*Załącznik nr 1.5 do Zarządzenia Rektora UR nr 7/2023*

**SYLABUS**

**dotyczy cyklu kształcenia *2023/2024 – 2027/2028***

*(skrajne daty*)

**Rok akademicki 2024/2025, 2025/2026**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Pracownia modelowania 3D - mappingu |
| Kod przedmiotu\* | MK\_22 |
| nazwa jednostki prowadzącej kierunek | Kolegium Nauk Humanistycznych UR |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot | Instytut Sztuk Pięknych |
| Kierunek studiów | Malarstwo |
| Poziom studiów | Jednolite magisterskie 5l |
| Profil | Ogólnoakademicki |
| Forma studiów | Stacjonarne |
| Rok i semestr/y studiów | II, III Rok; Semestry: 3, 4, 5, 6 |
| Rodzaj przedmiotu | Przedmiot kierunkowy do wyboru |
| Język wykładowy | Polski |
| Koordynator | dr Ondrej Revický |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących | dr Ondrej Revický |

\* *-opcjonalni*e, *zgodnie z ustaleniami w Jednostce*

1.1.Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Semestr  (nr) | Wykł. | Ćw. | Konw. | Lab. | Sem. | ZP | Prakt. | Inne (jakie?) | **Liczba pkt. ECTS** |
| 3 |  |  |  | 60 |  |  |  |  | 4 |
| 4 |  |  |  | 60 |  |  |  |  | 4 |
| 5 |  |  |  | 60 |  |  |  |  | 4 |
| 6 |  |  |  | 60 |  |  |  |  | 4 |
| **Razem** |  |  |  | **240** |  |  |  |  | **16** |

1.2. Sposób realizacji zajęć

zajęcia w formie tradycyjnej

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)   
Semestry: 3, 4, 5, 6, – zaliczenie z oceną

2.Wymagania wstępne

|  |
| --- |
| Podstawowa umiejętność obsługi komputera oraz jego urządzeń peryferyjnych. Wiedza i umiejętności z 1 i 2 semestru przedmiotu Cyfrowe narzędzia kreacji artystycznej oraz przedmiotów Fotografia i Multimedia. |

3. cele, efekty uczenia się , treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Przekazanie wiedzy z zakresu pracy z grafiką trójwymiarową. |
| C2 | Nabycie oraz doskonalenie umiejętności obsługi programów do tworzenia i obróbki grafiki trójwymiarowej. |
| C3 | Przygotowanie do tworzenia videoprojekcji, maskowania i videomappingów. |
| C4 | Zapoznanie studentów z obsługą projektorów instalacyjnych. |
| C5 | Przygotowanie do tworzenia treści videoprojekcji i videomappingów. |

**3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EK (efekt uczenia się) | Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu | Odniesienie do efektów kierunkowych [[1]](#footnote-1) |
| EK\_01 | Absolwent/absolwentka rozumie zasady działania grafiki trójwymiarowej oraz zna techniki manipulacji i edycji obiektów trójwymiarowych. | K\_W01 |
| EK\_02 | Absolwent/absolwentka rozumie mechanizmy psychofizjologii widzenia, zna ich wpływ na percepcję dzieł artystycznych oraz umiejętnie wykorzystuje je w swojej pracy z narzędziami do przygotowania zasobów trójwymiarowych i multimedialnych. | K\_W02, K\_U01 |
| EK\_03 | Absolwent/absolwentka sprawnie dobiera narzędzia do tworzenia, manipulacji i edycji obiektów trójwymiarowych oraz dba o ich adekwatność do zamierzonego celu artystycznego. | K\_U01, K\_U04 |
| EK\_04 | Absolwent/absolwentka tworzy treści graficzne wykorzystywane w swoich projektach uwzględniając swoją wrażliwość estetyczną, preferencje osobiste oraz swobodnie wyraża swoje koncepcje artystyczne. | K\_U04 |
| EK\_05 | Absolwent/absolwentka posiada umiejętności standardowego stosowania narzędzi i środowiska cyfrowego, doskonali je oraz eksperymentuje z ich wykorzystywaniem osiągając oryginalne autorskie rozwiązania. | K\_U02, K\_U05 |
| EK\_06 | Absolwent/absolwentka planuje proces twórczy i produkcyjny dla siebie oraz zespołu. Jest otwarty/otwarta na koncepcje i rozwiązania członków zespołu oraz dba o aspekty etyczne współpracy jak i podejmowanych tematów. Dostrzega potencjał atrakcyjności i wpływu projekcji multimedialnych oraz związaną z nimi odpowiedzialność społeczną. | K\_K01, K\_K02 |
| EK\_07 | Absolwent/absolwentka jest przygotowany/przygotowana do prezentowania swoich konceptów i dzieł publicznie. | K\_K04 |
| EK\_08 | Absolwent/absolwentka samodzielnie ocenia i rozwija swoje umiejętności pracy z narzędziami cyfrowymi oraz ich wykorzystywaniu w tworzeniu projekcji i mappingów. Chętnie podejmuje się także pracy w zespole, docenia zdanie członków zespołu oraz jest otwarty/otwarta na krytykę. Konsultuje się z specjalistami w konkretnych rozwiązaniach projekcyjnych jak i samodzielnie zdobywa wiedzę na ich temat. | K\_K05, K\_K06 |
| EK\_09 | Absolwent/absolwentka rozumie specyfikę i zmienność technologii cyfrowych, śledzi nowe trendy i rozwiązania techniczne dbając o aktualność posiadanej wiedzy jak i umiejętności praktycznych. | K\_K07 |

**3.3 Treści programowe**

1. Problematyka wykładu

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| Nie dotyczy |
|  |
|  |

1. Problematyka ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, zajęć praktycznych

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| Semestr 3 **Podstawy grafiki trójwymiarowej:** – rodzaje grafiki trójwymiarowej  – omówienie środowisk do tworzenia i edycji grafiki trójwymiarowej  – podstawy pracy z grafiką trójwymiarowa  – modelowanie prostych obiektów |
| Semestr 4 **Podstawy grafiki trójwymiarowej II:** – zaawansowane techniki tworzenia i edycji obiektów trójwymiarowych  – UV mapy i teksturowanie – animacja za pomocą klatek kluczowych  – materiały i rendering |
| Semestr 5 **Podstawy videoprojekcji, maskowania i videomappingu:**  – przygotowanie scen oraz zasobów pod videoprojekcję i videomapping  – obsługa serwera multimedialnego  – obsługa projektora instalacyjnego  – projekcja własnej animacji na obiekcie przestrzennym |
| Semestr 6 **Podstawy videoprojekcji, maskowania i videomappingu II:**  – przygotowanie scen oraz ich symulacja wykorzystując skanowanie 3D oraz fotogrametrię – tworzenie zasobów pod realizacje w czasie rzeczywistym  – praca z dźwiękiem  – projekcja własnej animacji na obiekcie przestrzennym |

3.4 Metody dydaktyczne

*Projekt praktyczny, praca w grupach, dyskusja*

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol efektu | Metody oceny efektów uczenia się  (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć) | Forma zajęć dydaktycznych  (w, ćw, …) |
| ek\_ 01 | projekt | laboratoria |
| Ek\_ 02 | projekt | laboratoria |
| Ek\_ 03 | projekt | laboratoria |
| Ek\_ 04 | projekt | laboratoria |
| Ek\_ 05 | projekt | laboratoria |
| Ek\_ 06 | projekt | laboratoria |
| Ek\_ 07 | projekt i obserwacja podczas zajęć | laboratoria |
| Ek\_ 08 | projekt | laboratoria |
| Ek\_ 09 | projekt | laboratoria |

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

|  |
| --- |
| Podstawą zaliczenia jest zrealizowanie i przedstawienie wszystkich prac wykonanych w semestrze na przeglądzie końcowym. Każde zadanie powinno być oddane na poziomie co najmniej dostatecznym.  Student ma obowiązek uczestniczenia w konsultacjach.  Na ocenę ma wpływ: –zgodność z tematem, – planowanie procesu twórczego i jego realizacja, – jakość wykonania prac, – kreatywność, – koncepcja, jej rozwój i proces tworzenia, – konsultacje, – terminowość, – systematyczność, – aktywność na zajęciach, – samodzielność,  **Ocena bardzo dobra** – realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria; student/studentka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć.  **Ocena plus dobry** – realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, student/studentka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć.  **Ocena dobry** – realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, co do jakości pracy lub zaangażowania oraz frekwencji.  **Ocena plus dostateczna** – realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, zastrzeżenia co do zaangażowania oraz frekwencji.  **Ocena dostateczna** – realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, poważne zastrzeżenia co do zaangażowania oraz frekwencji.  Ocena niedostateczna – brak realizacji lub praca niezgodna z zadaniem, nieusprawiedliwione nieobecności, brak kontaktu. |

**5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności** |
| Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów | 240 |
| Inne z udziałem nauczyciela akademickiego  (udział w konsultacjach, egzaminie) | 40 |
| Godziny niekontaktowe – praca własna studenta  (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.) | 120 |
| SUMA GODZIN | 400 |
| **SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS** | **16** |

*\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

|  |  |
| --- | --- |
| wymiar godzinowy | Nie dotyczy |
| zasady i formy odbywania praktyk | Nie dotyczy |

7. LITERATURA

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa:  B. Bergstrom, *Komunikacja wizualna*, Warszawa 2009  E. Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Gdańsk 2016  L. Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006 |
| Literatura uzupełniająca:  R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, Łódź 2019 |

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

1. W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela. [↑](#footnote-ref-1)