

 AKADEMIA SZTUKI	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Grafika
	kierunek:	grafika
	specjalność:	Grafika projektowa
	poziom:	I stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

## SYLABUS

A. Informacje ogólne						
nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia z kierunku Grafika: Grafika interaktywna/obraz	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.I.C4	przynależność do bloku	blok artystyczny
prowadzący		Prof. dr hab. Arkadiusz Marcinkowski, lab. Karolina Kaleta, mgr Kacper Mutke			e-mail	Arkadiusz.marcinkowski@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr	3-6		punkty ECTS	4+4+5+5
typ przedmiotu		obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	Polski, angielski
liczba godzin		wykłady			suma	240
		ćwiczenia	60+60+60+60			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
<p>Ukończony kurs Grafiki cyfrowej , 3 - 6 semestr</p> <p><b>Semestr 3</b></p> <p>Zaliczenie Podstaw Projektowania Grafik Cyfrowych. Student posiada bazową wiedzę z zakresu takich podstawowych pojęć, jak: kompozycja, forma, faktura, skala, dynamika, statyka, przestrzeń, symetria, asymetria, abstrakcja, kontrast, proporcje, typografia, siatka modularna. Umiejętność dokonywania analizy zjawisk i pojęć. Umiejętność wyrażania koncepcji w formie projektu dwuwymiarowego. Posiada podstawowe umiejętności w zakresie tradycyjnego, jak i cyfrowego warsztatu graficznego.</p> <p><b>Semestr 4</b></p> <p>Zaliczenie 4 semestru Projektowania Grafik Cyfrowych. Student posiada zdolność do samodzielnej analizy tematu w oparciu o metody projektowania koncepcyjnego (<i>brief, design thinking, brainstorming</i>). Student rozumie różnice w podejściu do projektowania wynikające ze specyfiki nośników tradycyjnych oraz cyfrowych: m.in. linearność a multilinearność, odbiorca a użytkownik. Posiada zdolność do opracowywania prostej struktury informacyjnej zarówno linearnej, jak i hipertekstowej. Wykazuje zdolność wyczucia literatury i typografii na potrzeby wydawnictw tradycyjnych i cyfrowych. Potrafi dokonać autoprezentacji projektu przygotowanego w oparciu o współczesny warsztat graficzny. Rozumie podstawowe pojęcia z zakresu projektowania t.j.: UI design, grid, prototyp, rozdzielczość, moduły, nawigacja, RGB, CMS.</p> <p><b>Semestr 5</b></p>

Zaliczenie 5 semestru Projektowania Grafiki Cyfrowych. Student posiada zdolność do samodzielnej analizy tematu w oparciu o metody projektowania koncepcyjnego. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego. Posiada ogólną znajomość rozwoju sztuk wizualnych z podziałem na epoki. Posiada ogólną znajomość podstawowych publikacji z zakresu sztuk projektowych oraz sztuk pięknych. Posiada wiedzę dotyczącą historii i wynikających z niej linii rozwojowych z zakresu sztuk projektowych oraz sztuk pięknych

### **Semestr 6**

Zaliczenie 6 semestru Projektowania Grafiki Cyfrowych. Student posiada wiedzę dotyczącą stylów w sztuce oraz związanych z nimi tradycji twórczych. Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w sztuce, grafice i dizajnie. Rozpoznaje i definiuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artystycznej i projektowej. Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w sztukach wizualnych oraz ma świadomość ich rozwoju. Posiada ogólną wiedzę dotyczącą socjologicznych aspektów sztuki. Posiada ogólną wiedzę z zakresu psychofizjologicznych aspektów komunikacji perswazyjnej, w szczególności reklamy. Posiada ogólną wiedzę dotyczącą filozofii, w szczególności estetyki grafiki cyfrowej.

