



UNIwersYTET  
IM. ADAMA MICKIEWICZA  
W POZNANIU

## Grafika 3D

### Sylabus zajęć

#### Informacje podstawowe

|                                                                               |                                                                                              |                                                |                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------|
| <b>Kierunek studiów</b><br>Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych |                                                                                              | <b>Cykl dydaktyczny</b><br>2023/24             |                                 |
| <b>Specjalność</b><br>-                                                       |                                                                                              | <b>Kod zajęć</b><br>13EAPS.1CK.01100.23        |                                 |
| <b>Jednostka organizacyjna</b><br>Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu  |                                                                                              | <b>Języki wykładowe</b><br>polski              |                                 |
| <b>Poziom studiów</b><br>studia pierwszego stopnia                            |                                                                                              | <b>Obligatoryjność</b><br>Fakultatywny         |                                 |
| <b>Forma studiów</b><br>studia stacjonarne                                    |                                                                                              | <b>Blok zajęciowy</b><br>Przedmioty kierunkowe |                                 |
| <b>Profil studiów</b><br>profil praktyczny                                    |                                                                                              |                                                |                                 |
| <b>Koordynator zajęć</b>                                                      | Agnieszka Godszling, Joanna Dudek                                                            |                                                |                                 |
| <b>Prowadzący zajęcia</b>                                                     | Tomasz Wolff                                                                                 |                                                |                                 |
|                                                                               |                                                                                              |                                                |                                 |
| <b>Okres</b><br>Semestr 3                                                     | <b>Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia</b><br>• Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną |                                                | <b>Liczba punktów ECTS</b><br>2 |
|                                                                               |                                                                                              |                                                |                                 |
| <b>Okres</b><br>Semestr 4                                                     | <b>Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia</b><br>• Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną |                                                | <b>Liczba punktów ECTS</b><br>3 |

## Cele kształcenia dla zajęć

| Kod | Cel                                                                                                                                                                          |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C1  | Zapoznanie studentów z historią gier oraz wprowadzenie terminu gier artystycznych w kontekście projektowania 3D.                                                             |
| C2  | Zapoznanie z dorobkiem artystów wykorzystujących technologię 3D w sztuce.                                                                                                    |
| C3  | Zapoznanie z programami i technikami wykorzystywanymi w grafice 3D.                                                                                                          |
| C4  | Zapoznanie ze sposobami wykorzystania programów i technik 3D w połączeniu z innymi formami sztuki oraz technologii.                                                          |
| C5  | Zapoznanie studentów z etapami pracy nad koncepcyjnym projektem artystycznym w technologii 3D, wykonaniem projektów i dokumentacji oraz szkiców koncepcyjnych własnej pracy. |
| C6  | Omówienie technologii VR oraz AI w kontekście tworzenia środowisk 3D i zaprezentowanie najnowszych dokonań w tej dziedzinie.                                                 |

## Wymagania wstępne

Zainteresowanie różnymi aspektami sztuki, zdolności manualne, podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu obsługi komputera; komunikatywność.

## Efekty uczenia się dla zajęć

| Kod                                          | Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie                                                                                           | Efekty uczenia się dla kierunku          | Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć                            |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Wiedzy - Student/ka:</b>                  |                                                                                                                                   |                                          |                                                                                         |
| W1                                           | posiada wiedzę z zakresu historii gier i projektowania 3D, zna ich miejsce we współczesnej kulturze.                              | EAP_K1_W01,<br>EAP_K1_W07                | Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa),<br>Prezentacja pracy artystycznej          |
| W2                                           | zna wybrane prace z dorobku artystów tworzących w technologii 3D.                                                                 | EAP_K1_W08                               | Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)                                             |
| <b>Umiejętności - Student/ka:</b>            |                                                                                                                                   |                                          |                                                                                         |
| U1                                           | potrafi wykorzystać programy i techniki projektowania 3D w projektowaniu własnej wypowiedzi artystycznej.                         | EAP_K1_U01,<br>EAP_K1_U06,<br>EAP_K1_U12 | Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa),<br>Prezentacja pracy artystycznej |
| U2                                           | zna etapy pracy nad projektem 3D. Potrafi przedstawić, omówić koncepcję i wykonać niezbędną dokumentację oraz szkice koncepcyjne. | EAP_K1_U01,<br>EAP_K1_U03                | Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa),<br>Prezentacja pracy artystycznej |
| U3                                           | potrafi łączyć technologię 3D z innymi technikami sztuki w zakresie swoich prac projektowych.                                     | EAP_K1_U06                               | Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa),<br>Prezentacja pracy artystycznej |
| <b>Kompetencji społecznych - Student/ka:</b> |                                                                                                                                   |                                          |                                                                                         |

