

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

SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia artystyczna lub kierunkowa: Grafika interaktywna/obraz		kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.B1	przynależność do bloku	Blok kursów obieralnych
prowadzący		Prof. dr hab. Arkadiusz Marcinkowski, lab. Karolina Kaleta, mgr Kacper Mutke				e-mail	Arkadiusz.marcinkowski@akademiasztuki.eu
rok	I, II	semestr		1-3		punkty ECTS	4+4+4
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>Semestr 1</p> <p>Zaliczenie Podstaw Grafiki Cyfrowej. Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych. Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych. Posiada wiedzę, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej wybranej specjalności. Dysponuje wiedzą potrzebną do tworzenia i realizowania własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych.</p> <p>Semestr 2</p> <p>Zaliczenie 2 semestru Projektowania Grafik Cyfrowych. Student posiada gruntowną wiedzę z zakresu sztuk wizualnych. Zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w obszarach kultury, sztuki i dizajnu umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej. Definiuje i interpretuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami szeroko pojętej grafiki. Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).</p>

Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą historii i teorii sztuki i wynikających z niej linii rozwojowych z zakresu sztuk projektowych oraz sztuk pięknych. Posiada wiedzę dotyczącą sztuki współczesnej i grafiki cyfrowej.

Semestr 3

Zaliczenie 3 semestru Projektowania Grafik Cyfrowych. Student posiada wiedzę dotyczącą marketingu branży kultury i sztuki oraz ochrony własności przemysłowej, ze szczególnym zwróceniem uwagi na zagadnienia związane z prawem autorskim. Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą publikacji z zakresu sztuk projektowych oraz sztuk pięknych. Zna i rozumie procesy zachodzące w ramach komunikacji społecznej. Posiada rozszerzoną wiedzę z zakresu psychologii zmysłów. Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie i realizowanie własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w zakresie wybranej specjalności. Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami w posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych w zakresie wybranej specjalności. Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 1

- 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 2

- 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 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.

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 zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych	K7_W02	P7S_WG
Posiada wiedzę, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej wybranej specjalności	K7_W03	P7S_WG
Dysponuje wiedzą potrzebną do tworzenia i realizowania własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych	K7_W04	P7S_WG
Zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w obszarach kultury, sztuki i dizajnu umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K7_W06	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie i realizowanie własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w zakresie wybranej specjalności.	K7_U01	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej	K7_U03	P7S_UW
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz do objęcia wiodącej roli w takich zespołach	K7_U05	P7S_UO
Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne obrazowanie	K7_U08	P7S_UW P7S_UU
W sposób odpowiedzialny przygotowuje i realizuje publiczne prezentacje dokonań własnych i innych artystów	K7_U10	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Ma świadomość wagi nieustającego kształcenia się oraz potrafi ukierunkowywać innych w tym zakresie	K7_K01	P7S_KR P7S_UU
W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, w ramach zdobytej wiedzy, wykazuje się kreatywnością i samodzielnością w działaniach na polu twórczym i zawodowym	K7_K03	P7S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr I					
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.</p> <p>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>	60

				<p>C) dodatkowo z zakresu grafiki interaktywnej: zaprezentowana w postaci animacji. <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>Temat: Tak/Nie</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>Temat: Cieleśność</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>Temat: Poranek</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 II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	<p>Temat: Niewybuchy huk</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>Temat: Pomiędzy bielą a czernią</p> <p>Stwórz grafikę lub animację wykonaną techniką cyfrową. Do wykonania użyj jeden lub kilka z podanych programów: Użyj</p>	60

				<p>programów Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.</p> <hr/> <p>Temat: Czerwień zieleni.</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 III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	<p>Temat: Biegnę - stoję</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>Temat: Nieznośna lekkość bytu</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>Temat: Nasycenie</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 IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

			Ćws		
semestr V					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws		
semestr VI					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws		

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. Ami Ronnberg The Book of symbols, Taschen 2010
2. Swaigart Albert, Twórz własne gry komputerowe, Wydawnictwo Naukowe PWN
3. Tricia Austin, Richard Doust, *Projektowanie dla nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN
4. Lakshmi Bhaskaran, *Czym jest projektowanie publikacji. Podręcznik projektowania*, ABE Dom Wydawniczy
5. Ambrose / Harris, *Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie*, Wydawnictwo Naukowe PWN
6. Magazyny o sztuce, internetowe i drukowane Obieg, Szum, Arteon, Artluk itp.
7. Dabner David, Szkoła projektowania graficznego, Wydawnictwo Arkady 2019
8. Jarosław Baca, Kurs video. Obróbka fotografii i tworzenie grafik, Wydawnictwo Helion
9. Voelker Jean Ulysses Porządek w projektowaniu. Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka, Wydawnictwo d2d.pl

E2. Literatura uzupełniająca

1. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Słowo / obraz terytoria
2. Kwartalniki „2+3D”, Fundacja Rzecz Piękna

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
--------------------	------------------

<ul style="list-style-type: none">- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze (50 %)- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (25 %)- jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (25%)				<p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze.- aktywność i zaangażowanie na zajęciach- jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń- własna inicjatywa- autoprezentacja- postępy <p>Ocena celująca:</p> <p>- wysoki poziom wykonanych prac - realizacja tematów dodatkowych</p>		
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	20+20+20
opracowanie materiału po zajęciach	15+15+15
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	15+15+15
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10+10
suma godzin	120+120+120
liczba punktów ECTS	4+4+4



.....
Podpis Autora treści sylabusu



.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

01.09.2020
Data sporządzenia sylabusa