

	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 7)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.C10 GKRW.I.C11 GKRW.I.C12 GKRW.I.C13	przynależność do bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		mgr Olgierd Gacki			e-mail	olgierd.gacki@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

- 3-4 semestr: Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 2. semestru.
- 5 semestr: Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 4. semestru.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Przekazanie wiedzy na temat zaawansowanych technik wykorzystywanych w profesjonalnym środowisku pracy w zakresie kompetencji prowadzącego;
C2 – Dalsze rozwijanie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie kompetencji prowadzącego;
C3 – Przygotowanie do samodzielnego znajdowania informacji i rozwiązywania problemów w zakresie kompetencji prowadzącego;

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 graficznych realizowanych przez siebie na pracowni w zakresie grafiki 3D lub/i grafiki 2D ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych	GK1_W01	P6S_WG
Ma podstawową wiedzę dotyczącą grafiki 3D lub/i grafiki 2D i jest w stanie ją zastosować do tworzenia gotowych produktów graficznych takich jak assety 3D, animacje i gry	GK1_W03	P6S_WG
Zna fachową terminologię z zakresu grafiki 3D lub/i grafiki 2D w szczególności tej odnoszącej się do zrealizowanej przez siebie pracy semestralnej	GK1_W06	P6S_WG
Zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z tworzeniem poszczególnych elementów graficznych do gier komputerowych lub produktów wokół nich oscylujących 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 z wybranej specjalizacji odnoszącej się do wykonanej pracy semestralnej (Modelowanie i rzeźba 3D, animacja 3D, projektowanie przestrzeni wirtualnej, projektowanie assetów 2D do gier)	GK1_U01	P6S_UW
Umie korzystać z różnych wzajemnie uzupełniających się technik 3D i 2D w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych	GK1_U02	P6S_UW
Umie planować realizację i wdrażać odpowiedni przepływ pracy w zależności od rodzaju projektu i potrzeb w zakresie grafiki 3D lub/i 2D	GK1_U03	P6S_UW
Umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu specjalistycznego oprogramowania i technik	GK1_U04	P6S_UW
Trzyma się prawidłowego przepływu pracy na poszczególnych etapach projektu z zakresu grafiki 3D lub/i 2D i odpowiednio go stosuje	GK1_U07	P6S_UO

Potrafi samodzielnie dobierać techniki pracy (np. polymodelling, rzeźba, grafika wektorowa) i oprogramowanie służące do tworzenia grafiki 3D lub/i 2D w zależności od potrzeb projektu	GK1_U08	P6S_UW
Potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych przy projektowaniu grafiki 3D lub/i 2D, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	GK1_U09	P6S_UW, P6S_UU
Potrafi tworzyć elementy grafiki 3D lub/i 2D w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i	GK1_U10	P6S_UW
Umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań w szczególności w zakresie tworzenia grafiki 3D lub/i 2D, 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 w zakresie grafiki 3D lub/i 2D (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 w odniesieniu do tworzenia elementów grafiki 3D lub/i 2D	GK1_K02	P6S_KR
Właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące dotyczące tworzenia elementów graficznych do gier lub animacji (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GK1_K03	P6S_KR
Realizuje własne projekty elementów graficznych do gier lub animacji 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 w zakresie tworzenia grafiki 3D lub/i 2D	GK1_K05	P6S_KK
Komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu tworzenia grafiki 3D lub/i 2D	GK1_K08	"P6S_KR, P6S_KO"

Korzysta z pomocy ekspertów z wybranej przez siebie dziedziny (grafika 3D lub/i 2D) w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK1_K11	P6S_KK
---	---------	--------

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr 3					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
Wk			Ćws	Wstęp do zajęć, objaśnienie zasad pracy w ramach pracowni, omówienie tematów prac semestralnych do wyboru	6
				Konsultacje indywidualne dotyczące pracy semestralnej na wybrany temat	54
semestr 4					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
Wk			Ćws	Wstęp do zajęć, objaśnienie zasad pracy w ramach pracowni, omówienie tematów prac semestralnych do wyboru	6
				Konsultacje indywidualne dotyczące pracy semestralnej na wybrany temat	54
semestr 5					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	liczba godz
Wk			Ćws	Wstęp do zajęć, objaśnienie zasad pracy w ramach pracowni, omówienie tematów prac semestralnych do wyboru	6

				Konsultacje indywidualne dotyczące pracy semestralnej na wybrany temat	54
--	--	--	--	--	----

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Kanał PL Tutors w serwisie YouTube;
2. "Polski Kurs Blendera" na kanale Pio Tao w serwisie YouTube;

E2. Literatura uzupełniająca

1. Playlista "Houdini Isn't Scary: Beginner Series" na kanale Nine Between w serwisie YouTube;
2. Tutoriale na kanale Blender Guru w serwisie YouTube;
3. "Lazy tutorials" na kanale Ian Hubert w serwisie YouTube;

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
1. Jakość realizacji wyznaczonej pracy zaliczeniowej - poprawność wykonania aspektów technicznych, prawidłowe proporcje i kształt, staranność przygotowania pracy, ogólny poziom złożoności pracy (60% oceny końcowej), 2. Aktywność w semestrze (20% oceny końcowej), 3. Postęp w procesie kształcenia poprzez realizowanie prac w trakcie semestru (10% oceny końcowej), 4. Autoprezentacja (10% oceny końcowej).	
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 jedynie drugorzędnych błędów	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+60
przygotowanie do zajęć	20+20+20
opracowanie materiału po zajęciach	20+20+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/ przestuchanie	20+20+20
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przestuchania	5+5+5
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