

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna
	specjalność:	Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna
	poziom:	II stopnia
	forma:	stacjonarna
	profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr/20... z dnia/20...

SYLABUS

A. Informacje ogólne						
nazwa przedmiotu		Techniki przygotowania portfolio	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.B2	przynależność do bloku	Blok technik wspomagających warsztat
prowadzący		mgr Ewa Gawdzińska			e-mail	ewa.gawdzinska@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1,2		punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	60
		ćwiczenia	30+30			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
SEMESTR 1 Umiejętność obsługi programów do obróbki graficznej. Podstawowe umiejętności i kompetencje w zakresie korzystania z podstawowych składników kompozycji graficznej tj. koloru, layoutu, waloru, typografii itp. SEMESTR 2 Pozytywna ocena z pierwszego semestru. Stosowanie umiejętności poznanych w semestrze 1.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
--

SEMESTR 1

C1 – Zapoznanie studenta z pojęciami i technologiami pozwalającymi stworzyć portfolio w formie publikacji wielostronicowej.

C2 – Zapoznanie studenta z właściwościami i różnicami pomiędzy grafiką rastrową a wektorową.

C3 – Praktyczne zapoznanie studenta z pojęciami składającymi się na przygotowanie publikacji, np. grid, layout itp.

C4 – Zapoznanie studenta z różnicami w aspekcie przygotowania portfolio generalistycznego oraz specjalistycznego.

C5 – Zapoznanie studenta z formatami plików zapisu portfolio wielostronicowego.

SEMESTR 2

C1 – Zapoznanie studenta z pojęciami i technologiami pozwalającymi stworzyć portfolio w formie cyfrowej.

C3 – Zapoznanie studenta z platformami internetowymi hostującymi portfolio artystyczne i ich zastosowaniem w procesie rekrutacyjnym w branży gier.

C3 – Wykształcenie umiejętności autoprezentacji.

C4 – Umiejętność selekcji własnych prac artystycznych i komponowanie ich w ramach ograniczeń platform internetowych służących do prezentacji portfolio artystycznego.

C5 – Wykształcenie zdrowej samokrytyki oraz pewności siebie opartej na twórczości artystycznej studenta.

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 poszerzoną wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji	GK2_W03	P7S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz powiązanych dziedzin	GK2_W06	P7S_WG
posiada poszerzoną wiedzę z zakresu tworzenia prezentacji; umiejętnie potrafi się wypowiadać także o własnej twórczości, szczególnie w zakresie wybranej specjalności, także w języku obcym	GK2_W09	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
potrafi realizować i analizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki	GK2_U01	P7S_UW
potrafi analizować różne formy ekspresji artystycznej, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej	GK2_U02	P7S_UW
umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem	GK2_U03	P7S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac projektowych i artystycznych, dostosowaną do założonych celów projektowych	GK2_U07	P7S_UW
potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	GK2_U10	P7S_UK, P7S_UW

w sposób profesjonalny podchodzi do publicznych prezentacji własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GK2_U11	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu branży gier i wirtualnej rzeczywistości	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk	Zapoznanie studenta z pojęciami i technologiami pozwalającymi stworzyć portfolio w formie drukowanej, podstawy projektowania layoutu i gridu, zapoznanie z programem Adobe Indesign.	10	Ćws	Przygotowanie portfolio generalistycznego w formie publikacji wielostronicowej.	20
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk	Zapoznanie studenta z pojęciami i technologiami pozwalającymi stworzyć portfolio w formie cyfrowej. Zapoznanie studenta z narzędziami do zaprojektowania internetowego portfolio.	2	Ćws	Przygotowanie portfolio specjalistycznego na wybranej platformie internetowej hostującej portfolio artystyczne oraz samodzielne dostosowanie strony internetowej do funkcji portfolio internetowego.	26
Wk	Umiejętność przeprowadzenia researchu w sprawie stanowiska pracy. Określenie priorytetów pracodawcy na przykładzie realnych ofert pracy i rozwijanie umiejętności identyfikacji własnego dorobku artystycznego.	2			

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi
Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Kompendium DTP” — Paweł Zakrzewski / Helion 2011/2016
2. „Pre-press” — poradnik dla grafików / Ambrose, Harris
3. Detal w typografii, Jost Hochuli, Wydawnictwo d2d, Kraków 2009
4. Porządek w projektowaniu, Jean Ulysses Voelker, Wydawnictwo d2d, Kraków, 2020
5. Typografia książki. Podręcznik projektanta, Michael Mitchell i Susan Wightman, d2d, Kraków

E2. Literatura uzupełniająca

1. „Kolor” - David Hornung / Universitas 2009
2. „Architektura książki” — Andrzej Tomaszewski / COBRPP 2011
3. Komputerowy warsztat projektanta — Jason Simmons / ABE 2008
4. Punkt i linia a płaszczyzna — Kandyński, Oficyna 2019
5. Color Managment – Krzysztof Karoń, digital color 1998
6. Nauka o Barwie – A. Zausznica, PWN 1959
7. www.kursownik.pl/kursy/
8. Badania jako podstawa projektowania user experience – Barbara Rogoś-Turek, Iga
9. Web typography, Richard Rutter
10. Responsive Web Design, Ethan Marcotte
11. UXUI. Design Zoptymalizowany. Manual Book – Chris Badura

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Zaliczenie na ocenę: 1. terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze (80%) 2. aktywność w semestrze(10%), 3. postępy w procesie kształcenia (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 niedostateczna (10 pkt)

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa