

Komiks i rysunek koncepcyjny - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Komiks i rysunek koncepcyjny
Kod przedmiotu	03.1-WA-MalarP-KiR-S16
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Malarstwo
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Szymon Teluk

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Student uczy się integracji zróżnicowanych doświadczeń z różnych przedmiotów z programu studiów w celu realizowania prac plastycznych - gotowych ilustracji, komiksów lub złożonych rysunków koncepcyjnych. Dostosowujemy umiejętność rysunku koncepcyjnego i posługiwania się językiem plastycznym komiksu do określonych realizacji. Jednym z celów jest świadome zastosowanie różnych stylistyk i tworzenie własnego stylu w realizacjach cyklu ilustracji lub komiksu. Student uczy się umiejętnie dobierać styl i konwencję do realizacji. Nauka jest poszerzona o zagadnienia związane ze sprzedażą gotowych realizacji oraz realia kontaktu z ich współtwórcami.

Wymagania wstępne

Podstawowe umiejętności w zakresie rysunku i kompozycji.

Umiejętność pracy twórczej z wyobraźni oraz na zadany temat.

Zakres tematyczny

Złożone kompozycje z zakresu rysunku koncepcyjnego i architektonicznego.

Realizacja komiksów i rysunków satyrycznych - autorskich oraz reklamowych.

Zastosowanie umiejętności ogólnych i specjalistycznych malarza w praktyce ilustracji i komiksu.

Dobór stylu i konwencji do realizacji.

Metody kształcenia

Ćwiczenia realizowane są pod kierunkiem pedagoga. Wspólnie omawiane są różne przykłady oraz zastosowanie w praktyce nabywanych umiejętności.

Indywidualny kontakt ze studentem odbywa się w formie korekt prac wykonywanych podczas zajęć oraz domowych.

Nauka organizacji pracy właściwej dla tematyki zajęć.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Kreuje spójne metody warsztatowe łączące większe grupy kompozycji plastycznych	K_U06	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi tworzyć dzieła oparte o złożone struktury i hierarchie stosowanych środków stylistycznych	K_U08	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Ćwiczenia
Samodzielnie i świadomie kształtuje cechy własnej techniki malarskiej i rozwija indywidualny styl wypowiedzi	K_U12	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest uczestnictwo w zajęciach oraz zrealizowanie ćwiczeń praktycznych.

Na ogólną ocenę studenta składają się także: aktywność w pracowni, zaangażowanie i współpraca z prowadzącym, samodzielność, kreatywność. Istotne jest zrealizowanie ustalonej ilości rysunków.

Literatura podstawowa

Wojciech Frenzbau, Michał Gałek, Michał Uruszcak *Podstawy rysunku architektonicznego i krajobrazowego*, wyd Atropos

Kraków 2012

Sztuka i percepcja wzrokowa, R.Arnhelm,Warszawa 1979

Giuseppe Cristiano, *Kurs Tworzenia Storyboardów*, wyd. ABE DOM WYDAWNICZY 2008

Mark Simon STORYBOARD - ruch w sztuce filmowej, wyd. Wydawnictwo Wojciech Marzec 2010

Literatura uzupełniająca

Strony internetowe poświęcone rysunkowi koncepcyjnemu.

Najwybitniejsze dzieła światowego komiksu i ilustracji.

Uwagi

W ramach zajęć będą odbywać się 2 godziny konsultacji tygodniowo.

Zmodyfikowane przez mgr Szymon Teluk (ostatnia modyfikacja: 12-04-2021 23:27)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