



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

## Sylabus przedmiotu Grafika koncepcyjna

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 2D
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GZ-GKO-ZP
Rok studiów	3
Semestr	5
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	Marek Madej
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	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

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U2	Student potrafi uwzględnić wszystkie składniki projektu koncepcyjnego	CP2, CP3	GK6_U09, GK6_U12, GK6_U14
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	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Rola i zadania grafika koncepcyjnego	1	0	0	EU-K1, EU-W1
TP2	Proces tworzenia grafiki koncepcyjnej	1	0	0	EU-U1, EU-W2
TP3	Elementy składowe projektu koncepcyjnego	1	0	0	EU-U2, EU-W2
TP4	Projektowanie przedmiotów (analiza tematu, konstrukcja, funkcja, materiał, cechy użytkowe)	3	2	0	EU-K2, EU-U3, EU-W3
TP5	Projektowanie postaci (analiza tematu, anatomia, ubiór, historia postaci)	6	2	0	EU-K2, EU-U3, EU-W3
TP6	Projektowanie lokacji (perspektywa, kompozycja)	3	2	0	EU-K2, EU-U3, EU-W3
TP7	Projektowanie istot nie będących ludźmi (inspiracja, hybrydy, antropomorfizm)	3	2	0	EU-K2, EU-U3, EU-W3
TP8	Rola waloru i światła	3	0	0	EU-U2, EU-W2
TP9	Storyboard i color script (reżyseria ujęć, oś akcji)	3	0	0	EU-U1, EU-U2, EU-W1
TP10	Weryfikacja efektów uczenia	0	0	2	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3

Razem godzin: 34

## 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 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

Przegląd i omówienie projektów studentów

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	×	80	EU-W2, EU-W1, EU-W3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-K1, EU-K2
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-W2, EU-W1, EU-W3, EU-U1, EU-U2, EU-U3
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, TP10	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W2	CP2	TP2, TP3, TP8, TP10	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W3	CP3	TP4, TP5, TP6, TP7, TP10	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U1	CP1, CP2	TP2, TP9, TP10	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U2	CP2, CP3	TP3, TP8, TP9, TP10	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U3	CP3	TP4, TP5, TP6, TP7, TP10	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://gameplay.pl/>
2. <https://www.artstation.com/banditpencil>

## 14. Informacje o nauczycielach akademickich

### Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. Marek Madej

### Osoby prowadzące przedmiot

1. Alicja Użarowska
2. Marek Madej