

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G51p-IV-7
Przedmiot:	Ilustracja
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	IV/7
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Popek Amadeusz, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	20,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 2,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 4,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Student powinien mieć umiejętności wykonywania samodzielnych rysunków i szkiców i kreacji nowych rzeczywistości artystycznej ekspresji. Stuent powinien posiadać przynajmniej średniozaawansowane umiejętności posługiwania się programami komputerowymi do obróbki bit map i grafiki komputerowej. Powinien obsługiwać skaner, jak również potrafić przygotować pracę graficzną do druku nie odbiegającego od druku w sferze kolorystycznej i dostosować rozdzielność.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • metoda przypadków • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • opowiadanie • pokaz • wykład informacyjny • wykład konwersatoryjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	"Komiks" temat klasyczny posiadający bardzo szeroki zakres rozwiązań artystycznych. Komiks ma składać się z 12 stron obustronnie zadrukowanych. Każda strona zawierać ma wiele scenek rozsądnie i twórczo zakomponowanych na stronie. Komiks ma być wielobarwny lub też być wykonany w wąskiej gamiebarwnej, jeśli jego forma artystyczna zwykła na tym. Ma być komiksem nawiązując do najlepszych wzorców będą jednocześnie indywidualną kreacją studenta zarówno jeśli chodzi o figuracje jak też tematykę. Scenariusz jest dowolny podobnie jak tematyka. Komiks ma mieć po wydruku formę książeczki lub rozkładanej formy o formacie strony nie mniejszej niż A4.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa • wystawa semestralna
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest aktywna praca na zajęciach i praca systematyczna nad projektem. Zapoznanie się z wieloma przykładami ilustracji klasycznej jak też nowatorskiej. Na zaliczenie wymagane jest oddanie poprawnie wykonanego komiksu, wydrukowanego na dorym materiale w estetyczny sposób. Do zaliczenia potrzebne jest też oddanie pliku w postaci jpg lub pdf pracy czyli całości komiksu lub innej pracy.
Literatura:	przykłady ilustracji klasyków i nowatorów

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna sylwetki najważniejszych ilustratorów polskich i obcych, a także najciekawsze zjawiska w ilustracji współczesnej i dawnej 02W zna tradycyjne i cyfrowe techniki umożliwiające twórczą pracę z obrazem i tekstem, swobodnie posługuje się oprogramowaniem graficznym, aparatem fotograficznym, skanerem, drukarkami, zna specyfikę projektowania na potrzeby różnych mediów (książka, prasa, nośniki reklamowe, internet) 03W zna zasady terminowego, kompleksowego i zgodnego z merytorycznymi i technicznymi oczekiwaniami klienta/ wydawcy realizowania przyjętych zleceń 04U potrafi w harmonijną całość łączyć warstwę narracyjną obrazu z wartościami formalnymi 05U posiada umiejętność kreatywnego postrzegania natury oraz przekształcania zjawisk zachodzących w naturze na język dojrzałej, indywidualnej wypowiedzi graficznej 06U potrafi wykorzystywać tradycyjny warsztat (malarski, rysunkowy, graficzny) w projektach realizowanych metodami cyfrowymi w celu stworzenia ilustracji o indywidualnych wartościach autorskich 07U potrafi rozwiązywać problemy wizualizacji treści werbalnych i emocjonalnych 08U w twórczy i nowatorski sposób podchodzi do zagadnień łączenia obrazu z tekstem 09U projektuje ilustracje z dbałością o zachowanie swego indywidualnego stylu twórczego, wykorzystując całą zdobytą wiedzę z zakresu kompozycji, formy, koloru, twórczo wykorzystuje ją do kreowania autorskiej wizji, uwzględniając jednocześnie technologiczną i formalną specyfikę tworzonej ilustracji (ilustracja prasowa, książkowa, reklamowa, komiks, dla dorosłych, dla dzieci itd.) 10K jest zdolny do kreatywnego wykorzystywania wyobraźni i twórczego, nieszablonowego myślenia 11K jest zdolny do refleksji na temat społecznych i etycznych efektów swojej pracy
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	ciągła obserwacja i weryfikacja oraz ocena końcowosemestralna