

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Malarstwa
	kierunek:	Malarstwo
	specjalność:	malarstwo
	poziom:	Studia pierwszego stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Techniki uzupełniające - pracownia Filmu Imersyjnego i Doświadczeń VR	kod przedmiotu	M.Ma.I.E5	przynależność do bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		Mgr Robert Mleczko			e-mail	robert.mleczko@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3-4-5		punkty ECTS	2+2+2
typ przedmiotu		do wyboru 1 spośród 19 pracowni kierunku grafika			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady	30 + 30 + 30		suma	90
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywne wyniki egzaminów na zakończenie II roku studiów

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – zajęcia mają na celu przygotowanie studentów do realizacji zadań twórczych z wykorzystaniem kompozycji, narracji filmowej, techniki filmu 360 i wirtualnej rzeczywistości oraz pokrewnych;
 C2 – wykształcenie umiejętności do tworzenia filmów w technice 360, środowiska rzeczywistości wirtualnej, a w szczególności postawy badawczej wobec technologii oraz samego medium wirtualnej rzeczywistości i innych zjawisk pokrewnych 3D;
 C3 – kreatywne rozwiązywanie problemów operatorskich, reżyserskich i montazowych w zakresie filmu 360 i środowiska wirtualnej rzeczywistości /VR/ poszerzające świadomość właściwego stosowania środków artystycznych;

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)

Efekty kierunkowe		Efekty uczenia się dla kwalifikacji na poz. 6-8 Pol. Ramy Kwalifikacji wg. Rozporz.MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
fachową terminologię z zakresu sztuk wizualnych	M1_W06	P6S_WG
wzajemne relacje zachodzące pomiędzy malarstwem, rzeźbą, rysunkiem, grafiką, fotografią, filmem	M1_W10	P6S_WG

UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
tworzyć i wypracować indywidualny język wypowiedzi artystycznej	M1_U01	P6S_UW
świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	M1_U04	P6S_UW
współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym	M1_U06	P6S_UO
realizować własne koncepcje artystyczne w obszarze studiowanego kierunku za pomocą szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych	M1_U07	P6S_UW
świadomie korzystać z techniki i technologii w celu osiągnięcia konkretnego efektu artystycznego	M1_U08	P6S_UW
stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	M1_U09	P6S_UW P6S_UU
realizować własne działania artystyczne w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	M1_U10	P6S_UW
interpretować znaczenie malarstwa i rysunku w kontekście fotografii, filmu oraz nowych technologii cyfrowych	M1_U11	P6S_UW
dostosować rodzaj stosowanej ekspresji artystycznej do niesionego przez dzieło komunikatu	M1_U12	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
uczenia się przez całe życie, wykazywania permanentnej aktywności twórczej dla podnoszenia jakości własnej pracy artystycznej i rozwijania swoich umiejętności zawodowych oraz do ciągłego uczestnictwa w życiu artystycznym	M1_K01	P6S_UU
samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	M1_K02	P6S_KR
organizowania stanowiska pracy zgodnie z normami bezpieczeństwa i higieny	M1_K03	P6S_KR
adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	M1_K04	P6S_KK
do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	M1_K05	P6S_KK
definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	M1_K08	P6S_KK
prezentacji własnej działalności artystycznej w sposób świadomy i profesjonalny	M1_K11	P6S_KR
podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem	M1_K12	P6S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
typ	temat	liczb agod z	ty p	temat	liczb agod z
wk	1. Instalacja wideo 3 lub 4 kanałowa. ćwiczenie całosemestralne	1	ćwp	temat. research. materiał. wykonanie. prezentacja.	4
wk	2. Motion capture. Rococo, Kinect, Mixiamo.	1	ćwp	rigowanie, nagrywanie i wykorzystanie praktycznie sekwencji ruchu z system motion capture	4
wk	3. Fotogrametria. Skanowanie postaci i przestrzeni 3D.	1	ćwp	skanowanie postaci człowieka skanowanie pokoju skanowanie pleneru	4
wk	4. Projektowanie terenu w silniku Unity. Percepcja przestrzeni, czasu i ruchu	1		zbuduj przestrzeń, wstaw w nią obiekty, naucz się chodzić, alterantywne formy chodzenia	4
wk	5. Projektowanie VR. AR. Chodzenie. Dźwięk auralny. Interakcja. Funkcjonalna aplikacja. zadanie całosemestralne	1	ćwp	zbuduj i wyeksportuj funkcjonalną aplikację VR z interaktywnymi zdarzeniami	4
wk	6. Virtual Reality i Augmented Reality, Augmented Virtuality optymalizacja Unity, Unreal	1	ćwp	eksperymenty	4

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Bruce Block „Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, tv i mediach cyfrowych”, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010, ISBN: 978-83-927215-1-2
2. The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality, Jason Jerald, NextGeneration Interaction, ACM Books, 2016
3. Sidey Myoo, Ontoelektronika, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, rok: 2013
4. Lambert Wiesing, SZTUCZNA OBECNOŚĆ. Studia z filozofii obrazu. Oficyna Naukowa, 2013
5. Elias Aboujaoude, Wirtualna osobowość naszych czasów. Przekład Robert Andruszko, rok: 2012
6. Guy Debord, Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu, PIW, 2013
7. Marshall McLuhan, "Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka", Wydawnictwa Naukowo-Techniczne PWN-WNT,
8. Baudrillard J., Świat wideo i podmiot fraktalny, przeł. A. Gwóźdź, A. Gwóźdź (red.), Po kinie... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych, Universitas, Kraków 1994.

E2. Literatura uzupełniająca

1. Unity User Manual.pdf (2018.2), <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>
2. Cinema 4D Manual
3. Blender Manual
4. Zephyr 3D <https://www.3dflow.net/technology/documents/3df-zephyr-tutorials/>

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
p- projekt semestralny (50% oceny końcowej), a- aktywność w semestrze (20% oceny końcowej) pk- postępy w procesie kształcenia (10% oceny końcowej) oc- uczestnicstwo w częściowych przeglądach na ocenę (10% oceny końcowej) ap- autoprezentacja (10% oceny końcowej)				Warunkiem zdania egzaminu jest zaprezentowanie prac będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Składowe na oceny na egzaminie: 1 jakość realizacji i ekspozycji prac 2 autoprezentacja		
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30 + 30 + 30

przygotowanie do zajęć	5 + 5 + 5 + 5
opracowanie materiału po zajęciach	10 + 10 + 10 + 10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10 + 10 + 10 + 10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5 + 5 + 5
suma godzin	60 + 60 + 60
liczba punktów ECTS	2 + 2 + 2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu