Załącznik nr 4 do Uchwały Senatu nr 430/01/2015

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2016/17 – 2017/18
(skrajne daty)

1.1 PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE MODULE

Nazwa przedmiotu/ modułu	**Projektowanie 2D i 3D**
Kod przedmiotu/ modułu*	**2SW07**
Wydział (nazwa jednostki prowadzącej kierunek)	**Wydział Sztuki**
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	**Wydział Sztuki**
Kierunek studiów	**Sztuki wizualne**
Poziom kształcenia	**Studia drugiego stopnia**
Profil	**Ogólnoakademicki**
Forma studiów	**Studia stacjonarne**
Rok i semestr studiów	**II rok (3, 4 semestr)**
Rodzaj przedmiotu	**Kierunkowy**
Koordynator	**dr Paweł Bińczycki**
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	**Sem. 3: mgr Ondrej Revicky, mgr Anna Kamycka** **Sem. 4: mgr Ondrej Revicky, mgr Anna Kamycka**

***-** zgodnie z ustaleniami na wydziale

1.2 FORMY ZAJĘC DYDAKTYCZNYCH, WYMIAR GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Wykł.	Ćw.	Konw.	**Lab.**	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	**Liczba pkt ECTS**
			60					**4**

1.3 SPOSÓB REALIZACJI ZAJĘĆ

√ zajęcia w formie tradycyjnej
zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.4 FORMA ZALICZENIA PRZEDMIOTU/ MODUŁU (z toku): *(egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)*

zaliczenie z oceną w sem.: **3, 4**
egzamin w sem.**: 4**

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość obsługi komputera i korzystania z internetu. Kreatywność i podstawowa znajomość programów graficznych - Corel Draw/Adobe Illustrator,

Adobe Photoshop.

3. CELE, EFEKTY KSZTAŁCENIA, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 CELE PRZEDMIOTU/ MODUŁU

C 1	Zapoznanie studentów z podstawową terminologią dotyczącą projektowania grafiki 2d i 3d.
C 2	Wykształcenie umiejętności realizacji zadań w sposób kreatywny niepozbawiony poprawności technicznej.
C 3	Wykształcenie umiejętności odpowiedniego doboru formy w celu łączenia grafiki 2d i 3d.

3.2 EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU/ MODUŁU

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych **(KEK)**
EK_01	Świadomie dobiera środki i techniki pozwalające konstruować własne kompozycje 2d i 3d.	K_W03
EK_02	Samodzielnie szuka możliwości konfrontacji swoich poglądów, postawy i upodobań artystycznych z możliwościami grafiki 2d i 3d.	K_U07
EK_03	Potrafi samodzielnie zaprojektować autorski projekt, wraz z właściwym sposobem prezentacji (projektu).	K_U03
EK_04	Opracowuje projekty 2d i 3d analizując wszystkie aspekty prawa autorskiego w tym także licencje oprogramowania i elementów graficznych.	K_K13

3.3 TREŚCI PROGRAMOWE

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Analiza wymagań formalnych do realizacji zadanego projektu.
Właściwe zastosowanie poznanych technik do tworzenia grafiki 2d i 3d w realizowanym projekcie.
Umiejętne łączenie technik, adekwatnych do wymagań projektu.

Analiza i zastosowanie pojęć i technik w praktyce związanych z obróbką grafiki 2d i 3d (Blender: Render, Loop cuts/Selections, Extrude, Krzywe, Siatka, UV maps, Node).

3.4 METODY DYDAKTYCZNE

Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń
Wykonywanie doświadczeń w zakresie:

Dostosowanie umiejętności i uwarunkowań technicznych i technologicznych związanych z obróbką grafiki 2d i 3d.

Poprawnego zaprezentowania wymodelowanego obiektu przyszłemu klientowi a także na materiałach promocyjnych.

Projektowanie doświadczeń:

Projektowanie autorskiego obiektu z uwzględnieniem zasad designu (żelazko, samolot, odkurzacz, mebel) wraz z wymodelowaniem obiektu w softwarze do grafiki 3d.

Projektowanie materiałów promocyjnych dla autorskiego projektu (np.: ulotka reklamowa) wraz z prezentacją za pomocą własnoręcznie wykonanego i obrobionego w softwarze do grafiki 3d mock-up.

Projektowanie opakowania przedmiotu do formy przestrzennej z uwzględnieniem jego nadruku.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 SPOSOBY WERYFIKACJI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Formy zajęć dydaktycznych (w, ćw, ….)
EK_01	Obserwacja w trakcie zajęć	LAB
EK_02	Praca projektowa	LAB
EK_03	Praca projektowa	LAB
EK_04	Obserwacja i rozmowa w trakcie zajęć	LAB

4.2 WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU (KRYTERIA OCENIANIA)

Laboratorium: aktywny udział w zajęciach oraz wypadkowa ocen z poszczególnych projektów

Ocena bardzo dobra
- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych oraz realizacja prac dodatkowych przekraczająca zakres określonego tematu w stopniu bardzo dobrym, pełna obecność i praca na zajęciach, aktywne udzielenie się, kreatywne, innowacyjne podejście do tematu, szczegółowo dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycyjna

Ocena plus dobry
- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu dobrym, obecność i praca na zajęciach, kreatywne podejście do tematu, szczegółowo dopracowana jakość warsztatowa, wizualna

i kompozycyjna **Ocena dobry** - realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu odpowiednim, obecność i praca na zajęciach, dobre podejście do tematu, dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycji **Ocena plus dostateczna** - realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu zadowalającym, obecność i praca na zajęciach w wymaganym czasie godzinowym **Ocena dostateczna** - zrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu dostatecznym, obecność na co najmniej 3/5 ogólnego wymiaru zajęć **Ocena niedostateczna** - niezrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu dostatecznym, nieobecność na ponad 3/5 ogólnego wymiaru zajęć, brak zaangażowania na zajęciach

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

Aktywność	Liczba godzin/ nakład pracy studenta
godziny zajęć wg planu z nauczycielem	**60**
przygotowanie do zajęć	20
udział w konsultacjach	10
czas na napisanie referatu/eseju	-
przygotowanie do egzaminu	8
udział w egzaminie	2
inne (jakie?)	-
SUMA GODZIN	**100**
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	**4**

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU/ MODUŁU

wymiar godzinowy	--
zasady i formy odbywania praktyk	--

7. LITERATURA

Literatura podstawowa: Chlipalski P.: *Blender 2.69. Architektura i projektowanie*; Helion, 2014 Simonds, *Blender - Praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu*, Helion, 2014 Healer M., *Czym jest branding?* ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2008 Bo Bergström, *Komunikacja Wizualna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008 Czasopismo: 2D+3D
Literatura uzupełniająca: www.polskikursblendera.pl

www.blenderguru.com

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

Dziekan Wydziału Sztuki
dr hab. Antoni Nikiel prof. UR