

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 kierunkowa 1 Projektowanie Przestrzenne i grafika animowana	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.I.E8	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	dr Agnieszka Dajczak, ad.			e-mail	agnieszka.dajczak@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr	3,4,5,6	punkty ECTS	6+6+10+12
typ przedmiotu	obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady	3 + 3 + 0 + 0			
	ćwiczenia	57 + 54 + 60 + 60		suma	240
	warsztaty	0 + 3 + 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.

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. Przygotowywanie do realizacji pracy dyplomowej gotowej do publicznej prezentacji.

### 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 kreacyjnych.

<p>C6 – Motywacja do kreowania oryginalnych pomysłów dotyczących realizacji , jak i dodatkowych zadań wykonywanych w zespole projektowym.</p> <p>Semestr 5 i 6.</p> <p>C1 – Umiejętność twórczego rozwiązywania problemów projektowych.</p> <p>C2 – Aktywizacja do ciągłego generowania pomysłów. Wykonywanie dodatkowych zadań w zespole projektowym lub realizowanie głównych ćwiczeń w parach.</p> <p>C3 – Ukierunkowanie do tworzenia odważnych i inspirujących rozwiązań.</p> <p>C4 – Mobilizowanie do ciągłego rozwijania wiedzy z zakresu szeroko pojmowanego projektowania graficznego i przygotowanie do swobodnego wypowiadania w tym zakresie.</p> <p>C5 – Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji w związku z projektem i jego prezentacji.</p> <p>C6 – Konsekwentne realizowanie założonych celów dotyczących zamierzenia projektowego także i dotyczącego opracowania dyplomu licencjackiego i opisu dzieła według przyjętych norm i standartów..</p>
--

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, którą świadomie wykorzystuje w różnego rodzaju projektach graficznych także w grafikach animowanych	K6_W03	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego	K6_W04	P6S_WG
Posiada ogólną znajomość publikacji z zakresu grafiki projektowej, animowanej i trójwymiarowej	K6_W06	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą stylów w sztuce oraz związanych z nimi tradycji twórczych	K6_W08	P6S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w grafice projektowej	K6_W09	P6S_WG
Rozpoznaje i definiuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artystycznej i projektowej	K6_W10	P6S_WG
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w projektowaniu graficznym, grafice przestrzennej i animowanej oraz ma świadomość ich rozwoju	K6_W11	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę z zakresu psychologii zmysłów	K6_W16	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
Posiada podstawową umiejętność obsługi programów z pakietu Adobe: Photoshop, After Effects, Adobe Illustrator	K6_U03	P6S_UW
Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania oraz	K6_U04	P6S_UW

planowania realizacji własnych prac artystycznych		
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiające 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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do</b>		
Rozumie potrzebę i docenia potencjał jaki tkwi w ciągłym dokształcaniu się i podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K6_K01	P6S_UU P6S_KR
Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizy i w świadomym interpretowaniu potrzebnych danych	K6_K02	P6S_UU P6S_KR
Rzetelnie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące, selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tychże informacji we trafny sposób i jest gotowy je wykorzystać w przedstawieniach koncepcji projektowej	K6_K03	P6S_KR
Przestrzega zasad etyki zawodowej i wymaga tego od innych	K6_K04	P6S_KR P6S_KO
Realizuje własne zróżnicowane stylistycznie koncepcje wykorzystując wyobraźnię, ekspresję i intuicję.	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
W sposób przemyślany podchodzi do problemów projektowych jak i działań artystycznych	K6_K06	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
Posiada umiejętność autokrytyki, jest też gotowy do konstruktywnej krytyki w zakresie projektowania graficznego	K6_K10	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
Umie włączyć się twórczo w realizację zadań instytucji kultury w zakresie sztuk projektowych	K6_K16	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	<b>1. FORMY PRZESTRZENNE.</b> Wykład dotyczący przestrzennych form bazujący na przykładach wybranych realizacji.	1	Ćws	<b>1. PROJEKT GRAFIKI PRZESTRZENNEJ</b> 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 trówymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym.	57
Wk	<b>2. PERSPEKTYWA IZOMETRYCZNA W GRAFICE I ANIMACJI.</b> Zastosowanie perspektywy izometrycznej w grafice projektowej i animowanej na wybranych przykładach.	1			
Wk	<b>3. PLAKAT ANIMOWANY.</b> Wykład dotyczący animowanych plakatów, bazujący na przykładach wybranych realizacji.	1			
				<b>2. PROJEKT ANIMACJI Z ZASTOSOWANIEM RZUTU IZOMETRYCZNEGO</b> 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. <b>Lub Ćws</b> <b>2. PROJEKT PLAKATU ANIMOWANEGO</b>	

				<p>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.</p> <p>Możliwość pracy w większych grupach nad dodatkowymi poniższymi propozycjami realizacjami.</p> <p>Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p>	
<b>semestr 4</b>					
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			

Wa	<p>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>	3	<p><b>2. PROJEKT ANIMACJI Z ZASTOSOWANIEM RZUTU IZOMETRYCZNEGO</b>          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.          Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji.          Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p> <p><b>Lub Ćws</b>  <b>2. PROJEKT PLAKATU ANIMOWANEGO</b>          Cel: Stworzenie plakatu animowanego dotyczącego wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakat musi zawierać typografię. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową (wertikalną) 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 stanowi animacja zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowany projekt plakatu w formacie B1.</p> <p><b>Lub Ćws</b>  <b>2. PROJEKT HISTORII GRAFICZNEJ</b>          Cel: Stworzenie historii obrazkowej (od 1 do 8 plansz). Zaproponowana historia obrazkowa 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.</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><b>2. ANIMOWANA ZAPOWIEDŹ LUB ANIMACJA AUTORSKA</b></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.</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. Jest też możliwość pracy w większych grupach nad dodatkowymi poniższymi propozycjami realizacjami.</p> <p>Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p>	
<b>semestr 5</b>					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	<p>Dyplom Licencjacki.</p> <p>Dyskusja o zakresie pracy dyplomowej.</p> <p>Ustalenie i zatwierdzenie tematu pracy dyplomowej.</p> <p>Sporządzenie planu pracy dyplomowej.</p> <p>Przygotowanie ogólnego spisu podstawowych założeń, inspiracji, bibliografii.</p>	60
<b>semestr 6</b>					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz

			Ćws	Dyplom Licencjacki. Dalszy ciąg opracowywania pracy praktycznej i opisu dzieła. Wywiązywanie się z ustalonych terminów etapów dotyczących realizowania pracy praktycznej oraz poddawaniu ocenie rozdziałów opisu dzieła. Zatwierdzenie pracy do obrony licencjackiej.	60
--	--	--	-----	---	----

## 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 Kołodyński
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	cena 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	55 + 55 + 115 + 120
opracowanie materiału po zajęciach	55 + 55 + 120 + 130
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5 + 2 + 15
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5 + 3 + 35
suma godzin	180 + 180 + 300 + 360
liczba punktów ECTS	6 + 6 + 10 + 12

*Agnieszka Dziżala*

.....  
 .....

*Podpis Autora treści sylabusu*

*Agnieszka Dziżala*

*Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*

27.09.2020

.....  
*Data sporządzenia sylabusu*

.....  
*Podpis Przewodniczącego Rady Programowej*