## **C. Informacje dotyczące celów przedmiotu**

### **Semestr 3**

- C1 – Wykształcenie studenta jako projektanta rozumiejącego różnice w projektowaniu publikacji cyfrowych i tradycyjnych.
- C2 – Rozwijanie umiejętności szczegółowej analizy opracowywanego zagadnienia. Wykształcenie umiejętności budowania odpowiedniego komunikatu do określonej grupy docelowej.
- C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta.
- C4 – Rozwijanie umiejętności doboru adekwatnych środków przekazu oraz opanowanie profesjonalnych technik projektowych i realizacyjnych
- C5 – Przygotowanie do kolejnych etapów zdobywania wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania publikacji cyfrowych i tradycyjnych.

### **Semestr 4**

- C1 – Kontynuacja rozwijania umiejętności projektowania publikacji cyfrowych i tradycyjnych, wycucia przekaz, formy w stosunku do analizowanego tematu oraz dobór odpowiednich nośników do przekazywanej informacji.
- C2 – Nauka budowania czytelnych komunikatów wizualnych opartych na spójnych projektach różnego rodzaju publikacji cyfrowych i tradycyjnych.
- C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.
- C4 – Przygotowanie do projektowania kompleksowych grafik cyfrowych.
- C5 – Nabywanie kompetencji do pracy w grupie projektowej.

### **Semestr 5**

- C1 – Kontynuacja rozwijania umiejętności projektowania publikacji cyfrowych i tradycyjnych, wycucia przekaz, formy w stosunku do analizowanego tematu oraz dobór odpowiednich nośników do przekazywanej informacji.
- C2 – Nauka budowania czytelnych komunikatów wizualnych opartych na spójnych projektach różnego rodzaju publikacji cyfrowych i tradycyjnych.
- C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.
- C4 – Przygotowanie do projektowania kompleksowych grafik cyfrowych.
- C5 – Nabywanie kompetencji do pracy w grupie projektowej.

### **Semestr 6**

- C1 – Kontynuacja rozwijania umiejętności projektowania publikacji cyfrowych i tradycyjnych, wycucia przekaz, formy w stosunku do analizowanego tematu oraz dobór odpowiednich nośników do przekazywanej informacji.
- C2 – Nauka budowania czytelnych komunikatów wizualnych opartych na spójnych projektach różnego rodzaju publikacji cyfrowych i tradycyjnych.
- C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.
- C4 – Przygotowanie do projektowania kompleksowych grafik cyfrowych.
- C5 – Nabywanie kompetencji do pracy w grupie projektowej.

D. Efekty uczenia się 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		
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych	K6_W02	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego	K6_W03	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego	K6_W04	P6S_WG
Posiada ogólną znajomość podstawowych publikacji z zakresu projektowania graficznego.	K6_W06	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Dysponuje manualnymi i technologicznymi umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia i realizowania własnych koncepcji artystycznych	K6_U01	P6S_UW
Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	K6_U04	P6S_UW
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiający	K6_U0	P6S_UW P6S_UU
Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiający ciągły rozwój przez samodzielną pracę	K6_U10	P6S_UW P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K6_K01	P6S_UU P6S_KR
Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji, intuicji	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	K6_K08	P6S_KR P6S_KK

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

Wk			Ćws	-	
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	-	
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	<p>Dobór tematów opiera się na indywidualnych wyborach studenta przedyskutowanych i zatwierdzonych przez wykładowcę.</p> <p>Zwyczajowo student wybiera jeden temat z zakresu grafiki cyfrowej i jeden temat z zakresu grafiki interaktywnej.</p> <p>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</p> <p>Efektem końcowym są projekty:</p> <p>A) z zakresu grafiki cyfrowej: prace drukowane w skali 1:1 a także zaprezentowane na planszy. Plansze drukowane na papierze plakatowym 70 x 100 cm (mat).</p> <p>B) z zakresu publikacji cyfrowych: plansze drukowane na papierze plakatowym 100 x 70 cm (mat).</p> <p>C) dodatkowo z zakresu grafiki interaktywnej: zaprezentowana w postaci animacji.</p> <p><i>Do zaliczenia wszystkie projekty należy przygotować do nagrania również w wersji cyfrowej do druku (skala 1:1, plik w formacie .tiff, CMYK, 300 dpi) oraz do prezentacji w internecie (plik .jpg, dłuższy bok 1500 px, 96 ppi, RGB).</i></p> <hr/> <p><b>Temat: Temat własny</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p> <hr/>	60

