

 AKADEMIA SZTUKI	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Grafiki
	kierunek:	grafika
	specjalność:	grafika interaktywna
	poziom:	studia I stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne						
nazwa przedmiotu		Podstawy grafiki interaktywnej i przestrzeni wirtualnej w ramach laboratorium przestrzeni interaktywnej	kod przedmiotu (z planu studiów)	GI.I.E1	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		mgr Joanna Roguszcza			e-mail	joanna.roguszcza@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1,2		punkty ECTS	3+3
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	90
		ćwiczenia	45+45			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
<p>Semestr 1</p> <p>Pozytywne zdanie egzaminów wstępnych.</p> <p>Semestr 2</p> <p>Zaliczenie semestru 1 Podstawy grafiki interaktywnej i przestrzeni wirtualnej w ramach laboratorium przestrzeni interaktywnej, podstawowa znajomość programu UE4. Rozumienie pojęć: kompozycja, kontrast, przestrzeń wirtualna, dominanta.</p>

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
<p>semestr 1</p> <p>C1- Zapoznanie studenta z działaniami w przestrzeni wirtualnej w kontekście wyrażania się na tej płaszczyźnie</p> <p>C2- Rozwijanie wyobraźni przestrzennej w odniesieniu do obiektów wirtualnych.</p> <p>C3- Nabycie przez studenta umiejętności odwzorowania konceptualnych projektów w formie przestrzennej w świecie wirtualnym</p> <p>C4- Rozwijanie umiejętności kompozycji i interpretacji haseł w ramach tworzenia sztuki w przestrzeni wirtualnej</p>

semestr 2

C1 - Przedstawienie narzędzia do tworzenia przestrzeni wirtualnej jako drogi do eksperymentu artystycznego.

C2 - Nabycie umiejętności tworzenia prostych symulacji na modelach w przestrzeni wirtualnej

C3 - Nabycie umiejętności pracy w silnikach takich jak UE4.

C4 - Przygotowanie studenta do dalszego rozwoju w samodzielnym tworzeniu obiektów i przestrzeni wirtualnych

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		
Rozpoznaje i definiuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artystycznej i projektowej w zakresie projektowania przestrzeni wirtualnej	K6_W10	P6S_WG
Posiada ogólną znajomość podstawowych publikacji z zakresu projektowania przestrzeni wirtualnych i środowisk do gier	K6_W06	P6S_WG
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 oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki, architektury przestrzeni, sztuki koncepcyjnej	K6_W02	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego w zakresie projektowania środowisk i działań interaktywnych	K6_W03	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego (storyboard, moodboard, concept art, pipeline)	K6_W04	P6S_WG
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w sztukach wizualnych z naciskiem na nowe technologie w sztuce wirtualnej oraz ma świadomość ich rozwoju	K6_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiającą realizację własnych koncepcji artystycznych w kontekście przestrzeni wirtualnych oraz potrafi doskonalić ich rozwój	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 niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K6_U07	P6S_UW
Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji artystycznej (w tym wypadku środków wyrazu specyficznych dla kreacji w świecie wirtualnym) a niesionym przez dzieło komunikatem jak i oddziaływaniem psychofizjologicznym	K6_U08	P6S_UW
Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac w kontekście tworzenia środowisk wirtualnych	K6_U04	P6S_UW
Dysponuje technologicznymi umiejętnościami - wykorzystanie programu PSD/Affinity, blender/cinema 4D, UE4 - niezbędnymi do tworzenia i realizowania własnych koncepcji artystycznych	K6_U01	P6S_UW
Umie świadomie posługiwać się narzędziami manualnego warsztatu artystycznego i projektowego - rysowanie storyboardów, konceptów, mindmap.	K6_U02	P6S_UW
Posiada zdolność obserwowania świata ożywionego i nieożywionego jako inspiracji do zadań twórczych oraz jego interpretacji w kontekście przeniesienia do przestrzeni wirtualnej	K6_U09	P6S_UW
Zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań	K6_U13	P6S_UK

Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiając ciągły rozwój przez samodzielną pracę	K6_U10	P6S_UW P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych oraz badania rynku w kontekście zapotrzebowania na artystów środowisk wirtualnych.	K6_K01	P6S_UU P6S_KR
Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizy i w świadomego interpretowania potrzebnych informacji	K6_K02	P6S_UU P6S_KR
Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji, intuicji w kontekście środowisk wirtualnych i concept artu.	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności - jak szybko postępujący rozwój w branży opartej na sztuce cyfrowej, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	K6_K07	P6S_KR P6S_KK
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów napotkanych podczas kreacji przestrzeni interaktywnych - umiejętność tworzenia drzewa zależności	K6_K08	P6S_KR P6S_KK
Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności	K6_K12	P6S_KO P6S_KR
W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną posługując się nowymi technologiami	K6_K14	P6S_KO P6S_KR
Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu sztuk wizualnych w kontekście dziedziny sztuki wirtualnej i projektowania środowisk	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 w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązaniu problemu	K6_K17	P6S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	Słowo a ideogram. Zapoznanie z pojęciem ideogramu oraz ich wykorzystania w projektowaniu. Tworzenie ideogramów odpowiadających na zadane hasła.	12
			Ćws	Słowo a przestrzeń. Kształtowanie przestrzeni wirtualnej na zasadzie interpretacji wybranego hasła, oddania jego znaczenia, dźwięku poprzez proste formy i układy. Wykorzystanie	33

				ideogramu jako podstawy wyrażania myśli projektowej	
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	Storyboard - wizualna opowieść w kadrach - przygotowanie. Stworzenie własnej opowieści przekazując ją za pomocą prostego storyboardu.	12
			Ćws	Interaktywna opowieść. Stworzenie interaktywnego projektu na podstawie prostego storyboardu wykorzystującego dowolne media cyfrowe	33

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

E2. Literatura uzupełniająca

Architectural Approach to Level Design - Totten Christopher W.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
<ul style="list-style-type: none"> - zrealizowanie tematów ćwiczeń - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń 	<ul style="list-style-type: none"> - terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze. - aktywność i zaangażowanie na zajęciach - własna inicjatywa - autoprezentacja - postępy
Inne:	

ocena celująca	ocena bardzo dobra					
jak na ocenę bardzo dobrą oraz:	jak na ocenę dobra plus oraz: zrealizowanie wszystkich zadań (projektowych i teoretycznych) dla realizowanego projektu	ocena dobra plus				ocena niedostateczna
zrealizowanie zadania dodatkowego		jak na ocenę dobrą oraz:	ocena dobra		ocena dostateczna	zrealizowane mniej niż 3/5 założeń projektu
wysoki poziom prezentacyjny wykonanego projektu	ponadprzeciętny poziom wizualizacji/planszy/konceptu	zrealizowanie wszystkich (5/5) założeń projektu	jak na ocenę dostateczną plus oraz:	ocena dostateczna plus jak na ocenę dostateczną oraz: zrealizowanie 4/5 założeń	zrealizowanie 3/5 założeń projektu	znikoma frekwencja w semestrze
dodatkowe medium prezentacji osiągniętych wyników np. film	wysoka frekwencja i aktywność w trakcie semestru	prezentacja w postaci planszy o poprawnym układzie i zawartości	dobra prezentacja pracy podczas zaliczenia		poprawna zawartość planszy z akceptowalnym układem	praca niespełniająca kryteriów estetycznych i formalnych

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	45+45
przygotowanie do zajęć	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
praca zdalna	15+15
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	90+90
liczba punktów ECTS	3+3

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....

.....

Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

Data sporządzenia sylabusa