

**KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)****Opis przedmiotu**

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Grafika koncepcyjna (concept art)	
SM/O/I/ST/B1.4			Concept art	
Język wykładowy		Jęz. polski		
Rok akademicki		2019/2020		
Kierunek		Sztuka mediów i edukacji artystycznej		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		5, 6		
Przynależność do grupy zajęć		B1.Grupa zajęć kierunkowych - obowiązkowych		
Status przedmiotu		obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	6 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		Pracownia artystyczna	60[h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		3 ECTS
	z uprawnieniami			
	z dyscypliną	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		6 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		znajomość wymaganego oprogramowania graficznego		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		prof. Adam Romaniuk		
Osoby prowadzące		prof. Adam Romaniuk, dr hab. Mariusz Dański		
Adres strony internetowej pjo		www.ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		adamrom@poczta.fm, 3617876		

**EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

Cel kształcenia:		Celem realizowanym podczas zajęć jest zapoznanie studenta z różnymi rodzajami zadań, które może napotkać w procesie projektowania materiałów w przemyśle reklamowym, filmowym, grach wideo, animacji, komiksach oraz zapoznanie ze fachowym słownictwem oraz nabycie praktycznych umiejętności rysowania za pomocą narzędzi cyfrowych.			
Treści programowe:		<p>Kurs będzie składał się z kilku krótkoterminowych zadań, z których wszystkie będą miały nieco inne wymagania pod względem gatunku, stylu i tematu głównego realizacji.</p> <p>W trakcie realizacji kolejnych ćwiczeń nacisk będzie kładziony przede wszystkim na wykorzystywanie oprogramowania i narzędzi cyfrowych.</p> <p>Wszystkie projekty powinny być opracowane i przygotowane do druku w formacie min. A3. Wykorzystanie mediów analogowych dopuszczalne jest wyłącznie w przypadku szkiców wstępnych.</p> <p>Przykładowe tematy ćwiczeń:</p> <p>Semestr 5</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Projektowanie postaci (15 h)</li> <li>2. Budowanie świata (15 h)</li> </ol> <p>Semestr 6</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reklama (storyboard) (30h)</li> </ol>			
Metody dydaktyczne (kształcenia):		<ul style="list-style-type: none"> <li>• metody podające informacje – wykład</li> <li>• metody aktywizujące - dyskusja dydaktyczna, autokorekty</li> <li>• metody eksponujące - prezentacja prac ruchomych i statycznych</li> <li>• metody praktyczne - pokaz różnych technik plastycznych w trakcie realizacji prac</li> </ul>			
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:		<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów kształcenia określonych dla danego przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi.</p> <p><b>Szczegółowe warunki zaliczenia semestru:</b></p> <p>Przed rozpoczęciem realizacji wybranego ćwiczenia należy u prowadzącego uzyskać pozytywną ocenę dostarczonego scenariusza (storyboardu). Realizacja możliwa jest wyłącznie po zaakceptowaniu projektu przez prowadzącego.</p> <p>Forma realizacji (każdy z etapów) musi być omówiona z prowadzącym zajęcia.</p> <p>Wykonanie ćwiczenia jest jednoznaczne z przedstawieniem gotowej pracy do zaliczenia.</p> <p>Zaliczenie wyłącznie wszystkich ćwiczeń oznacza pozytywną ocenę.</p> <p>Każda z prac jest osobno oceniana i suma ocen stanowi o ocenie końcowej.</p> <p>Podczas trwania semestru można ponowić zadanie lub jego część i przedstawić pracę do ponownej oceny.</p> <p>Ćwiczenia nie spełniające powyższych warunków realizacji nie będą podlegać ocenie i nie mogą być podstawą do zaliczenia semestru.</p> <p>Wymagana jest aktywna obecności na zajęciach, opuszczenie nadmiernej liczby zajęć (zgodnie z obowiązującym regulaminem studiów) jest równoznaczne z brakiem zaliczenia semestru.</p> <p>Kolejność wykonywanych ćwiczeń jest uzależniona od indywidualny rozmów i ustaleń pomiędzy wykładowcą, a studentem.</p> <p>Terminy zaliczeń (datyienne i godziny) znane są studentom już na drugich zajęciach przez co, każdy uczestnik kursu od samego początku może dobrze rozplanować czas przeznaczany na poszczególne ćwiczenia według indywidualnych predyspozycji.</p>			

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Zna i rozumie fachowe słownictwo związane z concept artem.	K_WG01, K_WG02, K_WG03,	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa

		K_WG04, K_WG08, K_WG10			
W2	Zna i rozumie zasady pracy z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.	K_WG01, K_WG02, K_WG03, K_WG04, K_WG08, K_WG10	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa/ projekt
U1	Potrafi wykorzystać odpowiednie narzędzia do tworzenia spójnych tematycznie materiałów ilustrujących dane zagadnienie.	K_UW01, K_UW02, K_UW03, K_UW04, K_UU14, K_UU15	pracownia artystyczna	Projekt	Projekt
U2	Potrafi oddać charakter portretowanego obiektu przestrzennego w wykreowanym środowisku zewnętrznym.	K_UW01, K_UW02, K_UW03, K_UW04, K_UU14, K_UU15	pracownia artystyczna	Projekt	Projekt
K1	Jest gotów do realizacji projektów w oparciu o konieczność adaptowania się do zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy twórczej.	K_KK01	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa
K2	Jest gotów do efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego myślenia oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publiczną prezentacją własnych projektów..	K_KK02	pracownia artystyczna	Rozmowa	Rozmowa
Stopień osiągnięcia Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: K_WG01+++, K_WG02++, K_WG03++, K_WG04++, K_WG08+, K_WG10++, K_UW01+++, K_UW02+++, K_UW03+++, K_UW04+++, K_UU14++, K_UU15+, K_KK01+++, K_KK02+++					

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe	
<p>Literatura podstawowa</p> <p>Guise C., Album filmowy. Przygody Tintina, Wydawnictwo Amber, 2011.</p> <p>Mańkowski P., Cyfrowe Marzenia, Wydawnictwo TRIO, Warszawa 2010.</p> <p>Simonds B., Blender. Praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu, Helion, Gliwice 2014.</p> <p>The Best Polish CONCEPT ART Illustrators, praca zbiorowa, wyd. Fundacja SLOW, 2017.</p> <p>Literatura uzupełniająca</p> <p>Alan J., Lara Croft. Tomb Raider. Oficjalny przewodnik po filmie, Egmont Polska, Warszawa 2001.</p> <p>Bexander C., The Strategy Game Art Guide.</p> <p>Matusiak I., Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego, Wydawnictwo Wolter Kluwer Polska SA, 2014.</p> <p>Tricia A., Doust R., Projektowanie dla nowych mediów, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.</p>	

Naład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w wykładach	X	X	X
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	X	X	X
Udział w ćwiczeniach laboratoryjnych / projektowych / warsztatowych	X	X	60[h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	40[h]	X
Udział w konsultacjach	50 [h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	10[h]	X
Udział w egzaminie / zaliczeniu	X	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50[h] / 2 ECTS	50[h] / 2 ECTS	60[h] 2 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	6 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi