



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

Sylabus przedmiotu Kształtowanie przestrzeni

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GZ-KSP-ZP
Rok studiów	3
Semestr	5
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Krzysztof Franaszek
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	8
Ocena Efektów	2
Razem godzin	34

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Podstawy kompozycji przestrzennej: Forma otwarta, forma zamknięta, środek ciężkości, kompozycje modułowe.
CP2	Podstawy organicznego modelowania przestrzennego w technikach tradycyjnych sztuk plastycznych.
CP3	Przestrzenne modelowanie cyfrowe. Podstawy tworzenia wysoko-poligonowych siatek 3D

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

podstawy rysunku artystycznego, podstawy rysunku perspektywicznego, perspektywy wykreślnej. opanowanie programu Adobe Photoshop, podstawy wiedzy z zakresu historii sztuki

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Zna rodzaje kompozycji przestrzennych.	CP1	GK6_W01, GK6_W02, GK6_W04
EU-W2	Wie jak zestawiać struktury trójwymiarowe w przestrzeni otwartej, urbanistyce miejskiej.	CP1	GK6_W02, GK6_W04, GK6_W09
EU-W3	Uświadamia sobie sposoby opisywania rzeczywistych form złożonych i organicznych poprzez wirtualną siatkę trójwymiarową.	CP2, CP3	GK6_W01, GK6_W02, GK6_W04

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi świadomie konstruować złożone, przestrzenne kompozycje wieloelementowe z uwzględnieniem kontekstu ich występowania.	CP1	GK6_U01, GK6_U05, GK6_U06, GK6_U13
EU-U2	Opanował podstawowe narzędzia do modelowania cyfrowych struktur przestrzennych.	CP3	GK6_U01, GK6_U05, GK6_U06, GK6_U07
EU-U3	Potrafi tworzyć analogowe makiety przestrzennie proste bryły rzeźbiarskie	CP2	GK6_U01, GK6_U05, GK6_U06, GK6_U09

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Rozumie znaczenie kontekstu i oddziaływania na siebie form przestrzennych w kontekście planowania urbanistycznego.	CP1	GK6_K04, GK6_K06, GK6_K07
EU-K2	Ma świadomość oddziaływania na siebie rzeczywistości realnej i wirtualnej w procesie projektowania.	CP1, CP2, CP3	GK6_K01, GK6_K03, GK6_K04
EU-K3	Rozumie znaczenie współpracy i konfrontacji w grupie przy tworzeniu funkcjonalnych kompozycji plastycznych.	CP1, CP2, CP3	GK6_K05, GK6_K06, GK6_K07

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Ogólne omówienie przedmiotu. Wyszczególnienie wszystkich pojęć na temat sposobów kształtowania przestrzeni. Poruszane są zagadnienia uniwersalne dla przestrzeni otwartej zamkniętej i wirtualnej Koncepcja modułu, szkic koncepcyjny. Na Formacie B3 wykonywane są rysunki, projekty prostych modułów, które poprzez multiplikacje tworzą konstrukcje przestrzenne.	3	2	0	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP2	„Moduł, Multiplikacja, Konstrukcja” - zadanie projektowe. 1. Praca na tym etapie polega na szukaniu i szkicowaniu różnych struktur atrakcyjnych formalnie. Praca na papierze trwa do momentu wykształcenia się jednoznacznej wizji struktury abstrakcyjnej o zdecydowanym charakterze i klarownej kompozycji. Proces często wymaga zrobienia więcej niż jeden format szkiców. Projektowana konstrukcja zyskuje funkcję estetyczną lub użytkową poprzez późniejsze wkomponowanie w przestrzeń publiczną Warszawy - wykład: „Konstrukcja jako środek wyrazu formalnego” Rozwój różnego rodzaju konstrukcji w historii sztuki i architektury	3	2	0	EU-K1, EU-U1, EU-U3, EU-W1

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP3	Na podstawie określonego w pierwszym etapie modułu, w drugim tworzymy szkic całej kompozycji, która uwzględni charakter docelowej przestrzeni. Ostatnia, najważniejsza część zadania to przedstawienie zaprojektowanej konstrukcji modułowej w wizualizacji ofertowej. Wizualizacja to fotomontaż, grafika przedstawiająca daną instalację wkomponowaną w konkretną, wybraną i sfotografowaną przez autora przestrzeń miejską. Wizualizacje mogą być wykonane różnymi technikami, ważny jest przekonywujący efekt, zgodność perspektyw, światel i cieni, trafny dobór materiału z którego wykonana jest kompozycja. Wizualizacje powinny zawierać najkorzystniejszy widok całości z perspektywy wzroku człowieka, oraz detal. Stosowane media – cyfrowe modelownie 3D, fotografia, makietowanie, rysunek, Photoshop.	3	1	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP4	„Bryła mimiczna” – modelowanie głowy opartej na anatomii ludzkiej. Głównym celem jest uchwycenie sprecyzowanego i konkretnego wyrazu twarzy, mimiki ludzkiej. Zadanie opiera się na pojęciach: studium anatomicznego, karykatury, oryginalnego wyrazu projektowanej postaci ujętych w formie brył przestrzennych Wykład: „mimika ludzka w sztuce” Pierwszy etap zadania to wykonywanie i zbieranie dokumentacji, referencji dotyczących wprowadzonego zagadnienia. Do modelowania potrzebne są minimum dwa zdjęcia/rysunki przedstawiające określony grymas twarzy – profil, przód i trzy-czwarte. Zdjęcia wykonywane są w trakcie zajęć	3	1	0	EU-U3, EU-W1
TP5	W drugim etapie zadania studenci modelują w glinie syntetyczną głowę z wybranym wcześniej charakterem mimicznym. Praca w plastycznym materiale uczy myślenia przestrzennego, anatomii, syntezy ale i wzmocnienia plastyki projektowanej postaci. Modele o wielkości do 25 cm, udokumentowane fotograficznie służą jako szkic rzeźbiarski dla ostatniej części tematu „bryła mimiczna”.	3	1	0	EU-K2, EU-K3, EU-U3, EU-W1
TP6	Zbrush – wprowadzenie - modelowanie za pomocą „ZSphere” - wgrzywanie referencji - poruszanie się w programie	3	0	0	EU-U2, EU-W1, EU-W3

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP7	Modelowanie „bryły mimicznej” w „Pixologic Zbrush” Jest to ostatnia część zadania, które ćwiczy tworzenie organicznych brył przestrzennych. Zaprojektowaną wcześniej fotograficznie i rzeźbiarsko głowę – minę studenci modelują w siatce 3D w programie Zbrush służącym do wirtualnego rzeźbienia. Modelowanie odbywa się za pomocą szeregu narzędzi, co umożliwia wprowadzenie podstawowych zagadnień i sposobów kształtowania brył w tym programie. Program umożliwia wzmocnienie charakteru plastycznego naszego projektu 3D, dopracowanie szczegółów, teksturowanie, przygotowywanie do druku, optymalizowanie. Efekt pracy nad „bryłą mimiczną” wykończona siatka 3D zaprezentowana jako wizualizacja w scenie z różnych profili.	3	1	0	EU-K2, EU-K3, EU-U2, EU-W1, EU-W3
TP8	Kształtowanie przestrzeni za pomocą płaszczyzn, modelowanie elementów twardych i płaszczyzn w „Zbrush” Zadanie jest aneksem do poprzedniego tematu i rozwija umiejętności tworzenia siatki w programie Zbrush. Na podstawie poprzednich doświadczeń tworzymy element, rodzaj prostej biżuterii ćwicząc pracę z maskami, ploygrupami, płaszczyznami i materiałami.	3	0	2	EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1

Razem godzin: 34

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	badania laboratoryjne
MK2	dyskusja
MK3	indywidualne realizowanie projektów poza zajęciami
MK4	materiały dydaktyczne
MK5	pokaz
MK6	szkolenie
MK7	trening indywidualny
MK8	wykład wsparty prezentacją komputerową

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
praca projektowo-kreatywna we własnym zakresie	20
studiowanie literatury źródłowej	20
studiowanie źródłowych materiałów filmowych	15
Praca związana z: projekt	8
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	61,80%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	89

9. Status zaliczenia przedmiotu

Egzaminacyjny przegląd prac semestralnych w postaci wizualizacji ofertowych

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne		×		

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	15	EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-W3, EU-W2, EU-W1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	15	EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-W3, EU-W2, EU-W1
Egzaminacyjny przegląd prac	×	70	EU-K3, EU-K2, EU-W2
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-W2	CP1	TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-W3	CP2, CP3	TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U2	CP3	TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-U3	CP2	TP2, TP3, TP4, TP5, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-K1	CP1	TP1, TP2, TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-K2	CP1, CP2, CP3	TP3, TP5, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8
EU-K3	CP1, CP2, CP3	TP3, TP5, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W04, GK6_W02, GK6_W01	P6S_WG
EU-W2	GK6_W09, GK6_W04, GK6_W02	P6S_WG
EU-W3	GK6_W04, GK6_W02, GK6_W01	P6S_WG
EU-U1	GK6_U01, GK6_U13, GK6_U06, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U01, GK6_U07, GK6_U06, GK6_U05	P6S_UW
EU-U3	GK6_U01, GK6_U09, GK6_U06, GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K07, GK6_K06, GK6_K04	P6S_KK, P6S_KO
EU-K2	GK6_K03, GK6_K01, GK6_K04	P6S_KK, P6S_KR, P6S_UU
EU-K3	GK6_K07, GK6_K06, GK6_K05	P6S_KK, P6S_KO

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. CLEE LYNETTE, digital art masters
2. Oskar Hansen, ku formie otwartej, Fundacja Galerii Foksal, 2005

Literatura uzupełniająca

1. jeno barcsay, anatomia dla artysty, Ossolińskich, 1988

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Krzysztof Franaszek

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Krzysztof Franaszek