach.  
C3 – Wykształcenie umiejętności projektowania scenografii, środowiska w grach czy przestrzeni wirtualnej.  
C4 – Wykształcenie umiejętności realizowania kolejnych etapów pracy w wybranych przez studenta realiach.

| <b>D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK)</b><br>(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 zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac w zakresie concept artu oraz tworzenia grafik do gier.                                                                                                                                                               | GK1_W01           | P6S_WG                                                                                                   |
| Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, wykorzystywaną w procesie concept artu oraz tworzenia                                                                                                                        | GK1_W03           | P6S_WG                                                                                                   |
| Zna fachową terminologię z zakresu concept artu oraz tworzenia grafik do gier.                                                                                                                                                                                             | GK1_W06           | P6S_WG                                                                                                   |
| Posiada ogólną wiedzę techniczną z zakresu rysunku anatomicznego, dynamicznych sposobów szkicowania pomysłów czy innych metod używanych                                                                                                                                    | GK1_W10           | P6S_WG                                                                                                   |
| UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi                                                                                                                                                                                                                                            |                   |                                                                                                          |
| Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne związane z concept artem oraz tworzenia grafik do gier i uzupełniać projekty ilustracją, elementami modelowania, rzeźbienia etc. Potrafi rozróżniać concept art od ilustracji i innych form wyrazu. | GK1_U01           | P6S_UW                                                                                                   |
| Dąży do ciekawych efektów w procesie projektowym. Kładzie nacisk na umiejętność wymyślania i modyfikowania realnych przykładów. Umie korzystać do tego z rysunku czy tekstu. Z chęcią opowiada o tym nad czym pracuje.                                                     | GK1_U02           | P6S_UW                                                                                                   |
| Potrafi odpowiednio rozplanować proces projektowy i na bieżąco dostosowywać go do zaistniałych sytuacji i zmian w projekcie.                                                                                                                                               | GK1_U03           | P6S_UW                                                                                                   |
| Potrafi tworzyć formy i kompozycje w dwu- i trójwymiarowe oraz obrazować je przy pomocy różnych mediów używanych w concept art. oraz tworzeniu grafik do                                                                                                                   | GK1_U04           | P6S_UW                                                                                                   |
| Umie realizować swe projekty przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektowania gier komputerowych                                                                                                                                                           | GK1_U07           | P6S_UO                                                                                                   |
| Potrafi w sposób świadomy dobierać i posługiwać się właściwymi technikami, technologiami oraz specjalistycznym oprogramowaniem, potrzebnymi do realizacji prac projektowych związanych z concept artem dla osiągnięcia założonych w procesie projektowym celów             | GK1_U08           | P6S_UW                                                                                                   |
| Potrafi współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym                                                                                                                                                        | GK1_U09           | P6S_UW<br>P6S_UU                                                                                         |
| Potrafi realizować własne projekty w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i                                                                                                                        | GK1_U10           | P6S_UW                                                                                                   |
| Umie efektywnie prezentować wykonane projekty grafik koncepcyjnych oraz grafik do gier oraz posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia prezentacji z wykorzystaniem dostępnych technologii.                                                         | GK1_U13           | P6S_UK                                                                                                   |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do                                                                                                                                                                                                                             |                   |                                                                                                          |
| Ma chęć ciągłego doksztalcania się i poszerzania wiedzy z zakresu concept artu oraz tworzenia grafik do gier (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) w celu podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i                                      | GK1_K01           | PS6_KU,<br>P6S_KR                                                                                        |
| Potrafi samodzielnie podejmować pracę, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie projektowania gier i grafik do gier.                  | GK1_K02           | P6S_KR                                                                                                   |

|                                                                                                                                                                                                                                       |         |                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------------|
| Potrafi samodzielnie dobierać źródła i informacje z nich pochodzące (książki, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tych informacji we właściwy sposób przy wykonywanych | GK1_K03 | P6S_KR            |
| Realizuje własne koncepcje i działania twórcze w zakresie concept artu oraz tworzenia grafik do gier, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji                                 | GK1_K04 | P6S_KK            |
| posiada umiejętność samodzielnego myślenia i organizowania pracy                                                                                                                                                                      | GK1_K05 | P6S_KK            |
| Potrafi komunikować się w obrębie środowiska koncepcyjnego. Potrafi stworzyć czytelny i ciekawy opis konceptu.                                                                                                                        | GK1_K08 | P6S_KR,<br>P6S_KO |
| Korzysta z wiedzy i pomocy ekspertów i odpowiednich książek. Nie zamyka się we własnym świecie, kiedy trzeba rozwiązać określony problem konceptualny.                                                                                | GK1_K11 | P6S_KK            |

| D1. Treści programowe |       |                |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                    |
|-----------------------|-------|----------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| wykład                |       |                | ćwiczenia |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                    |
| semestr III           |       |                |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                    |
| typ                   | temat | liczba<br>godz | typ       | temat                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Liczb<br>a<br>godz |
| Wk                    |       |                | Ćws       | Realizacja indywidualnie dobranych do ścieżki rozwoju studenta projektów z zakresu: <ul style="list-style-type: none"><li>– concept art przestrzeni, postaci, kreatur, broni;</li><li>– modelowanie 3D i rzeźba 3D;</li><li>– texture painting, tworzenie materiałów, tworzenie shaderów;</li><li>– projektowanie gier 2D i 3D;</li><li>– projektowanie gier planszowych i TTRPG;</li><li>– tworzenie gier i aplikacji mobilnych;</li><li>– tworzenie gier i aplikacji współpracujących z elektroniką (np. Arduino, ESP32)</li></ul> Przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji na przeglądzie | 60                 |
| semestr IV            |       |                |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                    |
| typ                   | temat | liczba<br>godz | typ       | temat                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Liczb<br>a<br>godz |

|                  |       |             | Ćws | <p>Realizacja indywidualnie dobranych do ścieżki rozwoju studenta projektów z zakresu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– concept art przestrzeni, postaci, kreatur, broni;</li> <li>– modelowanie 3D i rzeźba 3D;</li> <li>– texture painting, tworzenie materiałów, tworzenie shaderów;</li> <li>– projektowanie gier 2D i 3D;</li> <li>– projektowanie gier planszowych i TTRPG;</li> <li>– tworzenie gier i aplikacji mobilnych;</li> <li>– tworzenie gier i aplikacji współpracujących z elektroniką (np. Arduino, ESP32)</li> </ul> <p>Przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji na przeglądzie</p>                                                                                                                                                                                     | 60          |
|------------------|-------|-------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>semestr V</b> |       |             |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |             |
| typ              | temat | liczba godz | typ | temat                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | liczba godz |
|                  |       |             | Ćws | <p>Realizacja indywidualnie dobranych do ścieżki rozwoju studenta projektów z zakresu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– concept art przestrzeni, postaci, kreatur, broni;</li> <li>– modelowanie 3D i rzeźba 3D;</li> <li>– texture painting, tworzenie materiałów, tworzenie shaderów;</li> <li>– projektowanie gier 2D i 3D;</li> <li>– projektowanie gier planszowych i TTRPG;</li> <li>– tworzenie gier i aplikacji mobilnych;</li> <li>– tworzenie gier i aplikacji współpracujących z elektroniką (np. Arduino, ESP32)</li> </ul> <p>Przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji na przeglądzie</p> <p>W przypadku planowania przez studenta realizacji dyplomu licencjackiego z zakresu tematycznego pracowni, w tym semestrze możliwa jest także praca nad dyplomem licencjackim.</p> | 60          |

## D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

## E1. Literatura obowiązkowa

1. Imagia – W kierunku neurokognitywnej teorii obrazu, Piotr Francuz, Wydawnictwo KUL, Lublin 2013.

## E2. Literatura uzupełniająca

1. Universal Principles of Design, Revised and Updated, William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, wyd. Rockport Publishers, 2010
2. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers, Marcos Mateu-Mestre, Design Studio Press
3. Anatomy for Sculptors, Uldis Zarins, Sandis Kondrats, wyd. Exonius LLC, 2014
4. The Art and Science of Digital Compositing, Ron Brinkmann, Elsevier Books  
Sen Czarownika. Fabularny podręcznik concept artu, Graniak Paweł, CDP Sp. z o.o.

## F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

| Warunki zaliczenia                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                               |                                                                                  | Warunki egzaminu                                    |                                                                               |                                                            |                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>– terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%)</li><li>– aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%)</li><li>– autoprezentacja (10%)</li><li>– postęp w procesie kształcenia (10%)</li></ul> |                                                                                               |                                                                                  |                                                     |                                                                               |                                                            |                                                                                                           |
| Inne:                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                               |                                                                                  |                                                     |                                                                               |                                                            |                                                                                                           |
| ocena celująca<br>Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień                                                                                                                                                                              | ocena bardzo dobra<br>Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów | ocena dobra plus<br>Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy | ocena dobra<br>Solidna praca z zauważalnymi błędami | ocena dostateczna plus<br>Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami | ocena dostateczna plus<br>Praca spełnia minimalne kryteria | ocena niedostateczna<br>Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału |

## G. Nakład pracy studenta

| Forma aktywności                                       | średnia liczba godzin |
|--------------------------------------------------------|-----------------------|
| godziny kontaktowe z nauczycielem                      | 60+60+60              |
| przygotowanie do zajęć                                 | 15+15+15              |
| opracowanie materiału po zajęciach                     | 15+15+15              |
| konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie | 15+15+15              |
| przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania      | 20+20+20              |
| suma godzin                                            | 125+125+125           |
| liczba punktów ECTS                                    | 5+5+5                 |

.....  
Podpis Autora treści sylabusu

.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....

.....

*Podpis Przewodniczącego Rady Programowej*

*Data sporządzenia sylabusa*