				<p><b>Temat: Moja gra</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p> <hr/> <p><b>Temat: To ja</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p>	
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	<p><b>Temat: Mimesis</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p> <hr/> <p><b>Temat: Katharsis</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p> <hr/> <p><b>Temat: Sen o lataniu</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p>	60
semestr V					

typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws	<p><b>Temat: Cień nocy</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p> <hr/> <p><b>Temat: 0+0=1</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p> <hr/> <p><b>Temat: Matryca graficzna</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p>	60

**semestr VI**

typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws	<p><b>Temat: Dzień w nocy</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p> <hr/> <p><b>Temat: Ja</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p>	60

				<p><b>Temat: Synestezja</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p>	
--	--	--	--	--	--

## D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

PGA - Poznań Game Arena, Mediations Biennale Poznań, Konferencja Medea, Konferencja INCAST'21

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

czynny udział w wystawach oraz warsztatach badawczych

## E1. Literatura obowiązkowa

1. Jarosław Baca, Kurs video. Obróbka fotografii i tworzenie grafik, Wydawnictwo Helion
2. Swaigart Albert, Twórz własne gry komputerowe, Wydawnictwo Naukowe PWN
3. Tricia Austin, Richard Doust, *Projektowanie dla nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN
4. Dabner David, Szkoła projektowania graficznego, Wydawnictwo Arkady 2019
5. Lakshmi Bhaskaran, *Czym jest projektowanie publikacji. Podręcznik projektowania*, ABE Dom Wydawniczy
6. Steve Krug, *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*. Wydanie II. Helion
7. Rudolf Artheim, Sztuka i percepcja wzrokowa, Wydawnictwo Oficyna
8. Kwartalniki „2+3D”, Fundacja Rzecz Piękna
9. Ami Ronnberg The Book of symbols, Taschen 2010

## E2. Literatura uzupełniająca

1. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Słowo / obraz terytoria
2. Magazyny o sztuce, internetowe i drukowane Obieg, Szum, Arteon, Artluk itp.

## F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
<ul style="list-style-type: none"> <li>- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze (50 %)</li> <li>- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (25 %)</li> <li>- jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (25%)</li> </ul>	<p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze.</li> <li>- aktywność i zaangażowanie na zajęciach</li> <li>- jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń</li> <li>- własna inicjatywa</li> <li>- autoprezentacja</li> <li>- postępy</li> </ul> <p>Ocena celująca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wysoki poziom wykonanych prac - realizacja tematów dodatkowych</li> </ul>

Inne: uczestnictwo w konkursach, wystawach						
ocena celująca (25)	ocena bardzo dobra (21-24)	ocena dobra plus (19-20)	ocena dobra (16-18)	ocena dostateczna plus (14-15)	ocena dostateczna (11-13)	ocena niedostateczna (10)
wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	praca powyżej średniego standardu -z pewnymi błędami	ogólnie solidna praca z zauważa lnymi błędami	praca zadowolając a, ale ze znaczącymi brakami	praca spełnia minimalne kryteria	praca nie spełnia minimalnych kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60+60+60
przygotowanie do zajęć	20+20+30+30
opracowanie materiału po zajęciach	15+15+20+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	15+15+20+20
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10+20+20
suma godzin	120+120+150+150
liczba punktów ECTS	4+4+5+5



.....  
Podpis Autora treści sylabusu



Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

01.09.2020  
Data sporządzenia sylabusu