



| | |
|------------------|--------------|
| Kierunek studiów | Grafika |
| Profil | Praktyczny |
| Stopień studiów | 1-go stopnia |
| Forma studiów | stacjonarne |

Sylabus przedmiotu Grafika koncepcyjna

1. Dane podstawowe

| | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| Status programowy przedmiotu | Blok A: Grafika cyfrowa 2D |
| Rodzaj przedmiotu | Do wyboru |
| Kod przedmiotu | GD-GKO-DP |
| Rok studiów | 3 |
| Semestr | 5 |
| Osoba odpowiedzialna za przedmiot | Alicja Użarowska |
| Język wykładowy | polski |

2. Wymiar godzin i forma zajęć

| Rodzaj | Liczba godzin |
|--------------|---------------|
| Laboratorium | 30 |
| Razem godzin | 30 |

3. Cele przedmiotu

| Kod | Cel |
|-----|---|
| CP1 | Wprowadzenie do zawodu grafika koncepcyjnego (metody i etapy pracy) |
| CP2 | Zapoznanie z zasadami projektowania form organicznych i nieorganicznych |
| CP3 | Nabywanie umiejętności pozwalających rozpocząć dalsze samokształcenie |

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

Umiejętność posługiwania się pakietami oprogramowania służącymi do tworzenia statycznej grafiki 2D i 3D

5. Efekty uczenia się

Wiedza

| Kod | Student zna i rozumie: | Realizuje cel | Efekty kierunkowe |
|-------|--|---------------|---------------------------------|
| EU-W1 | Student zna i rozumie metody i etapy pracy grafika koncepcyjnego | CP1 | GK6_W04, GK6_W08, GK6_W10 |
| EU-W2 | Student zna i rozumie rolę elementów składowych projektu koncepcyjnego | CP2 | GK6_W02, GK6_W08 |
| EU-W3 | Student zna narzędzia cyfrowe pozwalające tworzyć grafikę koncepcyjną | CP3 | GK6_W04, GK6_W08 |

Umiejętności

| Kod | Student potrafi: | Realizuje cel | Efekty kierunkowe |
|-------|--|---------------|---|
| EU-U1 | Student potrafi zrealizować kolejne etapy tworzenia grafiki koncepcyjnej | CP1, CP2 | GK6_U05, GK6_U06, GK6_U08, GK6_U12 |
| EU-U2 | Student potrafi uwzględnić wszystkie składniki projektu koncepcyjnego | CP2, CP3 | GK6_U09, GK6_U12, GK6_U14 |

| Kod | Student potrafi: | Realizuje cel | Efekty kierunkowe |
|-------|---|---------------|---------------------------------|
| EU-U3 | Student potrafi posłużyć się narzędziami grafiki 2D i 3D do stworzenia grafiki koncepcyjnej | CP3 | GK6_U07, GK6_U12, GK6_U13 |

Kompetencje

| Kod | Student jest gotów do: | Realizuje cel | Efekty kierunkowe |
|-------|---|---------------|---------------------|
| EU-K1 | Student jest gotowy do stałego rozwijania swoich umiejętności warsztatowych mając świadomość szybkiego rozwoju technologicznego w dziedzinie grafiki cyfrowej | CP1, CP3 | GK6_K01, GK6_K03 |
| EU-K2 | Student ma świadomość jaka rolę odgrywa wyobraźnia i intuicja w tworzeniu grafiki koncepcyjnej | CP3 | GK6_K04 |

6. Treści programowe

| Kod | Tematyka | laboratorium | Realizuje efekt |
|-----|--|--------------|---------------------|
| TP1 | Rola i zadania grafika koncepcyjnego | 2 | EU-K1, EU-W1 |
| TP2 | Proces tworzenia grafiki koncepcyjnej | 2 | EU-U1, EU-W2 |
| TP3 | Elementy składowe projektu koncepcyjnego | 2 | EU-U2, EU-W2 |
| TP4 | Projektowanie przedmiotów (analiza tematu, konstrukcja, funkcja, materiał, cechy użytkowe) | 4 | EU-K2, EU-U3, EU-W3 |
| TP5 | Projektowanie postaci (analiza tematu, anatomia, ubiór, historia postaci) | 8 | EU-K2, EU-U3, EU-W3 |
| TP6 | Projektowanie lokacji (perspektywa, kompozycja) | 4 | EU-K2, EU-U3, EU-W3 |
| TP7 | Projektowanie istot nie będących ludźmi (inspiracja, hybrydy, antropomorfizm) | 4 | EU-K2, EU-U3, EU-W3 |
| TP8 | Rola waloru i światła | 2 | EU-U2, EU-W2 |
| TP9 | Storyboard i color script (reżyseria ujęć, oś akcji) | 2 | EU-U1, EU-U2, EU-W1 |

Razem godzin: 30

7. Metody kształcenia

| Kod | Metoda |
|-----|---|
| MK1 | ćwiczenia indywidualne pod nadzorem |
| MK2 | ćwiczenia samodzielne poza zajęciami |
| MK3 | instruktaż |
| MK4 | miniprojekt indywidualny realizowany na zajęciach |
| MK5 | pokaz |
| MK6 | projekt indywidualny realizowany poza zajęciami |
| MK7 | wyjaśnienie |

8. Nakład pracy studenta

| Aktywność studenta | Obciążenie |
|--|------------|
| Przeglądanie źródeł internetowych z przykładami projektów koncepcyjnych | 10 |
| Realizacja własnego projektu końcowego | 15 |
| Samodzielny trening umiejętności | 30 |
| Praca z nauczycielem związana z: laboratorium | 30 |
| Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h) | 3 |
| Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta | 64,71% |
| Sumaryczne obciążenie pracą studenta | 85 |

9. Status zaliczenia przedmiotu

Przegląd i omówienie projektów studentów

| Forma studiów | Egzamin | Praca egzaminacyjna | Zaliczenie | Praca zaliczeniowa |
|---------------|---------|---------------------|------------|--------------------|
| stacjonarne | | | × | |

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 | × | 80 | EU-K2, EU-K1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W1, EU-W2 |
| Referat pisemny | | | |
| Referat ustny | | | |
| Kolokwium | | | |
| Praca domowa | | | |
| Miniprojekt | | | |
| Praca na zajęciach | | | |
| Projekt z dokumentacją | | | |
| Ustna prezentacja projektu | | | |
| Obecność na zajęciach | | | |
| Sprawdzian ustny | | | |
| Kartkówka | | | |
| Aktywność na zajęciach | × | 20 | EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W1, EU-W2 |
| Egzaminacyjny przegląd prac | | | |
| 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, TP9 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7 |
| EU-W2 | CP2 | TP2, TP3, TP8 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7 |
| EU-W3 | CP3 | TP4, TP5, TP6, TP7 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7 |
| EU-U1 | CP1, CP2 | TP2, TP9 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7 |
| EU-U2 | CP2, CP3 | TP3, TP8, TP9 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7 |
| EU-U3 | CP3 | TP4, TP5, TP6, TP7 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7 |
| EU-K1 | CP1, CP3 | TP1 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7 |
| EU-K2 | CP3 | TP4, TP5, TP6, TP7 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7 |

12. Odniesienie efektów uczenia się

| Efekt uczenia się | Efekty kształcenia dla kierunku studiów | Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia |
|-------------------|---|---|
| EU-W1 | GK6_W10, GK6_W08, GK6_W04 | P6S_WG |
| EU-W2 | GK6_W08, GK6_W02 | P6S_WG |
| EU-W3 | GK6_W08, GK6_W04 | P6S_WG |
| EU-U1 | GK6_U12, GK6_U08, GK6_U06, GK6_U05 | P6S_UW |
| EU-U2 | GK6_U14, GK6_U12, GK6_U09 | P6S_UU, P6S_UW |
| EU-U3 | GK6_U13, GK6_U12, GK6_U07 | P6S_UW |
| EU-K1 | GK6_K03, GK6_K01 | P6S_KR, P6S_UU |
| EU-K2 | GK6_K04 | P6S_KK |

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Graniak Paweł, Sen Czarownika. Fabularny podręcznik concept artu, CDP Sp. z o.o. , 2018

Strony WWW

1. <https://www.artstation.com/banditpencil>
2. <https://gameplay.pl/>

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. Alicja Użarowska

Osoby prowadzące przedmiot

1. Alicja Użarowska
2. Marek Madej