

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Wydział Wzornictwa
	kierunek:	Komunikacja wizualna i projektowanie interakcji
	poziom:	studia I stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne					
nazwa przedmiotu	Komputerowe wspom. kom. wizualnej – techniki AI	kod przedmiotu (z planu studiów)	KW/o.I.C15	przynależność do bloku	blok kierunkowy
prowadząca / prowadzący	mgr Ewa Burda			e-mail	ewa.burda@akademiasztuki.eu
rok	I, II	semestr	3, 4	punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu	obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady		Suma	120 godzin	
	ćwiczenia				
	warsztaty	60+60			
	e-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
na poziomie egzaminu wstępnego

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
C1 – Zapoznanie studentów z wybranym oprogramowaniem wspomagającym projektowanie komunikacji wizualnej technikami sztucznej inteligencji (AI – <i>artificial intelligence</i>)
C2 – Zapoznanie z technikami i technologiami realizacji/aplikacji projektów z uwzględnieniem etycznego postępowania pod względem poszanowania praw autorskich

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studentki / studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA. Absolwentka / absolwent:		
w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zagadnienia z zakresu komputerowego wspomaganie warsztatu realizacyjnego projektantki/projektanta komunikacji wizualnej i interakcji w zakresie technik sztucznej inteligencji	KW/o_W08	P6S-WG
zna materiały i technologie stosowane w realizacji projektów z zakresu komunikacji wizualnej i projektowania interakcji, zwłaszcza w zakresie ich komputerowego wspomaganie technikami AI; dzięki temu potrafi przewidzieć wpływ zastosowanej technologii na proces projektowy	KW/o_W09	P6S-WG
UMIEJĘTNOŚCI. Absolwentka / absolwent:		

umie planować realizację procesu projektowego w zakresie komputerowego wspomaganie technikami AI, podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu ograniczeń materiałowych, technologicznych, ekonomicznych i etycznych, dotyczących realizacji zadania	KW/o_U03	P6S-UW
do realizacji własnych koncepcji projektowych z zakresu komunikacji wizualnej i projektowania interakcji potrafi optymalnie dobrać właściwą technikę i odpowiednią technologię, zwłaszcza wykorzystanie odpowiedniego oprogramowania z zakresu technik AI	KW/o_U06	P6S_UW
potrafi dostosować do koncepcji projektu z zakresu komunikacji wizualnej i projektowania interakcji takie metody pracy i techniki komputerowe (w szczególności techniki AI), które umożliwiają ciągły rozwój przez samodzielną pracę	KW/o_U07	P6S_UW, P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Absolwentka / absolwent:		
podczas rozwiązywania problemów, związanych z projektowaniem komunikacji wizualnej i interakcji jest gotowa/gotów do samodzielnego analizowania ich i podejmowania decyzji oraz do optymalnego stosowania technik komputerowych (w szczególności technik AI), w tym także jako członkini/członek zespołu	KW/o_K03	P6S_KK
podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem, potrafi w sposób etyczny korzystać ze wspomaganie projektowania technikami opartymi o sztuczną inteligencję; korzysta z pomocy ekspertek/ /ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	KW/o_K08	P6S_KR

D1. Treści programowe

wprowadzenie			ćwiczenia		
semestr 3					
typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
	1. ZAGADNIENIA PODSTAWOWE - Rodzaje AI (ANI, AGI, ASI) - Generatywna AI – jak działa? (uczenie maszynowe, LLM, modele dyfuzyjne) - Generatywna AI – problemy etyczne (case study), prawo autorskie		Ćws	Analiza pracy własnej – indywidualne możliwości wykorzystania AI	60
	2. GENEROWANIE W MODELU ZAMKNIĘTYM (Adobe Firefly) - omówienie funkcji - możliwości i ograniczenia modeli zamkniętych - terminologia - zasady efektywnego promptowania			1. Dekonstrukcja i rekonstrukcja klasycznego obrazu przy pomocy Gen AI 2. Analiza moodboardu pod kątem tworzenia promptów	
	3. GENEROWANIE WIDEO - omówienie funkcji - możliwości i ograniczenia			Cykl animacji/wideo stworzony na podstawie wygenerowanych grafik	
	4. RESEARCH PRZY POMOCY AI (NotebookLM) - omówienie funkcji - możliwości i ograniczenia			Utworzenie zbioru materiałów dotyczących wybranego projektu realizowanego w pracowniach kierunkowych	
semestr 4					
typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
	1. GENEROWANIE W MODELU OTWARTYM (Stable Diffusion) - omówienie funkcji - możliwości i ograniczenia modeli otwartych - terminologia		Ćws	Dekonstrukcja i rekonstrukcja własnego projektu przy pomocy Gen AI	60

	2. GENEROWANIE W MODELU OTWARTYM (Stable Diffusion + ControlNet) - rozszerzenia w modelach otwartych - generowanie przy pomocy rozszerzenia ControlNet			Wizualizacja własnego projektu na podstawie szkicu (przy użyciu rozszerzenia ControlNet)	
	3. TRENOWANIE STYLU – LoRA (Stable Diffusion)			Utworzenie własnego modelu LoRa	

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentek / studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

E2. Literatura uzupełniająca

1. Answer in Progress: *What is the future of art?*: <https://www.youtube.com/watch?v=v5YlreKsUGY&t=231s>
2. Guadamuz, A. (2023). *The copyrightability of AI-generated works*. (World Intellectual Property Organization - WIPO Magazine)
3. Reeves B., Nass C. (1996). *The Media Equation: How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places*

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Warunkiem zaliczenia semestru jest odpowiednia aktywność na zajęciach i pozytywne zaliczenie kolokwiiów zamykających bloki programu				Nie dotyczy		
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studentki / studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielką / nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
podpis autorki / autora treści sylabusu

.....
podpisy osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
podpis przewodniczącej / przewodniczącego
Rady Programowej

.....
data sporządzenia sylabusa