

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G24p-I-2
Przedmiot:	Ilustracja
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/2
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):	15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 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:	Znajomość różnorodnych stylów i koncepcji projektowania graficznego. Student powinien posiadać elementarną zdolność konceptualizacji swoich pomysłów w formie werbalnej i wizualnej. Umiejętności jakie musi posiadać student to: średniozaawansowane posługiwanie się oprogramowaniem pakietu Corel: Corel Draw, Photopaint, oraz pakietu Adobe tj. Photoshop, oraz Illustrator. Student potrafi myśleć twórczo-kreatywnie i nieszablonowo w celu stworzenia oryginalnych projektów z zakresu grafiki projektowej oraz rysunku odręcznego w kolorze lub monochromatycznego. Student potrafi przetwarzać rysunki i prace malarskie wykonane ręcznie tradycyjnie oraz umie przetwarzać wszelkiego rodzaju bitmapy za pomocą programów graficznych i dostępnych filtrów. Biorący udział w laboratorium potrafią przygotować prawidłowo projekt elektroniczny do druku zarówno w biurze poligraficznym jak też na potrzeby offsetu.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Tematem jest stworzenie trzech powiązanych ze sobą, a co za tym idzie spójnych kompozycji monumentalnych obrazujących: PIEKŁO NIEBO CZYŚCIEC Mają to być prace rozbudowane, a ich kompozycja powinna zdecydowanie centralna. Sugeruję wykonanie czegoś w rodzaju fryzów, albo typtyku czy poliptyku, gdzie poszczególne tematy zobrazowane będą w innych skrzydłach bądź fryzach (podłużnych kompozycjach horyzontalnych). W zadaniu nie narzucam ani typu ekspresji, ani konkretnej figuracji. Mają to być kompozycje oddające nasze indywidualne wyobrażenia subiektywne. Piekło na przykład ma być kompozycją o charakterze raczej dynamicznym, lecz możliwe jest też oddanie wizji tego miejsca jako bezkresnej i złowrogiej czeluści. Nie sugeruję jak ma wyglądać ani piekło, ani niebo i czyściec, gdyż kwestię tą pozostawiam do wyboru i kreacji studenta. Odwołuję się do wyobraźni i pomysłowości, ale również, jeśli dokona takiego wyboru, do poczucia humoru. Istnieje opcja realizacji tego tematu w sposób dowcipny i żartobliwy. Jeśli chodzi o styl i technikę zakłada się również otwarte podejście, gdyż może być to zarówno rysunek odręczny, jak też collage bądź praca malarska, bądź połączenie tych mediów. Zaleca się stworzenie pracy posiadającej określony porządek oraz spójność trzech elementów składowych całej wizji NIEBA, PIEKŁA I CZESKA. Część prac powinna zakładać możliwość stworzenia czegoś w rodzaju MURALU na ewentualne przyszłe potrzeby realizacji. Wymiary prac i ich skala ma uwzględniać wydruk wielkoformatowy.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • praca semestralna • projekt • wystawa semestralna • zaliczenie praktyczne

Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie, wydruk i prezentacja zadań semestralnych oraz oddanie zapisu cyfrowego zrealizowanych zadań.
Literatura:	Dla chetnych do wyboru: 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>
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