

	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 lub 4 (Pracownia GKiRW 4)		kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.C10 GKRW.I.C11 GKRW.I.C12 GKRW.I.C13	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		mgr Weronika Zieziulewicz				e-mail	weronika.zieziulewicz@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr	3, 4, 5		punkty ECTS	5+5+5	
typ przedmiotu		do wyboru				język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady				suma	180
		ćwiczenia	60+60+60				
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
- Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie poprzedniego semestru. - Wiedza na temat podstawowych technik graficznych i animacyjnych. - Umiejętności z zakresu rysunku lub modelowania 3D.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
--

- C1 – Przekazanie wiedzy na temat właściwego doboru technik graficznych oraz animacyjnych do ich docelowego zastosowania
- C2 – Przekazanie wiedzy na temat grafiki oraz animacji, jej możliwości oraz potencjału do wykorzystania we własnej twórczości oraz w warunkach produkcji komercyjnych.
- C3 – Wykształcenie umiejętności tworzenia grafik oraz animacji do gier oraz na potrzeby innych projektów.
- C4 – Wykształcenie umiejętności realizowania kolejnych etapów pracy w wybranych przez studenta realiach.
- C5 – Rozwijanie warsztatu niezbędnego do tworzenia grafik oraz animacji 2D lub 3D ze szczególnym naciskiem na zastosowanie ich w grach komputerowych

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 grafiki i animacji 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, przy realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	GK1_W03	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem grafiki i animacji	GK1_W06	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z grafiką i animacją, w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem	GK1_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne przy realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	GK1_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych przy realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	GK1_U02	P6S_UW
umie planować realizację procesu projektowego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów przy realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	GK1_U03	P6S_UW

umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztat podczas realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	GK1_U04	P6S_UW
umie właściwie realizować wyznaczone zadania przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu podczas realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	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 podczas realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	GK1_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę podczas realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	GK1_U09	P6S_UW P6S_UU
potrafi realizować własne działania twórcze z zakresu grafiki i animacji 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 w zakresie grafiki i animacji, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GK1_U13	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 z zakresu grafiki i animacji	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 podczas realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	GK1_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tych informacji we właściwy sposób podczas realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	GK1_K03	P6S_KR

realizuje własne koncepcje i działania twórcze związane z grafiką i animacją, 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 podczas realizacji projektów z zakresu grafiki i animacji	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 dziedziny grafiki i animacji 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	typ	temat	Liczb a godz
Wk			Ćws	Konsultacje indywidualne dotyczące pracy semestralnej na wybrany temat	54
			Ćws	Przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji na przeglądzie	6
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
			Ćws	Konsultacje indywidualne dotyczące pracy semestralnej na wybrany temat	54
			Ćws	Przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji na przeglądzie	6
semestr V					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws	Konsultacje indywidualne dotyczące pracy semestralnej na wybrany temat	54
			Ćws	Przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji na przeglądzie	6

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: -

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: -

E1. Literatura obowiązkowa

- Frank Thomas, Ollie Johnston "The illusion of life"

E2. Literatura uzupełniająca

1. Podręcznik użytkownika programu Adobe Photoshop
2. Podręcznik użytkownika programu Adobe After Effects
3. Podręcznik użytkownika programu Spine 2D
4. Podręcznik użytkownika programu Blender
5. Podręcznik użytkownika programu Clip Studio Paint
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. Marcos Mateu-Mestre "Framed Ink 2"
10. Marcos Mateu-Mestre "Framed Perspective"
11. Marcos Mateu-Mestre "Framed Perspective 2"
12. Joseph Gilland "Elemental Magic, Volume I: The Art of Special Effects Animation"
13. Joseph Gilland "Elemental Magic, Volume II: The Technique of Special Effects Animation"

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Warunkiem uzyskania zaliczenia jest zaprezentowanie prac, będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Składowe oceny: 1. zrealizowane projekty (zadania domowe) 2. aktywność w semestrze (praca na zajęciach) 3. postępy w procesie kształcenia 4. jakość realizacji i ekspozycji prac (na przeglądzie semestralnym i końcoworocznym) 5. Autoprezentacja podczas przeglądów						
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 nieusprawiedliwionych 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+60+60
przygotowanie do zajęć	30+30+30
opracowanie materiału po zajęciach	20+20+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10+10
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 sylabusu