| Kod | Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie                                                                                  | Efekty uczenia się dla kierunku | Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć                   |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| K1  | dokonyuje krytycznej analizy prac własnych oraz innych twórców. Stosuje zagadnienia prawa autorskiego i praw pokrewnych. | EAP_K1_K05,<br>EAP_K1_K08       | Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa),<br>Prezentacja pracy artystycznej |

### Treści programowe dla zajęć

| Lp. | Treści programowe dla zajęć                                                                                                                                                                                                                                             | Efekty uczenia się dla zajęć | Formy zajęć |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-------------|
| 1.  | Historia gier w kontekście projektowania 3D. Gry Arthouse.                                                                                                                                                                                                              | W1                           | Ćwiczenia   |
| 2.  | Projektowanie 3D w kontekście sztuki. Prezentacja najciekawszych realizacji z Polski i ze świata.                                                                                                                                                                       | W1, W2                       | Ćwiczenia   |
| 3.  | Zapoznanie z programami do tworzenia grafiki oraz animacji 3D oraz ich możliwościami.                                                                                                                                                                                   | U1                           | Ćwiczenia   |
| 4.  | Indywidualne zadania ćwiczeniowe w ramach pracowni Multimediiów mające na celu zapoznanie z niektórymi programami multimedialnymi wykorzystywanymi w kreacji artystycznej w środowisku 3D i wskazanie możliwych sposobów ich użycia. Analiza i korekta wykonanych prac. | U1, U2                       | Ćwiczenia   |
| 5.  | Metodologia konstruowania projektów w środowisku 3D. Przygotowanie indywidualnego projektu zaliczeniowego z wykorzystaniem grafiki 3D. Opracowanie szkiców koncepcyjnych, opisów i dokumentacji.                                                                        | U1, U2, U3, K1               | Ćwiczenia   |
| 6.  | Sposoby wykorzystania technologii 3D w połączeniu z innymi formami sztuki. Technologia VR oraz AI w kontekście projektowania 3D.                                                                                                                                        | U3                           | Ćwiczenia   |
| 7.  | Dyskusje i projekcje, analiza krytyczna form sztuki.                                                                                                                                                                                                                    | W2, K1                       | Ćwiczenia   |

### Informacje dodatkowe

#### Semestr 3

| Forma zajęć | Metody i formy prowadzenia zajęć                                                                        |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ćwiczenia   | Dyskusja, Metoda ćwiczeniowa, Metoda projektu, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Korekta indywidualna |

| Forma zajęć | Warunki zaliczenia zajęć                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ćwiczenia   | Uczestnictwo w zajęciach, udział w dyskusjach, wycieczkach i projektach warsztatowych poparty szeroką wiedzą w zakresie projektowania 3D i jego historii; systematyczna praca nad ćwiczeniami zaliczeniowymi; systematyczna praca nad projektem zaliczeniowym (z bardzo dobrym efektem końcowym) poparta udziałem w konsultacjach oraz udokumentowanym procesem twórczym w formie graficznej i ustnej. Realizacja własnych pomysłów projektowych. |

## Semestr 4

| Forma zajęć | Metody i formy prowadzenia zajęć                                                                        |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ćwiczenia   | Dyskusja, Metoda ćwiczeniowa, Metoda projektu, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Korekta indywidualna |

| Forma zajęć | Warunki zaliczenia zajęć                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ćwiczenia   | Uczestnictwo w zajęciach, udział w dyskusjach, wycieczkach i projektach warsztatowych poparty szeroką wiedzą w zakresie projektowania 3D i jego historii; systematyczna praca nad ćwiczeniami zaliczeniowymi; systematyczna praca nad projektem zaliczeniowym (z bardzo dobrym efektem końcowym) poparta udziałem w konsultacjach oraz udokumentowanym procesem twórczym w formie graficznej i ustnej. Realizacja własnych pomysłów projektowych. |

## Literatura

### Obowiązkowa

1. Mańkowski Piotr, Cyfrowe marzenia: historia gier komputerowych i wideo, Wydaw. Trio, Warszawa 2010 (wybrane fragmenty)
2. Zawojski Piotr, Elektroniczne obrazy: między sztuką a technologią, Wydaw. Szumacher, Kielce 2000 (wybrane fragmenty)

### Dodatkowa

1. Zawojski Piotr, Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów, Wydaw. Oficyna Naukowa, Warszawa 2012
2. Jelewska-Michaś Agnieszka (Red.), Sztuka i technologia w Polsce : od cyberkomunizmu do kultury makerów, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2014
3. Zabrodzki Jan (Red.), Grafika komputerowa: metody i narzędzia, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 1994

## Nakład pracy studenta i punkty ECTS

### Semestr 3

| Rodzaje zajęć studenta              | Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Ćwiczenia                           | 30                                                                  |
| Czytanie wskazanej literatury       | 10                                                                  |
| Przygotowanie projektu              | 10                                                                  |
| Przygotowanie pracy semestralnej    | 10                                                                  |
| <b>Łączny nakład pracy studenta</b> | <b>Liczba godzin</b><br>60                                          |
| <b>Liczba punktów ECTS</b>          | <b>ECTS</b><br>2                                                    |

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Semestr 4

| Rodzaje zajęć studenta              | Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Ćwiczenia                           | 30                                                                  |
| Czytanie wskazanej literatury       | 15                                                                  |
| Przygotowanie projektu              | 15                                                                  |
| Przygotowanie pracy semestralnej    | 20                                                                  |
|                                     |                                                                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta</b> | <b>Liczba godzin</b><br>80                                          |
| <b>Liczba punktów ECTS</b>          | <b>ECTS</b><br>3                                                    |

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Efekty uczenia się dla kierunku

| Kod        | Treść                                                                                                                                                                                                           |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EAP_K1_K05 | Absolwent/ka jest gotów/gotowa do oceny własnych realizacji artystycznych, wartościowania artefaktów, wyrażania konstruktywnej krytyki, szanując przy tym wypowiedzi innych twórców.                            |
| EAP_K1_K08 | Absolwent/ka jest gotów/gotowa do stosowania przepisów dotyczących prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej.                                                                                        |
| EAP_K1_U01 | Absolwent/ka potrafi projektować i wyrażać własne koncepcje artystyczne w oparciu o wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię.                                                                                         |
| EAP_K1_U03 | Absolwent/ka potrafi wykorzystywać wiedzę z zakresu teorii barw, optyki, percepcji wizualnej i innych elementów teorii sztuki, współczesnych mediów i intermedii w realizacji własnych koncepcji artystycznych. |
| EAP_K1_U06 | Absolwent/ka potrafi świadomie posługiwać się tradycyjnymi oraz współczesnymi technikami i technologiami odpowiednio dobranymi do zadania plastycznego.                                                         |
| EAP_K1_U12 | Absolwent/ka potrafi rozwijać swoje umiejętności warsztatowe poprzez samodzielną pracę.                                                                                                                         |
| EAP_K1_W01 | Absolwent/ka zna i rozumie pojęcia i terminy związane z kierunkiem studiów w obszarze sztuk plastycznych.                                                                                                       |
| EAP_K1_W07 | Absolwent/ka zna i rozumie główne kierunki rozwoju i zjawiska sztuki współczesnej.                                                                                                                              |
| EAP_K1_W08 | Absolwent/ka zna i rozumie techniki i technologie poszczególnych dyscyplin plastycznych uwzględniając historyczne uwarunkowania, wskazuje ich zastosowanie i mistrzowskie realizacje.                           |