

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

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Pracownia kierunkowa Projektowanie Przestrzenne i Grafika Animowana	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.D1	przynależność do bloku	Blok kierunkowy dyplomowy
prowadzący		dr Agnieszka Dajczak			e-mail	Agnieszka.dajczak@akademiasztuki.eu
rok	I, II	semestr	1,2,3,4		punkty ECTS	5+5+5+5
typ przedmiotu		obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady	5+4+0+0			
		ćwiczenia	55+56+60+60		suma	240
		warsztaty	0+0+0+0			
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Student dysponuje obszerną wiedzą z obszaru projektowania graficznego, przestrzennego i grafiki animowanej zdobytej podczas studiów licencjackich lub w odrębny sposób. Ponadto umiejętności pozwalające przygotowywać: wizualne przedstawienia koncepcji projektowej, przekształcać grafikę dwuwymiarową na systemy obiektów przestrzennych z użyciem różnorodnych technik i technologii oraz tworzyć rozbudowane grafiki animowane lub historie graficzne. Zdolność do podjęcia realizacji pracy dyplomowej gotowej do publicznej prezentacji.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 1 i 2.

C1- Kontynuowanie mobilizowania do nieustannego doskonalenia posiadanych umiejętności i odkrywania nowych z zakresu szeroko pojętego projektowania graficznego.

C2 - Otwartość na niekonwencjonalne pomysły i możliwości wykorzystania zdobytej wiedzy z zakresu projektowania przestrzennego i grafiki animowanej

C2- Wytrwałość w osiąganiu założonych celów.

C3- Wydawanie krytycznych osądów zgodnych z wyraźnymi kryteriami stawianymi rozwiązaniom.

C4 – Rozpoznawanie i wybieranie najefektywniejszych rozwiązań dopasowanych do propozycji realizacji.

C5 – Umiejętność wyciągania wniosków z podjętych działań.

C6 – Rozwijanie twórczego myślenia i metaforycznego.

Semestr 3 i 4.

C1- Umiejętność zauważania nowych i odkrywczych problemów projektowych.

C2- Celowanie w oryginalne i nieschematyczne rozwiązania.

C3- Zachowanie nieustannej aktywności twórczej.

C4 – Kształtowanie ciekawości do tworzenia nowych i niezwykłych pomysłów.

C5 – Umiejętność angażowania się w coraz to nowe sposoby rozwiązywania problemów projektowych.

C6 – Ciągła nieodparta chęć zdobywania nowej wiedzy i umiejętności z zakresu szeroko pojmowanego projektowania graficznego.

C7 – Konsekwentne realizowanie założonych celów dotyczących zamierzenia projektowego oraz realizacji magisterskiej pracy dyplomowej wraz z opisem dzieła według zachowanych norm i standartów..

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 obszerną wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności praktycznych z zakresu projektowania graficznego	K7_W01	P7S_WG
Posiada zaawansowaną wiedzę na temat realizacji prac projektowych z zakresu grafiki projektowej, w tym też z zakresu grafiki przestrzennej i animowanej	K7_W02	P7S_WG
Posiada wiedzę pozwalającą mu na swobodne korzystanie z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy z zakresu grafiki projektowej, przestrzennej i animowanej.	K7_W03	P7S_WG
Dysponuje wiedzą niezbędną w celu realizowania własnych oryginalnych koncepcji projektowych.	K7_W04	P7S_WG
Posiada gruntowną wiedzę z zakresu sztuk projektowych	K7_W05	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
Definiuje i interpretuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami szeroko pojętej grafiki	K7_W07	P7S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K7_W08	P7S_WG
Posiada obszerną wiedzę dotyczącą publikacji z zakresu projektowania graficznego	K7_W12	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Posiada umiejętność realizowania własnych oryginalnych koncepcji projektowych z zakresu grafiki projektowej a także z tytułu rozwiniętych umiejętności dotyczących grafiki przestrzennej i animowanej	K7_U01	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami aby w praktyce posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji z zakresu grafiki projektowej, przestrzennej i animowanej.	K7_U02	P7S_UW
Dysponuje wysokorozwiniętymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej.	K7_U03	P7S_UW
Posiada umiejętności organizowania efektów prac projektowych z uwzględnieniem czynników estetycznych, społecznych i prawnych.	K7_U04	P7S_UW
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych z zakresu grafiki przestrzennej i animowanej, także o charakterze	K7_U05	P7S_UO

interdyscyplinarnym oraz do objęcia roli wiodącej w takich zespołach		
Kontynuuje i rozwija umiejętności zdobyte na studiach I stopnia, poprzez samodzielną pracę utrzymuje i poszerza swoje nabyte zdolności z zakresu grafiki projektowej w celu realizowania i prezentowania własnych koncepcji projektowych	K7_U06	P7S_UW P7S_UU
Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów z pakietu Adobe: Photoshop, After Effects, Adobe Illustrator oraz innych określonych programów, które są mu potrzebne do realizacji	K7_U07	P7S_UW P7S_UU
Posiada wiedzę potrzebną w celu uzasadnienia własnych twórczych motywacji i otwartą na indywidualność	K7_U08	P7S_UW P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Jest świadomy istotności nieustającego kształcenia się oraz potrafi naprowadzać innych w tym zakresie	K7_K01	P7S_KR P7S_UU
Kompetentny i samodzielny projektant graficzny zdolny do swobodnego wykorzystywania zdobytej wiedzy na wielu obszarach	K7_K02	P7S_KR P7S_UU P7S_KR
W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, dzięki zdobytej wiedzy wykazuje się kreatywnością i samodzielnością na polu twórczym i zawodowym	K7_K03	P7S_KK
Umie zaplanować swoją ścieżkę zawodową na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy oraz doświadczeniu związanym z ciągłym doskazywaniem	K7_K04	P7S_KR P7S_KO P7S_UU
Wykazuje się umiejętnością funkcjonowania i odnajdywania się w sektorze usług projektów graficznych, który ciągle ulega przemianom.	K7_K05	P7S_KK P7S_KR
Posiada umiejętność poddania krytycznej ocenie swoją działania i także inne z zakresu grafiki projektowej	K7_K06	P7S_KK
Wykazuje się umiejętnością inicjowania działań twórczych i artystycznych, podejmowania projektów interdyscyplinarnych i także wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin	K7_K07	P7S_KO P7S_KR
Prezentuje różnego rodzaju projekty w wyrazistej postaci, która jest czytelna dla odbiorcy i zrozumiała dla grupy projektowej	K7_K09	P7S_KO P7S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr 1					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1. Scenariusz I. Zestawianie postaci. Lub dla początkujących 1. Storyboard. Wprowadzenie do rysowania i metod kreowania storyboardów i historii graficznych.	1	Ćws	1. PROJEKT SYSTEMU GRAFIK PRZESTRZENNYCH Cel: Stworzenie zestawu grafik przestrzennych dotyczących autorskiego pomysłu. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Możliwość zastosowania typografii, znaków, ilustracji, nowych technologii. Proces: Tworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej /	55
Wk	2. Scenariusz II. Budowa sceny. Wizualne metody budowania narracji.	1			

Wk	3.Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki przestrzennej. Dyskusja.	1	<p>moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór typografii, barw, grafik, zastosowania nowych technologii.</p> <p>Badania pod kątem wyboru rozwiązania potrzebnego do realizacji.</p> <p>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. Realizacja obejmuje zestaw obiektów przestrzennych oraz dokumentację procesu.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>1.PROJEKT GRAFIKI ANIMOWANEJ Z ZASTOSOWANIEM PERSPEKTYWY IZOMETRYCZNEJ</p> <p>Cel: Grafika animowana z zastosowaniem rzutu izometrycznego (około 1 min).</p> <p>Stworzenie autorskiej grafiki animowanej dotyczącej wybranego miejsca, wydarzenia bądź aktywności.</p> <p>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 albo innym.</p> <p>Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji.</p> <p>Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p>	
Wk	4.Przegląd wybranych realizacji z zakresu grafiki animowanej. Dyskusja.	1		
Wk	5.Przegląd wybranych realizacji z zakresu powieści graficznej. Dyskusja	1	<p>Lub Ćws</p> <p>1. PLAKATY ANIMOWANE</p> <p>Cel: Stworzenie serii plakatów animowanych (minimum trzech plakatów) dotyczącej wybranego miejsca, wydarzenia, aktywności bądź konkursu. Plakaty mogą zawierać typografię.</p> <p>Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażowe (wertykalne) animacje.</p> <p>Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór</p>	

			<p>zastosowanej typografii. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowią animacje zapisane w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowane projekty plakatów w formatach B1.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>I. PROJEKT HISTORII GRAFICZNEJ Cel: Stworzenie autorskiej historii obrazkowej (minimum 8 plansz). Zaproponowana forma 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. Realizację stanowią plansze zapisane w formacie pdf i tiff i wydrukowane 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 Cel: Stworzenie autorskiej grafiki animowanej (około 1 min) lub animowanej zapowiedzi wybranego wydarzenia, aktywności bądź konkursu. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, na przykład wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe lub innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. 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. 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</p>	
--	--	--	---	--

				zewnątrznym.	
semestr 2					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1. Zastosowanie nowych technologii w projektowaniu przestrzennym. Prezentacja praktycznego zastosowania mikrokontrolera. Dyskusja.	1	Ćws	1. PROJEKT SYSTEMU GRAFIK PRZESTRZENNYCH Cel: Stworzenie zestawu grafik przestrzennych dotyczących autorskiego pomysłu. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Możliwość zastosowania typografii, znaków, ilustracji, nowych technologii. Proces: Tworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór typografii, barw, grafik, zastosowania nowych technologii. 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. Realizacja obejmuje zestaw obiektów przestrzennych oraz dokumentację procesu. Lub Ćws 1.PROJEKT GRAFIKI ANIMOWANEJ Z ZASTOSOWANIEM PERSPEKTYWY IZOMETRYCZNEJ Cel: Grafika animowana z zastosowaniem rzutu izometrycznego (około 1 min). Stworzenie autorskiej grafiki animowanej dotyczącej wybranego miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową animację opartą na rzucie izometrycznym. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego	56
Wk	2.Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki animowanej. Dyskusja.	1			
Wk	3.Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki przestrzennej. Dyskusja. Lub dla średniozaawansowanych 3. Scenariusz I. Zestawianie postaci. Podstawowe elementy potrzebne do zbudowania historii.	1			
Wk	4.Przegląd wybranych realizacji z zakresu powieści graficznej. Dyskusja.				

			<p>narracji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym.</p> <p>Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji.</p> <p>Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>1. PLAKATY ANIMOWANE</p> <p>Cel: Stworzenie serii plakatów animowanych (minimum trzech plakatów) dotyczącej wybranego miejsca, wydarzenia, aktywności bądź konkursu. Plakaty mogą zawierać typografię. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażowe (wertykalne) animacje.</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 stanowią wertykalne animacje zapisane w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowane projekty plakatów w formatach B1.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>I. PROJEKT HISTORII GRAFICZNEJ</p> <p>Cel: Stworzenie autorskiej historii obrazkowej (minimum 8 plansz). Zaproponowana forma może być pozbawiona tekstu.</p> <p>Proces: Stworzenie izualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboradu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej techniki graficznej. Tworzenie storyboardu. Tworzenie projektu w programie z pakietu Adobe. Realizację stanowią plansze zapisane w formacie pdf i tiff i wydrukowane 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</p> <p>LUB ANIMACJA AUTORSKA</p> <p>Cel: Stworzenie autorskiej grafiki animowanej (około 1 min) lub animowanej zapowiedzi wybranego wydarzenia, aktywności.</p>	
--	--	--	--	--

				<p>Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, na przykład wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego akcji.</p> <p>Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe lub innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi grafika animowana zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p> <p>Powyższe ćwiczenia szczególnie rozbudowane mogą być wykonane przez dwie osoby zapisane do Pracowni. 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>	
--	--	--	--	--	--

semestr 3

typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	<p>Dyplom Magisterski.</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

semestr 4

typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
-----	-------	------------	-----	-------	-------------

			Ćws	Dyplom magisterski. 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 magisterskiej.	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 „STRUCTURAL PACKAGING” Paul Jackson
- 2 „CUT AND FOLD TECHNIQUES FOR PROMOTIONAL MATERIALS” Paul Jackson
3. „Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych” Aronson Linda
4. „Framed- Perspective 1”, „Framed- Perspective 2” Marcos Mateu-Mestre

E2. Literatura uzupełniająca

5. „Pamiętnik rzemieślnika” Stephen King
6. „Myślenie wzrokowe” Rudolf Arnheim

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Wykonanie projektów semestralnych, aktywność w dyskusji, postęp/udział w dodatkowych projektach, obecność na zajęciach/wykładach.				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 zauważalnymi 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 + 60 + 60
przygotowanie do zajęć	50 + 40 + 40 + 40

opracowanie materiału po zajęciach	30 + 40 + 40 + 40
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5 + 5 + 5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5 + 5 + 5
suma godzin	150 + 150 + 150 + 150
liczba punktów ECTS	5 + 5 + 5 + 5

Agnieszka Dziżale

Agnieszka Dziżale

.....

Podpis Autora treści sylabusu

Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

27.09.2020

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu