

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

## SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Wybrana Pracownia Kierunkowa 2: Grafika interaktywna I /obraz		kod przedmiotu (z planu studiów)	GI.I.E9	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		Prof. dr hab. Arkadiusz Marcinkowski, lab. Karolina Kaleta, mgr Kacper Mutke				e-mail	Arkadiusz.marcinkowski@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr		3-5		punkty ECTS	6+6+10
typ przedmiotu		obowiązkowy/obieralny				język wykładowy	Polski, angielski
liczba godzin		wykłady		60+60+60		suma	180
		ćwiczenia					
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
<p>Ukończony kurs Grafiki cyfrowej , 1 i 2 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 modułowa. 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 wycucia literackiego 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 Grafik 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 Grafik 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 i bardziej zaawansowanych serwisów WWW, jak i wydawnictw tradycyjnych w 5 semestrze.
- C5 – Nabywanie kompetencji do pracy w grupie projektowej.

#### **Semestr 5**

- 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 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 i bardziej zaawansowanych serwisów WWW, jak i wydawnictw tradycyjnych w 5 semestrze.
- 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 sztuk projektowych oraz sztuk pięknych	K6_W06	P6S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w sztuce, grafice i dizajnie	K6_W09	P6S_WG
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w sztukach wizualnych oraz ma świadomość ich rozwoju	K6_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Dysponuje manualnymi i technologicznymi umiejętnościami niezbędnymi do tworzenia i realizowania własnych koncepcji artystycznych.	K6_U01	P6S_UW
Posiada umiejętność obsługi podstawowych programów, sprzętów/urządzeń do obróbki grafiki 2D i 3D oraz do montażu obrazu i dźwięku	K6_U03	P6S_UW
Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	K6_U04	P6S_UO
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze multidyscyplinarnym	K6_U05	P6S_UW
Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących po między rodzajem stosowanej ekspresji artystycznej a niesionym przez dzieło komunikatem	K6_U08	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 zna możliwości ciągłego dokształcania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K6_K01	P6S_UU P6S_KR
Właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, nagrania, internet), selekcionuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tychże informacji we właściwy sposób	K6_K03	P6S_KR
Przestrzega zasad etyki zawodowej i wymaga tego od innych	K6_K04	P6S_KR P6S_KO
Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji, intuicji	K6_K05	P6S_KR P6S_KK

W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych, jak również własnych działań artystycznych	K6_K06	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	Dobór tematów opiera się na indywidualnych wyborach studenta przedyskutowanych i zatwierdzonych przez wykładowcę. Zwyczajowo student wybiera jeden temat z zakresu grafiki cyfrowej i jeden temat z zakresu grafiki interaktywnej. Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi. Efektem końcowym są projekty: 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). B) z zakresu publikacji cyfrowych: plansze drukowane na papierze plakatowym 100 x 70 cm (mat). C) dodatkowo z zakresu grafiki interaktywnej: zaprezentowana w postaci animacji. Do zaliczenia wszystkie projekty należy przygotować	75

				<p><i>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: Jedność w wielości</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: On, Ona, Ono...</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: Nie 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>	
<b>semestr IV</b>					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	<p><b>Temat: Porządek</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: Kosmos a chaos</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj programów Adobe Photoshop, Adobe</p>	75

				<p>InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p> <hr/> <p><b>Temat: Redukcja ejdetyczna</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animacje 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>	
<b>semestr V</b>					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws	<p><b>Temat: Światło i Cień</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animacje 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: 1+2+3=6</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animacje 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: Pomiędzy światłem a bielą</b></p> <p>Stwórz grafikę lub animacje 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>	75

## 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. Ambrose / Harris, *Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie*, Wydawnictwo Naukowe PWN
2. Jarosław Baca, Kurs video. Obróbka fotografii i tworzenie grafik, Wydawnictwo Helion
3. Ami Ronnberg The Book of symbols, Taschen 2010
4. Swaigart Albert, Twórz własne gry komputerowe, Wydawnictwo Naukowe PWN
5. Tricia Austin, Richard Doust, *Projektowanie dla nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN
6. Lakshmi Bhaskaran, *Czym jest projektowanie publikacji. Podręcznik projektowania*, ABE Dom Wydawniczy
7. Steve Krug, *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*. Wydanie II. Helion
8. Dabner David, Stewart Sandra, Zempol Eric, Szkoła Projektowania Graficznego, Wydawnictwo Arkady
9. Dabner David, Szkoła projektowania graficznego, Wydawnictwo Arkady 2019

## E2. Literatura uzupełniająca

1. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Słowo / obraz terytoria
2. Magazyny o sztuce, internetowe i drukowane Obieg, Szum, Artoon, 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 zauważalnymi błędami	praca zadowalająca, 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

przygotowanie do zajęć	30+30+30
opracowanie materiału po zajęciach	30+30+30
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	30+30+90
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	30+30+90
suma godzin	180+180+300
liczba punktów ECTS	6+6+10



.....  
Podpis Autora treści sylabusa



Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

01.09.2020  
Data sporządzenia sylabusa