

Akademia Sztuki w Szczecinie

Wydział	Grafiki
kierunek:	grafika
specjalność:	grafika artystyczna
poziom:	Studia I stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Wybrana pracownia 2 z kierunku Grafika Projektowanie Przestrzenne i grafika animowana	kod przedmiotu (z planu studiów)	GW.I.C5	przynależność do bloku	Blok artystyczny
prowadzący	dr Agnieszka Dajczak, ad.			e-mail	agnieszka.dajczak@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr	3,4	punkty ECTS	3+3
typ przedmiotu				język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady	3 + 3			
	ćwiczenia	57 + 57		suma	120
	warsztaty	0 + 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.

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.

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 adaptowania się do rozmaitych, zmiennych okoliczności, 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.	57
Wk	2. PERSPEKTYWA IZOMETRYCZNA W GRAFICE I ANIMACJI. Zastosowanie perspektywy izometrycznej w grafice projektowej i animowanej na wybranych przykładach.	1		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.	
Wk	3. PLAKAT ANIMOWANY. Wykład dotyczący animowanych plakatów, bazujący na przykładach wybranych realizacji.	1	Ćws	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 schematu blokowego dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe	

				<p>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</p> <p>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 lub innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowany projekt plakatu w formacie B1. Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja tworzona w grupie - związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p>	
semestr 4					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1. Storyboard 1. Wprowadzenie do rysowania storyboardów.		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 trójwymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów	57
Wk	2. Storyboard 2. Wprowadzenie do rysowania i metod kreowania storyboardów i historii graficznych.				
Wk	3. Historia graficzna. Wykład dotyczący przeglądu różnego rodzaju powieści graficznych. Dyskusja.				

			<p>albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym.</p> <p>2. PROJEKT ANIMACJI Z ZASTOSOWANIEM RZUTU IZOMETRYCZNEGO</p> <p>Cel: Stworzenie grafiki animowanej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową animację opartą na rzucie izometrycznym.</p> <p>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 lub 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>2. PROJEKT PLAKATU ANIMOWANEGO</p> <p>Cel: Stworzenie plakatu animowanego dotyczącego wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakat musi zawierać typografię. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową (wertykalną) animację.</p> <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.</p>	
--	--	--	---	--

			<p>Tworzenie storyboardu. Tworzenie projektu w programie z pakietu Adobe albo innym. 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. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, na przykład wybór zastosowanej typografii.</p> <p>Opracowanie storyboardu dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programach z pakietu Adobe lub innych.</p> <p>Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji.</p> <p>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.</p> <p>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.		
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
przygotowanie do zajęć	10 + 10
opracowanie materiału po zajęciach	10 + 10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5
suma godzin	90 + 90
liczba punktów ECTS	3 + 3

Agnieszka Dziżale

Agnieszka Dziżale

.....
...

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

27.09.2020

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu