

Grafika 3D

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych Specjalność - Jednostka organizacyjna Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu Poziom studiów studia pierwszego stopnia Forma studiów studia stacjonarne Profil studiów profil praktyczny		Cykl dydaktyczny 2024/25 Kod zajęć 13EAPS.1CK.01100.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
Koordynator zajęć	Agnieszka Godszling, Joanna Dudek	
Prowadzący zajęcia	Tomasz Wolff	
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 4	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 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
Wiedzy - Student/ka:			
W1	posiada wiedzę z zakresu historii gier i projektowania 3D, zna ich miejsce we współczesnej kulturze.	EAP_K1_W01, EAP_K1_W07	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
W2	zna wybrane prace z dorobku artystów tworzących w technologii 3D.	EAP_K1_W08	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi wykorzystać programy i techniki projektowania 3D w projektowaniu własnej wypowiedzi artystycznej.	EAP_K1_U01, EAP_K1_U06, EAP_K1_U12	Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
U2	zna etapy pracy nad projektem 3D. Potrafi przedstawić, omówić koncepcję i wykonać niezbędną dokumentację oraz szkice koncepcyjne.	EAP_K1_U01, EAP_K1_U03	Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), 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), Prezentacja pracy artystycznej
Kompetencji społecznych - Student/ka:			

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
K1	dokонуje krytycznej analizy prac własnych oraz innych twórców. Stosuje zagadnienia prawa autorskiego i praw pokrewnych.	EAP_K1_K05, EAP_K1_K08	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), 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
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 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
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 80
Liczba punktów ECTS	ECTS 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.