

	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 GKiRW 4		kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.C3 GKRW.II.C4	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		mgr Weronika Zieziulewicz				e-mail	weronika.zieziulewicz@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

- Wiedza i umiejętności na poziomie egzaminu wstępnego na studia II. stopnia.
- 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 poszerzoną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie grafiki oraz animacji	GK2_W01	P7S_WG
ma rozległą wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu grafiki i animacji oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK2_W05	P7S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem grafiki i animacji oraz powiązanych dziedzin	GK2_W06	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
potrafi realizować i analizować własne działania twórcze związane z grafiką i animacją 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 przy realizacji projektów graficznych i animacyjnych	GK2_U02	P7S_UW
posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z grafiką i animacją	GK2_U04	P7S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac projektowych i artystycznych, dostosowaną do założonych celów projektowych podczas pracy nad projektami graficznymi i animacyjnymi	GK2_U07	P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu grafiki i animacji, 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 podczas pracy nad projektami graficznymi i animacyjnymi	GK2_K03	P7S_KK, P7S_KO
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym, związanych z grafiką i animacją, i jest gotów 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 branż graficznej i animacyjnej	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z dziedzin grafiki i animacji 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	54
			Ćws	Przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji na przeglądzie	6
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	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

1. 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 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 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 sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu