

Nazwa przedmiotu: <b>Rysunek koncepcyjny 2</b>		Kod przedmiotu: <b>SW.SLS452</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Animacji i Gier</b>		
Nazwa kierunku: <b>edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych</b>		
Forma studiów: <b>I stopnia, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: specjalnościowe	Rok / semestr: II / 4	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Krzysztof Ostrowski
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość rysunku. Znajomość podstaw perspektywy. Znajomość podstaw kompozycji. Opcjonalnie znajomość podstaw technik cyfrowych (programy graficzne)
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Doskonalenie umiejętności rysunkowych w zakresie proporcji, perspektywy, kompozycji oraz dynamiki formy.
2.	Eksploracja stylów artystycznych (rysunek realistyczny, rysunek cartoonowy) i narzędzi (tradycyjnych oraz cyfrowych) w celu odnalezienia własnego języka wizualnego oraz zwiększenie możliwości dostosowywania się do narzuconych odgórnie konwencji.
3.	Rozwijanie zdolności tworzenia oryginalnych i innowacyjnych konceptów wizualnych (od szkicu do finalnej ilustracji) w zakresie projektowania postaci, rekwizytów i lokacji, a także kompleksowych scen o różnym stopniu złożoności, możliwych do wykorzystania w takich dziedzinach jak film, animacja, gry, komiks.
4.	Zapoznanie z wyróżniającymi się przykładami rysunku koncepcyjnego w historii współczesnej kultury wizualnej

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student posiada wiedzę na temat podstawowych zasad kompozycji zarówno w rysunku jak i w kadrze filmowym. Nie są mu obce pojęcia takie jak proporcje, przestrzeń, perspektywa, światło. Rozumie rolę rysunku koncepcyjnego w procesie twórczym (przy tworzeniu gier, filmów, animacji, komiksów). Potrafi identyfikować style i konwencje artystyczne charakterystyczne dla różnych gatunków i estetyk wizualnych. Wie jak poszukiwać źródeł inspiracji, materiałów referencyjnych i jak świadomie wykorzystywać je w procesie twórczym.	<b>Symbol:</b> SW.SLS452_W01 <b>Efekty kierunkowe:</b> EA6S_WG01 <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę
Umiejętności	
Student potrafi tworzyć prace z zakresu rysunku koncepcyjnego wykorzystując różnorodne techniki i narzędzia (tradycyjne i cyfrowe). Potrafi w praktyce stosować zasady kompozycji, perspektywy, proporcje, światłocien w celu	<b>Symbol:</b> SW.SLS452_U01 <b>Efekty kierunkowe:</b> EA6S_UW01

konstruowania i nadawania ostatecznego charakteru swoim projektom. Potrafi generować i rozwijać pomysły zarówno w formie szkiców jak i gotowych ilustracji. Potrafi wyszukiwać i analizować źródła inspiracji. Jest w stanie efektywnie komunikować za pomocą rysunku idee artystyczne i projektowe.	EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06  <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę
<b>Kompetencje społeczne</b>	
Student potrafi efektywnie pracować (samodzielnie i w zespole), czytelnie komunikować swoje idee oraz otwarcie przyjmować konstruktywną krytykę.	<b>Symbol:</b> SW.SLS452_K01 <b>Efekty kierunkowe:</b> EA6S_KK01 EA6S_KK02  <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w ćwiczeniach projektowych	25
udział w wykładach	20
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
analiza i sformułowanie założeń projektowych	5
opracowanie projektów	5
realizacja projektów	5
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	60
<b>Liczba punktów ECTS</b>	2

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 L	Ćwiczenia	w ramach zajęć studenci zajmują się zagadnieniami związanymi z: - projektowaniem postaci (z naciskiem na różne konwencje i stylistyki, ruch, proporcje, adekwatność z opisem/scenariuszem) - projektowanie przestrzeni/tła (z uwzględnieniem takich kluczowych zagadnień jak adekwatność środków plastycznych, charakter, przestrzeń, perspektywa, kompozycja, oświetlenie)	<b>Liczba godzin:</b> <b>Cele:</b>  <b>Efekty uczenia się:</b>	45 3 2 4 1 SW.SLS452_U01 SW.SLS452_W01 SW.SLS452_K01

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 L	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 L		

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane