

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G24p-I-1
Przedmiot:	Ilustracja
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Rumowski Krzysztof, dr hab. prof. UMCS
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 13,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	1. Swobodne posługiwanie się podstawowymi technikami rysunkowymi i malarskimi. 2. Swobodne posługiwanie się oprogramowaniem graficznym (pakiety Adobe i Corel).
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • film • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • prelekcja • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. <i>Ilustracja - wprowadzenie do przedmiotu.</i> Rodzaje, gatunki i funkcje ilustracji. Sylwetki najważniejszych ilustratorów polskich i obcych. 2. Klasyczne techniki ilustratorskie, a współczesny warsztat cyfrowy. 3. Cyfrowe metody przygotowania ilustracji do publikacji wg standardów poligraficznych. 4. <i>Wykonanie zestawu pięciu ilustracji do zbioru tekstów prozatorskich.</i> Studenci dostają do opracowania tekst będący zbiorem opowiadań jednego autora. Przygotowują zestaw pięciu ilustracji (jedna barwna okładkowa, cztery czarno-białe - śródtękstowe) realizowanych dowolną techniką graficzną ze wsparciem technik cyfrowych. Zaliczenie na podstawie profesjonalnego wydruku cyfrowego oraz szkiców roboczych. 5. <i>Portret zwierzęcy z próbą przedstawienia różnych stanów emocjonalnych.</i> Technika realizacji: dowolna klasyczna technika rysunkowo-malarska wsparta warsztatem cyfrowym. Zaliczenie na podstawie profesjonalnego wydruku cyfrowego oraz szkiców roboczych. 6. Wybrane zagadnienia dotyczące cyfrowej obróbki obrazów i technik pre-press. (Zakres omawianych zagadnień zmienia się doraźnie w zależności od praktycznych potrzeb studentów.) UWAGA: Dopuszcza się wprowadzanie przez wykładowcę zmian co do kolejności realizacji tematów i ćwiczeń, jak również wprowadzania korekt w zakresie ilości, jakości i rozległości tematów, zgodnie z bieżącymi potrzebami dydaktycznymi, dynamiką pracy grupy i poszczególnych studentów, ich potencjałem twórczym i intelektualnym.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • portfolio • praca semestralna • projekt • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Zaliczenie odbywa się zgodnie z określonymi przepisami terminami, na podstawie przedstawionego prowadzącemu kompletu prac graficznych (uprzednio wstępnie zatwierdzonego przez prowadzącego do realizacji) w formie wydruków, zgodnego z zakresami tematów postawionych na początku semestru. Wraz z wydrukami student przekazuje, również cyfrowy zapis tychże na nośniku CD/DVD. Dodatkowy wpływ na ocenę ma również: znajomość literatury przedmiotu i poruszanych w niej zagadnień, frekwencja na zajęciach, aktywne uczestnictwo w zajęciach oraz dodatkowa aktywność twórcza taka jak: działalność w kołach naukowych, udział w wystawach i konkursach, samodzielna, pozauczelniarna aktywność twórcza.
Literatura:	1. L. Zeegen, <i>Twórcze ilustrowanie</i> 2. E.J. Wiedemann, <i>Illustration Now!</i>(t. 1-4) 3. G. Ambrose, P. Harris, <i>Twórcze projektowanie</i>

Dodatkowe informacje:	e-mail: krzysztof.rumowski@hotmail.pl UWAGA: Wszystkie e-maile z załącznikami przekraczającymi łączny rozmiar 4,0 MB będą BEZ CZYTANIA bezwzględnie kasowane!
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 jest zdolny do kreatywnego postrzegania natury 06U posiada umiejętność przekształcenia zjawisk zachodzących w naturze na język dojrzałej, indywidualnej wypowiedzi graficznej 07U potrafi wykorzystywać tradycyjny warsztat (malarski, rysunkowy, graficzny) w projektach realizowanych metodami cyfrowymi w celu stworzenia ilustracji o indywidualnych wartościach autorskich 08U potrafi rozwiązywać problemy wizualizacji treści werbalnych i emocjonalnych 09U w twórczy i nowatorski sposób podchodzi do zagadnień łączenia obrazu z tekstem 10U 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.) 11K jest zdolny do kreatywnego wykorzystywania wyobraźni i twórczego, nieszablonowego myślenia 12K jest zdolny do refleksji na temat społecznych i etycznych efektów swojej pracy