

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G24p-I-2
Przedmiot:	Ilustracja
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/2
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 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 8,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Swobodne posługiwanie się podstawowymi technikami rysunkowymi i malarskimi. 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 • wykład informacyjny • wykład konwersatoryjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. <i>Zwierzę chronione - jego przedstawienie i biologia. Łączenie ilustracji z typografią.</i> Każdy student wybiera jeden gatunek zwierzęcia chronionego. Na podstawie ogólnodostępnych materiałów zapoznaje się z biologią wybranego zwierzęcia. Opracowuje dowolną techniką graficzną jego wizerunek, opracowując jednocześnie w sposób typograficzny tekst dotyczący biologii zwierzęcia. Podczas pracy nad zadaniem uwagę należy skoncentrować na kreatywnym i nieszablonowym sposobie łączenia ilustracji z typografią w zwartą i estetycznie wartościową całość. 2. <i>Idea - słowo - obraz.</i> O związkach literatury z obrazem. Rys historyczny. 3. Przypomnienie i omówienie w rozszerzonym zakresie wybranych zagadnień z dziedziny typografii w kontekście aktualnego ćwiczenia semestralnego. 4. Przypomnienie i omówienie w rozszerzonym zakresie wybranych zagadnień z cyfrowej edycji obrazu w kontekście aktualnego ćwiczenia semestralnego. 5. Wybrane zagadnienia technik pre-press. (Zakres omawianych zagadnień zmienia się doraźnie w zależności od praktycznych potrzeb studentów.) UWAGA: Dopuszcza się wprowadzanie przez wykładowcę zmian co do jakości i rozległości tematów, zgodnie z bieżącymi potrzebami dydaktycznymi, dynamiką pracy grupy i poszczególnych studentów oraz ich potencjałem twórczym i intelektualnym.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • inne • 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>Twrcze ilustrowanie</i> 2. E.J. Wiedemann, <i>Illustration Now!</i> (t. 1-4) 3. G. Ambrose, P.Harris, <i>Twrcze 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