

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.EDUP1.D.SIGK	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Storyboard i grafika koncepcyjna</i> <i>Storyboard and concept graphic</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Magdalena Leśniak
1.6. Kontakt	magdalena.lesniak@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 3)	
3.4. Metody dydaktyczne	Metody podające: instruktaż. Metody problemowe: uczenie aktywizujące-analiza przypadków, uczenie aktywizujące - klasyczna metoda problemowa. Metody eksponujące: prezentacja. Metody praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe, zajęcia praktyczne.	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Simon M. <i>Ruch w sztuce filmowej</i> . Wydawnictwo Wojciech Marzec. Warszawa 2010. Loomis A. <i>Rysowanie postaci: od teorii do praktyki</i> . Zysk i S-ka Wydawnictwo. Poznań. 2015. Elliott L. <i>The big bad world of concept art for video games: an insider's guide for students</i> . Design Studio Press. Culver City. 2015
	uzupełniająca	Parramón J. M. Calbó M. <i>Perspektywa w rysunku i w malarstwie: historia rozwoju perspektywy, rzut prostokątny, teoria i praktyka perspektywy równoległej, skośnej i z lotu ptaka oraz praktyczne zastosowanie perspektywy</i> . WSiP. Warszawa. 1993 Hagberg E. P. <i>The Influences of Concept art: How is game concept art connected to earlier art. Movements?</i> Uppsala universitet. 2023

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza - Przedstawienie zasad kompozycji kadru filmowego, terminu storyboard i grafika koncepcyjna.
C2. Umiejętności - Kształtowanie umiejętności rysowania z wyobraźni z wykorzystaniem materiałów referencyjnych i przekazania linii fabuły scenariusza w logicznym ciągu kadrów i komunikacji obrazkowej.
C3. Kompetencje społeczne - Kształtowanie zdolności do integrowania wiedzy i doświadczenia z różnych dziedzin sztuki oraz rozwijania umiejętności, wykorzystywania różnych technik w grafice koncepcyjnej.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Podstawowe wiadomości z zakresu kompozycji kadru filmowego i komiksowego. Symbolika komunikacji obrazkowej w komiksie i storyboardzie. Elementy charakterystyczne w scenariuszu i fabule. Scenariusz, scenopis, scenorys. Logika i ciągłość fabuły w storyboardzie. Rysunki storyboardowe do istniejących form filmowych, animowanych oraz autorskich koncepcji studenta. Geneza i rozwój grafiki koncepcyjnej. Techniki rysunkowe i malarskie w grafice koncepcyjnej. Specjalistyczne narzędzia, cyfrowe i oprogramowanie komputerowe do tworzenia grafiki koncepcyjnej (malarstwo cyfrowe). Stylistyka i podstawowe cyfrowe techniki w grafice koncepcyjnej. Koncept graficzny obiektów i pojazdów. Koncept graficzny postaci. Koncept graficzny przestrzeni i środowisk wirtualnych.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Zna zasady kompozycji kadru filmowego, termin storyboard i grafika koncepcyjna.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W04 EDUP1A_W05
W02	Wie jakie elementy w scenariuszu są niezbędne do zwizualizowania w storyboardzie.	EDUP1A_W01 EDUP1A_W05

w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Umie rysować z wyobraźni z wykorzystaniem materiałów referencyjnych.	EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U06 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08
U02	Umie przekazać linię fabuły scenariusza w logicznym ciągu kadrów i komunikacji obrazkowej.	EDUP1A_U01 EDUP1A_U02 EDUP1A_U03 EDUP1A_U04 EDUP1A_U06 EDUP1A_U07 EDUP1A_U08
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Potrafi łączyć wiedzę i doświadczenia z różnych dziedzin sztuki oraz rozwijać umiejętności, wykorzystując różne techniki w grafice koncepcyjnej.	EDUP1A_K01 EDUP1A_K02 EDUP1A_K03

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01														+							
W02														+							
U01														+							
U02														+							
K01														+							

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)	3	student zna podstawowe pojęcia dotyczące storyboardu i grafiki koncepcyjnej, ale ma trudności z ich zastosowaniem. Rysunki są schematyczne i nie oddają logiki scenariusza ani dynamiki kadru. Prace koncepcyjne są nieczytelne, technicznie niedopracowane i niespójne stylistycznie. Użycie narzędzi cyfrowych jest ograniczone lub nieefektywne.
	3,5	Student podejmuje próbę stworzenia storyboardu i grafik koncepcyjnych w oparciu o podstawowe zasady kompozycji i narracji. Kadrowanie i ciągłość fabularna są w większości poprawne. Rysunki przedstawiają główne założenia sceny lub projektu, ale wymagają dopracowania. Techniki cyfrowe wykorzystywane są na podstawowym poziomie.
	4	Student poprawnie stosuje zasady kompozycji i narracji wizualnej. Storyboardy prezentują logiczny przebieg akcji i dobrze oddają rytm scenariusza. Prace koncepcyjne (postać, obiekt, przestrzeń) są spójne formalnie i stylistycznie. Student posługuje się podstawowymi narzędziami cyfrowymi do tworzenia grafik koncepcyjnych.
	4,5	Student tworzy przemyślane, czytelne storyboardy z wyraźną logiką narracyjną i odpowiednim rytmem kadrowania. Prace koncepcyjne cechują się oryginalnością, trafnym doбором stylistyki i umiejętnym wykorzystaniem technik malarskich oraz cyfrowych. Student potrafi samodzielnie dobrać środki formalne do przedstawiania postaci, przestrzeni i obiektów w zgodzie z założeniami projektu.
	5	Student tworzy zaawansowane storyboardy i koncepcje graficzne, wykazując wysoką świadomość narracyjną i kompozycyjną. Kadrowanie, rytm i symbolika są świadomie stosowane w budowaniu przekazu wizualnego. Grafiki koncepcyjne wyróżniają się oryginalnością, wysokim poziomem technicznym oraz spójną stylistyką. Student biegle posługuje się specjalistycznym oprogramowaniem i technikami cyfrowymi, tworząc kompletne i profesjonalne opracowania postaci, obiektów i przestrzeni.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	50	

<i>Udział w wykładach*</i>		
<i>Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*</i>	50	
<i>Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*</i>		
<i>Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*</i>		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	25	
<i>Przygotowanie do wykładu*</i>		
<i>Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*</i>		
<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>		
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (jakie?)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	75	
PUNKTY ECTS za przedmiot	3	

**niepotrzebne usunąć*