

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	Wybrana pracownia uzupełniająca 1 Projektowanie Przestrzenne i Grafika Animowana	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.D2	przynależność do bloku	Blok kierunkowy dyplomowy
prowadzący	dr Agnieszka Dajczak			e-mail	Agnieszka.dajczak@akademiasztuki.eu
rok	I, II	semestr	1,2,3	punkty ECTS	4+4+4
typ przedmiotu	obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady	5 + 4 + 3			
	ćwiczenia	55 + 56 + 54		suma	180
	warsztaty	0 + 0 + 3			
	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.

### 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 osiągnięciu 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.
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.

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 interdyscyplinarnym oraz do objęcia roli wiodącej w takich zespołach	K7_U05	P7S_UO

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
W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, dzięki zdobytej wiedzy wykazuje się kreatywnością i pomysłowością	K7_K03	P7S_KK

## D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr 1					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
Wk	<b>1. Scenariusz I. Zestawianie postaci. Lub dla początkujących</b> 1. Storyboard. Wprowadzenie do rysowania i metod kreowania storyboardów i historii graficznych.	1	Ćws	<b>1. PROJEKT SYSTEMU GRAFIK PRZESTRZENNYCH</b> 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. <b>Lub Ćws</b> <b>1. PROJEKT GRAFIKI ANIMOWANEJ Z</b>	55
Wk		1			
Wk	<b>2. Scenariusz II. Budowa sceny.</b> Wizualne metody budowania narracji.	1			
Wk	<b>3. Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki przestrzennej. Dyskusja.</b>	1			
Wk	<b>4. Przegląd wybranych realizacji z zakresu grafiki animowanej. Dyskusja.</b>	1			
	<b>5. Przegląd wybranych realizacji z zakresu powieści graficznej. Dyskusja.</b>				

			<p>ZASTOSOWANIEM PERSPEKTYWY IZOMETRYCZNEJ</p> <p>Cel: Grafika animowana z zastosowaniem rzutu izometrycznego (minimum 1-minutowa). Stworzenie autorskiej grafiki animowanej dotyczącej wybranego 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 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><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>1. PLAKATY ANIMOWANE</b></p> <p>Cel: Stworzenie serii plakatów animowanych (minimum trzech) 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.</p> <p>Realizację stanowią animacje zapisane w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowane projekty plakatów w formatach B1.</p> <p><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>I. PROJEKT HISTORII OBRAZKOWEJ</b></p> <p>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</p>	
--	--	--	---	--

				<p>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><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>2. ANIMOWANA ZAPOWIEDŹ LUB ANIMACJA AUTORSKA</b></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.</p> <p>Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p>	
semestr 2					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1. Zastosowanie nowych technologii w projektowaniu przestrzennym. Dyskusja.	2	Ćws	1. PROJEKT SYSTEMU GRAFIK PRZESTRZENNYCH	56
Wk	2.Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki animowanej. Dyskusja.	1		<p>Cel: Stworzenie zestawu grafik przestrzennych dotyczących autorskiego pomysłu. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Możliwość zastosowania typografii, znaków, ilustracji, nowych technologii.</p> <p>Proces: Tworzenie wizualnego</p>	

Wk	<p><b>3.</b>Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki przestrzennej. Dyskusja.</p> <p><b>Lub</b> dla średniozaawansowanych</p> <p><b>3.</b> Scenariusz I. Zestawianie postaci. Podstawowe elementy potrzebne do zbudowania historii.</p>	1	
Wk	<p><b>4.</b>Przegląd wybranych realizacji z zakresu powieści graficznej. Dyskusja.</p>	3	<p>przedstawienia koncepcji projektowej / 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.</p> <p>Realizacja obejmuje zestaw obiektów przestrzennych oraz dokumentację procesu.</p> <p><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>1.PROJEKT GRAFIKI ANIMOWANEJ Z ZASTOSOWANIEM PERSPEKTYWY IZOMETRYCZNEJ</b></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> <p><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>1. PLAKATY ANIMOWANE</b></p> <p>Cel: Stworzenie serii plakatów animowanych (minimum trzy plakaty) 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 /</p>

			<p>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 animacje zapisane w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowane projekty plakatów w formatach B1.</p> <p><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>I. PROJEKT HISTORII GRAFICZNEJ</b>  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. 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><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>2. ANIMOWANA ZAPOWIEDŹ  LUB ANIMACJA AUTORSKA</b>  Cel: Stworzenie autorskiej grafiki animowanej (około 1 min) lub animowanej zapowiedzi wybranego wydarzenia, aktywności.  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.</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.</p> <p>Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w</p>	
--	--	--	--	--



				tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.	
<b>semestr 3</b>					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1.Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki przestrzennej. Dyskusja.	1	Ćws	<b>1. PROJEKT SYSTEMU GRAFIK PRZESTRZENNYCH</b> 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 trójwymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym. Realizacja obejmuje zestaw obiektów przestrzennych oraz dokumentację procesu.	54
Wk	2.Przegląd wybranych realizacji z zakresu grafiki animowanej. Dyskusja.	1			
Wk	3.Przegląd wybranych realizacji z zakresu powieści graficznej. Dyskusja.	1			
Wa	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	3			
				<b>Lub Ćws</b> <b>1.PROJEKT GRAFIKI ANIMOWANEJ Z ZASTOSOWANIEM PERSPEKTYWY IZOMETRYCZNEJ</b> 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	



			<p>przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego narracji.</p> <p>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><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>1. PLAKATY ANIMOWANE</b></p> <p>Cel: Stworzenie serii (minimum trzech) plakatów animowanych dotyczącego wybranego miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakaty mogą 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.</p> <p>Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji.</p> <p>Realizację stanowią animacje zapisane w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowane projekty plakatów w formatach B1.</p> <p><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>I. PROJEKT HISTORII OBRAZKOWEJ</b></p> <p>Cel: Stworzenie autorskiej historii obrazkowej (minimum 8 stron). Zaproponowana forma 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.</p> <p>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><b>Lub Ćws</b></p> <p><b>2. ANIMOWANA ZAPOWIEDŹ</b></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.</p> <p>Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji.</p> <p>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.</p> <p>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 „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,	Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest zaliczenie projektu semestralnego oraz zgoda wykładowcy na jego

obecność na zajęciach/wykładach.				realizacje według ustalonych wcześniej założeń. Prezentacja gotowego projektu podczas egzaminu.		
Inne:						
<b>ocena celująca</b> wybitne bezbłędne projekty	<b>ocena bardzo dobra</b> wzorcowe projekty z drobnymi błędami	<b>ocena dobra plus</b> prawidłowe projekty z zauważalnymi błędami	<b>ocena dobra</b> prawidłowe projekty z zauważalnymi błędami	<b>ocena dostateczna plus</b> projekty spełniające wymagania ale z bardzo widocznymi błędami	<b>ocena dostateczna</b> praca spełnia minimalne wymagania	<b>ocena niedostateczna</b> 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
przygotowanie do zajęć	20 + 20 + 30
opracowanie materiału po zajęciach	30 + 30 + 20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5 + 5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5 + 5
suma godzin	120 + 120 + 120
liczba punktów ECTS	4 + 4 + 4

*Agnieszka Bojczale*

*Agnieszka Bojczale*

.....  
..  
Podpis Autora treści sylabusu

.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

27.09.2020

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....  
Data sporządzenia sylabusu