

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	II stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia uzupełniająca 1,2: Pracownia GKiRW3	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.C3 GKRW.II.C4	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		mgr Karolina Kaleta			e-mail	karolina.kaleta@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1, 2		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu		obieralny			język wykładowy	polski, angielski
liczba godzin		wykłady	60+60		suma	120
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Dobra znajomość wybranego oprogramowania do tworzenia grafiki rastrowej lub oprogramowania do tworzenia grafiki 3d.

Wiedza na temat podstaw psychofizjologii widzenia. Umiejętności z zakresu rysunku cyfrowego i foto manipulacji lub modelowania 3d.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Przekazanie wiedzy na temat concept artu, jej możliwości oraz potencjału do wykorzystania we własnej twórczości oraz w warunkach produkcji komercyjnych.

C2 – Wykształcenie umiejętności projektowania postaci w grach oraz na potrzeby innych projektów.

C3 – Wykształcenie umiejętności projektowania scenografii i środowiska w grach oraz przestrzeni wirtualnej.

C4 – Wykształcenie umiejętności realizowania kolejnych etapów pracy w wybranych przez studenta realiach.

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 realizacji prac projektowych w zakresie concept artu oraz projektowania grafik na rzecz gier komputerowych	GK2_W01	P7S_WG
ma rozległą wiedzę na temat technologii realizacji używanych w concept arcie i tworzeniu grafik dwuwymiarowych oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK2_W05	P7S_WG
zna fachową terminologię z zakresu projektowania grafiki i concept artu	GK2_W06	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
potrafi realizować i analizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające z postawionych wymagań projektowych oraz wiedzy z zakresu psychofizjologii widzenia i projektowania grafik do gier komputerowych, nieustannie się rozwija 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 oraz przedstawionymi wytycznymi projektowymi i technologicznymi oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej	GK2_U02	P7S_UW
posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy nad grafikami koncepcyjnymi do gier komputerowych, potrafi stosować techniki usprawniające i przyspieszające proces projektowy	GK2_U04	P7S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą i najbardziej optymalną pod kątem czasowym technologią do realizacji prac koncepcyjnych, dostosowaną do założonych celów projektowych i wytycznych wynikających z technologii	GK2_U07	P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu projektowania grafiki i concept artu, celem własnego rozwoju oraz rozwoju branży	GK2_K01	P7S_KO, P7S_KR
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy własnej oraz innych osób w zakresie tworzenia grafik oraz concept artu	GK2_K03	P7S_KK, P7S_KO
posiada umiejętność oceny poziomu trudności oraz czasu realizacji planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym i potrafi stosować techniki projektowe pozwalające przystosować się do pojawiających się nowych, zmiennych okoliczności	GK2_K04	P7S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu projektowania grafiki, concept artu i psychofizjologii widzenia	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny concept artu i projektowania grafiki w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK2_K08	P7S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz

			Ćws	Konsultacje indywidualne dotyczące pracy semestralnej na wybrany temat lub pracy powiązanej z projektem magisterskim. – concept art przestrzeni, postaci, kreatur, broni; – modelowanie 3D i rzeźba 3D; – texture painting, tworzenie materiałów, tworzenie shaderów; – projektowanie gier 2D i 3D; – projektowanie gier planszowych i TTRPG; – tworzenie gier i aplikacji mobilnych; – tworzenie gier i aplikacji współpracujących z elektroniką (np. Arduino, ESP32) Przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji na przeglądzie	60
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	Konsultacje indywidualne dotyczące pracy semestralnej na wybrany temat lub pracy powiązanej z projektem magisterskim. – concept art przestrzeni, postaci, kreatur, broni; – modelowanie 3D i rzeźba 3D; – texture painting, tworzenie materiałów, tworzenie shaderów; – projektowanie gier 2D i 3D; – projektowanie gier planszowych i TTRPG; – tworzenie gier i aplikacji mobilnych; – tworzenie gier i aplikacji współpracujących z elektroniką (np. Arduino, ESP32) Przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji na przeglądzie	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Badanie zależności między designem wizualnym oprawy graficznej w grach komputerowych a odbiorem jej przez graczy i ich zachowaniami w stosunku do niej.

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

Przygotowanie przez studentów prac obrazujących badane zależności między designem wizualnym oprawy graficznej do gier komputerowych a jej wpływem na graczy. Przedstawienie wykonanych prac w formie wystawy.

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
5. Sen Czarownika. Fabularny podręcznik concept artu, Graniak Paweł, CDP Sp. z o.o.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
– terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) – aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) – autoprezentacja (10%) – postęp w procesie kształcenia (10%)						
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 nieusprawiedliwione 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
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	20+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....

.....

Podpis Autora treści sylabusa

Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa