

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	studia 2. stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

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

SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia uzupełniająca 1 lub 2 (Pracownia GKiRW 5)		kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.C3 GKRW.II.C4	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		Mgr Ewa Gawdzińska				e-mail	ewa.gawdzinska@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr		1, 2		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu		do wyboru				język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady				suma	120
		ćwiczenia	60+60				
		warsztaty					
		E-learning					

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

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1- kształcenie twórczej postawy i kreatywności w oparciu o podstawową wiedzę dotyczącą sposobów realizacji prac ilustracyjnych

C2 - nabycie umiejętności tworzenia pełnych ilustracji cyfrowych

C3 - umiejętność rozróżnienia stylistyki realistycznej, semi-realistycznej oraz silnie stylizowanej

C4 - kształcenie umiejętności podejmowania samodzielnych decyzji w trakcie realizacji koncepcji z wykorzystaniem intuicji twórczej, wyobraźni oraz umiejętności przeprowadzenia researchu

C5 - nabycie umiejętności pracy formą i światłem w przestrzeni cyfrowej

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 ilustracji cyfrowej

GK2_W01

P7S_WG

ma rozległą wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu projektowania ilustracji cyfrowej oraz świadomość ich ciągłego rozwoju

GK2_W05

P7S_WG

zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania ilustracji oraz powiązanych dziedzin

GK2_W06

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

posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z tworzeniem ilustracji

GK2_U04

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

KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu projektowania gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnych, 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	GK2_K03	P7S_KK P7S_KO
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym 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 branży gier i projektowania ilustracji	GK2_K05	P7S_KR P7S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny 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	Liczb a godz
Wk	Obserwacja jako punkt wyjściowy do stylizacji - tekstura w ilustracji cyfrowej.	2	Ćws	Tekstura w renderowaniu - wykonaj 5 ilustracji kostek wykonanych z 5 różnych materiałów i substancji, np. cieczy, metali lub elementów organicznych.	5
Wk	Zagadnienie sprite'u w kontekście ilustracji gry 2D.	2	Ćws	Zaprojektuj zestaw 5 elementów tła w ujęciu przed uderzeniem, po pojedynczym uderzeniu i po całkowitej dewastacji przez gracza (łącznie 15 asetów)	10

Wk	Typy perspektywy w kontekście narracji obrazu: perspektywa izometryczna, perspektywa linearna dwu i trójpunktowa, perspektywa kulisowa.	4	Ćw s	Zaprojektuj pojedynczy widok mapy (1 screen) spójny z asetami wykonanymi w ćwiczeniu numer 2. Wykorzystaj dowolną perspektywę poruszoną w wykładzie numer 3.	22
			Ćw s	Seria 15 ćwiczeń kreatywnych w oparciu o rysunek modelu.	15
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk	Ilustracyjne wzbogacenia typografii w grach – zasady czytelności i wpływ koloru na projekt tytułu.	2	Ćw s	Wykonaj ilustracyjnie tytuł dowolnej wykonanej przez siebie w poprzednich semestrach gry korzystając z założeń projektowych przygotowanych dla tego projektu.	10
Wk	Ekspresja w ilustracji postaci.	3	Ćw s	Wykonaj 5 spójnych renderów głowy przedstawiając ekspresje postaci.	20
Wk	Splash art – narracyjne przedstawienie postaci w kontekście ilustracji.	5	Ćw s	Splash art – wykonaj splash art dowolnej zaprojektowanej przez siebie postaci korzystając z założeń narracyjnych.	10
			Ćw s	Seria 15 ćwiczeń kreatywnych w oparciu o rysunek modelu.	10

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. "Sztuka barwy", Johannes Itten "
2. "Rysowanie postaci dla artystów", Steve Huston
3. "Color and Light, a guide for the realist painter" James Gourney, Andrews McMeel Publishing 2010

E2. Literatura uzupełniająca

“The Art and Science of Digital Compositing”, Ron Brinkmann, Elsevier Books

- “Anatomy For Sculptors”, Uldis Zarins,
- “Complete Guide to Life Drawing”, Gottfried Bammes,

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia			Warunki egzaminu			
1. Terminowe wykonanie zadań (20%)						
2. Skuteczna realizacja tematu (70%)						
3. Skuteczne trzymanie się założeń zadania- w tym jego ograniczeń projektowych (10%)						
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
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 Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu