Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G24p-I-1
Przedmiot:	**Ilustracja**
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	**Popek Amadeusz, dr**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna 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 5,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Student dysponuje umiejętnościami rysunku na poziomie średniozawaansowanym. Potrafi twórczo posługiwać się programami do obróbki bitmapowej oraz przygotowywać skład przy pomocy programów wektorowo-obiektywych tj. ilustrator, corel draw etc. Uczestnicy zajeć powinni potrafić korzystać z różnego rodzaju technik rysunkowych i malarskich dla wyrażenia twórczej ekspresji oraz wywołania zamierzonego efektu plastycznego. Sudent powinien potrafić posługiwać się szeroko pojętą wyobraźnią w znaczeniu umiejętności kreacji indywidualnej.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zadaniem gównym jest **wykonanie pracy ilustrarorskiej.** Przyjęte minimum to 12 stron formatu A5. Całość projektu powinna zakładać spójność plastyczo-stylistyczną całości oraz konsekwentną narracje pracy. **Temat przewodni to "KOMIKS"** w rozumnieniu bardzo otwartej sztuki wyzwolonej. Nie narzuca się ani treści ani sposóbu figuracji, ale praca musi być **spójna i posiadać charakter narracyjny** odpowiednio rozbudowany treściowo i stylistycznie. Strudent poprzez realizacji ma odkryć i podzielić się swoją wizją komiksu, co zakłada użycie indywidualnej wyobraźni i różnorodnych środków formalnowarsztatowych tj, komputer, czy rysunek odręczny bądź obróbka cyfrowa.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • praca semestralna • realizacja projektu • wystawa semestralna • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie, wydruk i prezentacja zadań semestralnych oraz oddanie zapisu cyfrowego zrealizowanych zadań kopii projektów.
Literatura:	Komiksy oraz ilustracje do wyboru własnego oraz indywidualnej eksploracji bez narzuconej literatury. Zalecane jest poszukiwnie dowolnej figuracji i wybór własnej zindywidualizowanej ekspresji. Zaklada się eksporacje on-line aby zapoznać się z różnorodną eskpresją występującą w dziedzinie tak rozległej jaką jest komiks i ilustracja. Literatura dla chętnych: 1. L. Zeegen, *Twórcze ilustrowanie* 2. E.J. Wiedemann, *Illustration Now!* (t. 1-4) 3. G. Ambrose, P.Harris, *Twrcze projektowanie*

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