

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

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Komputerowe wspomaganie procesów twórczych	kod przedmiotu (z planu studiów)	GI.I.D1	przynależność do bloku	Blok technik wspomagających warsztat
prowadzący	Krzysztof Kamrowski			e-mail	krzysztof.kamrowski@akademiasztuki.eu
rok	1,2	semestr	1,2,3	punkty ECTS	2+2+2
typ przedmiotu	obowiązkowy			język wykładowy	pl
liczba godzin	wykłady			suma	90
	ćwiczenia				
	warsztaty		30+30+30		
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Semestr 1:

Student posiada podstawową wiedzę na temat obsługi komputera. Posiada umiejętności i kompetencje w zakresie korzystania z podstawowych składników kompozycji graficznej tj. koloru, kompozycji, waloru itp.

Semestr 2:

Student potrafi w stopniu podstawowym obsługiwać oprogramowanie do tworzenia treści multimedialnych, w szczególności Photoshop, Illustrator, Aftereffects, lub odpowiedników.

Semestr 3:

Student potrafi w stopniu średnio zaawansowanym obsługiwać oprogramowanie do tworzenia treści multimedialnych i rozwiązywania problemów twórczych, w szczególności Photoshop, Illustrator, Aftereffects, lub odpowiedników.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - Wykształcenie umiejętności rozwiązywania problemów związanych z przekształcaniem obrazu za pomocą narzędzi informatycznych.

C2 – Wykształcenie umiejętności wykorzystywania narzędzi informatycznych dla celów projektowania graficznego i animacji.

C3 – Umiejętność łączenia tradycyjnych technik graficznych ich obróbki i wykorzystania w obróbce komputerowej.

C4 – Znajomość podstawowych technik animacji.

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		
Stosuje teoretyczne podstawy obróbki obrazu za pomocą komputera	K6_W03	P6S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą na temat wspomagania komputerowego procesów twórczych	K6_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Swobodnie digitalizuje materiały w sposób pozwalający na dalszą obróbkę cyfrową	K6_U01	P6S_UW
Proponuje odpowiednie rozwiązania techniczne dla osiągnięcia konkretnego efektu wizualnego	K6_U03	P6S_UW
Tworzy oryginalną formę w postaci animacji	K6_U03 K6_U10	P6S_UW
Publicznie prezentuje projekt końcowy lub jego etap w wybranej technice i z werbalnym komentarzem	K6_U13	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Realizuje własną koncepcję i tworzy dzieło artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni i wiedzy	K6_K01 K6_K12 K6_K15 K6_K17	P6S_UU P6S_KR P6S_KO P6S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
		30	Ćws	Scenariusz, scenorys, animatki, wstępny montaż i udźwiękowienie. Wykorzystując narzędzia informatyczne należy stworzyć własną wypowiedź. Wprowadzenie do kilku programów, typu krita, after effects itp. Ćwiczenia wprowadzające wykorzystują technikę rotoskopii i animacji podstawowych kształtów.	
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
		30	Ćws	Film animowany na zadany temat. Wykorzystując narzędzia informatyczne należy stworzyć własną wypowiedź, rozwijając treści z poprzedniego semestru i w bardziej zaawansowany sposób stworzyć animację.	
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
		30	Ćws	Indywidualnie ustalony temat, z jasno zarysowanym problemem twórczym, wykorzystujący kreatywnie narzędzia informatyczne w dowolnej konfiguracji tzw. „cross-app workflow”.	

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi
Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa
1. Podręcznik użytkownika Adobe After Effects
2. Podręcznik użytkownika Adobe Photoshop
E2. Literatura uzupełniająca
1. The Illusion of Life, Frank Thomas, Ollie Johnston, Disney Editions
2. The Animator's Survival Kit, Richard Williams, Faber and Faber
3. The Art and Science of Digital Compositing, Ron Brinkmann, Morgan Kaufmann
4. Inspired 3d Short Film Production, Jeremy Cantor, Pepe Valencia, Thomson

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia			Warunki egzaminu			
zaliczenie na ocenę: projekt semestralny (10% oceny końcowej), aktywność w semestrze (50% oceny końcowej), postępy w procesie kształcenia (40%),			- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń - prawidłowa realizacja ustaleń z przeprowadzonych konsultacji - jakość pracy końcowej			
Inne:						
ocena celująca wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	ocena bardzo dobra bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	ocena dobra plus praca powyżej średniego standardu - z pewnymi błędami	ocena dobra ogólnie solidna praca z zauważalnymi błędami	ocena dostateczna plus praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	ocena dostateczna praca spełnia minimalne kryteria	ocena niedostateczna praca nie spełnia minimalnych kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30+30
przygotowanie do zajęć	10+10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5+5
suma godzin	60+60+60
liczba punktów ECTS	2+2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu