

| | |
|------------------------------|--------------------|
| Akademia Sztuki w Szczecinie | |
| Wydział | Grafiki |
| kierunek: | grafika |
| specjalność: | grafika projektowa |
| poziom: | Studia I stopnia |
| forma: | stacjonarne |
| profil: | ogólnoakademicki |

SYLABUS

A. Informacje ogólne

| | | | | | |
|------------------|--|----------------------------------|---------|------------------------|-------------------------------------|
| nazwa przedmiotu | Wybrana pracownia z kierunku Grafika Projektowanie Przestrzenne i grafika animowana | kod przedmiotu (z planu studiów) | GP.I.C4 | przynależność do bloku | Blok artystyczny |
| prowadzący | dr Agnieszka Dajczak, ad. | | | e-mail | agnieszka.dajczak@akademiasztuki.eu |
| rok | II, III | semestr | 3,4,5,6 | punkty ECTS | 4+4+5+5 |
| typ przedmiotu | obowiązkowy/obieralny | | | język wykładowy | polski |
| liczba godzin | wykłady | 3 + 3 + 4 + 2 | | | |
| | ćwiczenia | 57 + 57 + 53 + 58 | | suma | 240 |
| | warsztaty | 0 + 0 + 3 + 0 | | | |
| | E-learning | | | | |

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Semestr 3 i 4. Podstawowa wiedza z obszaru projektowania graficznego, przestrzennego i grafiki animowanej. Umiejętności pozwalające przygotowywać: wizualne przedstawienia koncepcji projektowej, przekształcać grafikę dwuwymiarową na obiekty przestrzenne oraz tworzyć grafiki animowane lub historie graficzne.

Semestr 5 i 6. Poszerzona wiedza z obszaru projektowania graficznego, przestrzennego i grafiki animowanej. Umiejętności pozwalające przygotowywać: wizualne przedstawienia koncepcji projektowej, przekształcać grafikę dwuwymiarową na obiekty przestrzenne z użyciem różnorodnych technik i technologii oraz tworzyć rozbudowane grafiki animowane lub historie graficzne.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 3 i 4.

C1 – Uaktywnienie do nieustannego doskonalenia posiadanych umiejętności i odkrywania nowych z zakresu szeroko pojętego projektowania graficznego.

C2 – Umiejętność analizy i syntezy zebranych materiałów w celu przedstawienia koncepcji projektowej.

C3 – Świadomy wybór z dostępnych narzędzi, materiałów w celu realizacji zamierzenia projektowego.

C5 – Zwiększenie wyobraźni przestrzennej i w związku z tym umiejętności kreatywnych.
 C6 – Motywacja do kreowania oryginalnych pomysłów dotyczących realizacji , jak i dodatkowych zadań wykonywanych w zespole projektowym.

Semestr 5 i 6.

C1 – Umiejętność twórczego rozwiązywania problemów projektowych.
 C2 – Aktywizacja do ciągłego generowania pomysłów. Wykonywanie dodatkowych zadań w zespole projektowym lub realizowanie głównych ćwiczeń w parach.
 C3 – Ukierunkowanie do tworzenia odważnych i inspirujących rozwiązań.
 C4 – Mobilizowanie do ciągłego rozwijania wiedzy z zakresu szeroko pojmowanego projektowania graficznego i przygotowanie do swobodnego wypowiedziania w tym zakresie.
 C5 – Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji w związku z projektem i jego prezentacji.
 C6 – Konsekwentne realizowanie założonych celów dotyczących zamierzenia projektowego.

| 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 | | |
| Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych | K6_W01 | P6S_WG |
| Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych z zakresu grafiki projektowej, także projektowania form przestrzennych i grafiki animowanej | K6_W02 | P6S_WG |
| Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego projektanta graficznego, którą potrafi zastosować | K6_W03 | P6S_WG |
| Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego | K6_W04 | P6S_WG |
| UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi | | |
| Dysponuje manualnymi i technologicznymi umiejętnościami niezbędnymi do tworzenia i realizowania własnych projektów z zakresu grafiki projektowej i projektowania form przestrzennych i grafiki animowanej | K6_U01 | P6S_UW |
| Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta graficznego | K6_U02 | P6S_UW |
| Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania oraz planowania realizacji własnych prac artystycznych | K6_U04 | P6S_UW |
| Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiający realizowanie i planowanie własnych koncepcji projektowych | K6_U06 | P6S_UW P6S_UU |
| Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych i projektowych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i samodzielnego realizowania własnej inwencji z pomocą właściwej sobie wrażliwości i plastyczności | K6_U07 | P6S_UW |
| Potrafi dostosować odpowiednią stylistykę do danego przekazu, danej grupy odbiorców/użytkowników a także nośnika/nośników tego przekazu | K6_U08 | P6S_UW |
| Posiada zdolność obserwowania świata ożywionego i nieożywionego jako inspiracji do zadań twórczych | K6_U09 | P6S_UW |
| Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę | K6_U10 | P6S_UW P6S_UU |

| KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do | | |
|---|--------|------------------|
| Rozumie potrzebę i docenia potencjał jaki tkwi w ciągłym dokształcaniu się i podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych | K6_K01 | P6S_UU P6S_KR |
| Realizuje własne zróżnicowane stylistycznie koncepcje wykorzystując wyobraźnię, ekspresję i intuicję. | K6_K05 | P6S_KR P6S_KK |
| Posiada umiejętność odnajdywania się w nowych, zmiennych okolicznościach, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej. | K6_K07 | P6S_KR P6S_KK |
| W celu rozwiązywania napotkanych problemów projektowych efektywnie wykorzystuje wyobraźnię, intuicję oraz twórcze podejście | K6_K08 | P6S_KR P6S_KK |
| Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności | K6_K12 | P6S_KR P6S_KK |
| W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną | K6_K14 | P6S_KO P6S_KR |
| Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu projektowania graficznego w tym związaną z grafiką przestrzenną i animowaną. | K6_K15 | P6S_KO P6S_KR |
| Uznaje znaczenie wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny kiedy ma trudności w samodzielnym rozpracowaniu problemu projektowego | K6_K17 | P6S_KK |

D1. Treści programowe

| wykład | | | ćwiczenia | | |
|-----------|--|------------|-----------|--|----------------|
| semestr 3 | | | | | |
| typ | temat | liczbagodz | typ | temat | Liczba godz |
| Wk | 1. FORMY PRZESTRZENNE. Wykład dotyczący przestrzennych form bazujący na przykładach wybranych realizacji. | 1 | Ćws | 1. PROJEKT GRAFIKI PRZESTRZENNEJ Cel: Stworzenie grafiki przestrzennej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Proces: Tworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej/ moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję. Badania pod kątem wyboru rozwiązania potrzebnego do realizacji. Stworzone dwuwymiarowe grafiki są przekształcane w przestrzenne obiekty. Realizację stanowi trójwymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym. | 57 |
| Wk | 2. PERSPEKTYWA IZOMETRYCZNA W GRAFICE I ANIMACJI. Zastosowanie perspektywy izometrycznej w grafice projektowej i animowanej na wybranych przykładach. | 1 | | | |
| Wk | 3. PLAKAT ANIMOWANY. Wykład dotyczący animowanych plakatów, bazujący na przykładach wybranych realizacji. | 1 | | | |

| | | | | |
|-----------|--|--|---|--|
| | | | <p>Ćws</p> <p>2. PROJEKT ANIMACJI Z ZASTOSOWANIEM RZUTU IZOMETRYCZNEGO Cel: Stworzenie grafiki animowanej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Animacja może być całkowicie pozbawiona typografii. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową animację opartą na rzucie izometrycznym. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję oraz podstawowego scenopisu/schematu blokowego dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programach z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p> <p>Lub Ćws 2. PROJEKT PLAKATU ANIMOWANEGO Cel: Stworzenie plakatu animowanego dotyczącego wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakat może być całkowicie pozbawiony typografii. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową (wertykalną) animację. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowany projekt plakatu w formacie B1. Możliwość pracy w większych grupach nad dodatkowymi poniższymi propozycjami realizacjami. Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p> | |
| semestr 4 | | | | |

| typ | temat | liczbagodz | typ | temat | Liczba godz |
|-----|---|------------|-----|---|----------------|
| Wk | 1. Storyboard 1. Wprowadzenie do rysowania storyboardów. | 1 | Ćws | 1. PROJEKT GRAFIKI PRZESTRZENNEJ Cel: Stworzenie grafiki przestrzennej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Możliwość zastosowania typografii, znaków, ilustracji. Proces: Tworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór typografii, barw, grafik. Badania pod kątem wyboru rozwiązania potrzebnego do realizacji. Stworzone dwuwymiarowe grafiki są przekształcane w przestrzenne obiekty. Realizację stanowi trówymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym. | 57 |
| Wk | 2. Storyboard 2. Wprowadzenie do rysowania i metod kreowania storyboardów i historii graficznych. | 1 | | | |
| Wk | 3. Historia graficzna. Wykład dotyczący przeglądu różnego rodzaju powieści graficznych. Dyskusja. | 1 | | | |
| | | | Ćws | 2. PROJEKT ANIMACJI Z ZASTOSOWANIEM RZUTU IZOMETRYCZNEGO Cel: Stworzenie grafiki animowanej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową animację opartą na rzucie izometrycznym. Proces: Stworzenie moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego narracji. Tworzenie animacji w programach z pakietu Adobe lub innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD. Lub Ćws 2. PROJEKT PLAKATU ANIMOWANEGO Cel: Stworzenie plakatu animowanego dotyczącego wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakat musi zawierać typografię. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową (wertykalną) animację. | |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | <p>Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej typografii. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowany projekt plakatu w formacie B1.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>2. PROJEKT HISTORII GRAFICZNEJ</p> <p>Cel: Stworzenie historii obrazkowej (od 1 do 8 plansz). Zaproponowana historia obrazkowa może być pozbawiona tekstu.</p> <p>Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej techniki graficznej. Tworzenie storyboardu. Tworzenie projektu w programie z pakietu Adobe albo innym.</p> <p>Realizację stanowi plansza zapisana w formacie pdf i tiff i wydrukowana w pionowym formacie A3 (297 x 420 mm) lub A4 (210 x 297 mm) na arkuszu papieru.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>2. ANIMOWANA ZAPOWIEDŹ LUB ANIMACJA AUTORSKA</p> <p>Cel: Stworzenie grafiki animowanej lub animacji dotyczącej zapowiedzi wybranego miejsca, wydarzenia, aktywności, filmu.</p> <p>Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, na przykład wybór zastosowanej typografii. Opracowanie storyboardu dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programach z pakietu Adobe lub innych. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi grafika animowana zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD. Jest też możliwość pracy w większych grupach nad dodatkowymi poniższymi propozycjami realizacjami. Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p> | |
|--|--|--|---|--|

| semestr 5 | | | | | |
|-----------|---|------------|-----|--|----------------|
| typ | temat | liczbagodz | typ | temat | Liczba godz |
| Wk | 1.Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki przestrzennej. Zastosowanie nowych technologii w tworzeniu projektów przestrzennych. Dyskusja. | | Ćws | 1. PROJEKT SYSTEMU GRAFIK PRZESTRZENNYCH Cel: Stworzenie zestawu grafik przestrzennych dotyczących wybranego zagadnienia, miejsca bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Możliwość zastosowania typografii, znaków, ilustracji, nowych technologii. Proces: Tworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór typografii, barw, grafik, zastosowania nowych technologii. Badania pod kątem wyboru rozwiązania potrzebnego do realizacji. Stworzone dwuwymiarowe grafiki są przekształcane w przestrzenne obiekty. Realizację stanowi trówymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym. Realizacja obejmuje zestaw obiektów przestrzennych oraz dokumentację procesu. Lub Ćws 1.PROJEKT GRAFIKI ANIMOWANEJ Z ZASTOSOWANIEM PERSPEKTYWY IZOMETRYCZNEJ Cel: Grafika animowana z zastosowaniem rzutu izometrycznego (około 1 min). Stworzenie autorskiej grafiki animowanej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową animację opartą na rzucie izometrycznym. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego narracji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku | 53 |
| Wk | 2. Scenariusz. Podstawowe elementy potrzebne do zbudowania historii. | | | | |
| Wk | 3. Scenariusz. Metody komponowania narracji. Wizualne metody budowania narracji. | | | | |
| Wk | 4.Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki animowanej. Dyskusja. | | | | |
| Wa | 1.Warsztaty rysunku przestrzennego realizujące autorski program, mobilizujący studenta do konwersji klasycznego projektowania graficznego w przestrzenne formy, aby osiągnąć nieoczekiwane rezultaty i poczuć swobodę w łączeniu różnych materiałów, obiektów czy typografii. Jednocześnie skupienie się na procesie tworzenia i sposobach jego zapisu przy użyciu dostępnych mediów. Warsztaty z użyciem narzędzia przestrzennie rysującego. | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | <p>potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>1. PLAKATY ANIMOWANE Cel: Stworzenie serii plakatów animowanych (minimum trzech plakatów) dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakaty mogą zawierać typografię. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową (wertykalną) animację. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej typografii. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowią animacje zapisane w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowane projekty plakatów w formatach B1.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>I. PROJEKT HISTORII GRAFICZNEJ Cel: Stworzenie autorskiej historii obrazkowej (minimum 8 plansz). Zaproponowana forma może być pozbawiona tekstu. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej techniki graficznej. Tworzenie storyboardu. Tworzenie projektu w programie z pakietu Adobe albo innym. Realizację stanowią plansze zapisane w formacie pdf i tiff i wydrukowane w pionowym formacie A3 (297 x 420 mm) lub A4 (210 x 297 mm) na arkuszu papieru.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>2. ANIMOWANA ZAPOWIEDŹ (LUB ANIMACJA AUTORSKA dla studentów o wybitnych uzdolnieniach w obszarze grafiki animowanej) Cel: Stworzenie grafiki animowanej (około 1 min) lub animowanej zapowiedzi wybranego wydarzenia, aktywności, filmu. Proces: Stworzenie wizualnego</p> | |
|--|--|--|---|--|

| | | | | <p>przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, na przykład wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe lub innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi grafika animowana zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD. Powyższe ćwiczenia szczególnie rozbudowane mogą być wykonane przez dwie osoby zapisane do Pracowni. Jest też możliwość pracy w większych grupach nad dodatkowymi poniższymi propozycjami realizacjami. Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p> | |
|------------------|---|------------|-----|---|------------|
| semestr 6 | | | | | |
| typ | temat | liczbagodz | typ | temat | liczbagodz |
| Wk | 1. Zastosowanie nowych technologii w projektowaniu przestrzennym. Dyskusja. | 2 | Ćws | <p>1. PROJEKT SYSTEMU GRAFIK PRZESTRZENNYCH Cel: Stworzenie zestawu grafik przestrzennych dotyczących wybranego zagadnienia, miejsca bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Możliwość zastosowania typografii, znaków, ilustracji, nowych technologii. Proces: Tworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór typografii, barw, grafik, zastosowania nowych technologii. Badania pod kątem wyboru rozwiązania potrzebnego do realizacji. Stworzone dwuwymiarowe grafiki są przekształcane w przestrzenne obiekty. Realizację stanowi trówymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym. Realizacja obejmuje zestaw obiektów przestrzennych oraz dokumentację procesu. Lub Ćws</p> | 55 |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>1.PROJEKT GRAFIKI ANIMOWANEJ Z ZASTOSOWANIEM PERSPEKTYWY IZOMETRYCZNEJ</p> <p>Cel: Grafika animowana z zastosowaniem rzutu izometrycznego (około 1 min). Stworzenie autorskiej grafiki animowanej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową animację opartą na rzucie izometrycznym. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego narracji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>1.PLAKATY ANIMOWANE</p> <p>Cel: Stworzenie serii plakatów animowanych (minimum trzech plakatów) dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakaty mogą zawierać typografię. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową (wertykalną) animację. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej typografii. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowią animacje zapisane w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowane projekty plakatów w formatach B1.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>I. PROJEKT HISTORII GRAFICZNEJ Cel: Stworzenie autorskiej historii obrazkowej (minimum 8 plansz). Zaproponowana forma może być pozbawiona tekstu. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej</p> | |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>techniki graficznej. Tworzenie storyboardu. Tworzenie projektu w programie z pakietu Adobe. Realizację stanowią plansze zapisane w formacie pdf i tiff i wydrukowane w pionowym formacie A3 (297 x 420 mm) lub A4 (210 x 297 mm) na arkuszu papieru.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>2. ANIMOWANA ZAPOWIEDŹ (LUB ANIMACJA AUTORSKA dla studentów o wybitnych uzdolnieniach w obszarze grafiki animowanej) Cel: Stworzenie autorskiej grafiki animowanej (około 1 min) lub animowanej zapowiedzi wybranego wydarzenia, aktywności, filmu. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, na przykład wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe lub innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi grafika animowana zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD. Powyższe ćwiczenia szczególnie rozbudowane mogą być wykonane przez dwie osoby zapisane do Pracowni. Jest też możliwość pracy w większych grupach nad dodatkowymi poniższymi propozycjami realizacjami. Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p> | |
|--|--|--|--|--|

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Projekt badawczy: MIKRO KONTRA GRAFIKA. WYSTAWA GRAFICZNO – INTERAKTYWNA.

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

Studenci biorą udział w procesie tworzenia wystawy MIKRO KONTRA GRAFIKA. WYSTAWA GRAFICZNO – INTERAKTYWNA.

E1. Literatura obowiązkowa

1. "Cut and Fold Techniques for Pop-Up Designs" Jackson Paul
2. "FOLDING TECHNIQUES FOR DESIGNERS: FROM SHEET TO FORM" Jackson Paul
4. „Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców” Wellins Mike
5. „Opowiadanie obrazem tworzenie struktury wizualnej w filmie, TV i mediach cyfrowych” Bruce Block
6. "Framed Drawing Techniques" Marcos Mateu-Mestre

| |
|--|
| 7. „Framed-Ink” Marcos Mateu-Mestre |
| E2. Literatura uzupełniająca |
| 8. „Sztuka animacji; od ołówka do piksela: Historia filmu animowanego” Wydanie zbiorowe. 83-213-4433-X, Tłumacz: Ewa Romkowska, Andrzej Kołodyski |
| 9. „Understanding Comics” Scott McCloud |
| 10. „Animacja” Paul Wells |
| 11. „Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka” Rudolf Arnheim |
| 12. „Polska animacja w XXI wieku” Aleksandra Chrapowicka, Piotr Furmankiewicz i inni |

| F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu | | | | | | |
|---|--|--|--|---|---|--|
| Warunki zaliczenia | | | | Warunki egzaminu | | |
| Wykonanie projektów semestralnych, aktywność w dyskusji, postęp/udział w dodatkowych projektach, systematyczna obecność na zajęciach/wykładach/korektach. | | | | Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest zaliczenie projektu semestralnego oraz zgoda wykładowcy na jego realizację według ustalonych wcześniej założeń. Prezentacja gotowego projektu podczas egzaminu. | | |
| Inne: | | | | | | |
| ocena celująca wybitne bezbłędne projekty | ocena bardzo dobra wzorcowe projekty z drobnymi błędami | ocena dobra plus prawidłowe projekty z drobnymi błędami | ocena dobra prawidłowe projekty z zauważalnymi błędami | ocena dostateczna plus projekty spełniające wymagania ale z bardzo widocznymi błędami | ocena dostateczna praca spełnia minimalne wymagania | ocena niedostateczna projekty nie spełniają wymagań 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 | 25 + 25 + 40 + 40 |
| opracowanie materiału po zajęciach | 20 + 20 + 35 + 35 |
| konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie | 5 + 5 + 5 + 5 |
| przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania | 10 + 10 + 10 + 10 |
| suma godzin | 120 + 120 + 150 + 150 |
| liczba punktów ECTS | 4 + 4 + 5 + 5 |

Agnieszka Dziżale

Agnieszka Dziżale

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

27.09.2020

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu