

Ekspresja w komiksie i ilustracji - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Ekspresja w komiksie i ilustracji
Kod przedmiotu	03.9-WA-P-EkwKomill-N20
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Ilustracja i komiks z elementami concept art
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr letni 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
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	-	-	13 (w tym jako e-learning)	0,87 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Student uczy się integracji doświadczeń z różnych przedmiotów z programu studiów w celu realizowania prac plastycznych - plansz lub przestrzennych komiksów. Realizowany jest zestaw ćwiczeń, który pomaga rozszerzyć zakres ekspresji i środków wyrazu. Student dzięki ćwiczeniom uświadamia sobie szeroki repertuar środków wyrazu i uczy kształtować własny styl i pomysłowość jako metodę twórczą.

Wymagania wstępne

Podstawowe umiejętności i wiedza w zakresie budowy komiksu.

Umiejętność pracy twórczej z wyobraźni oraz na zadany temat.

Zakres tematyczny

Przekraczanie granic konwencji i tradycji w zakresie komiksu.

Komiks jako autorska i zindywidualizowana wypowiedź artystyczna w zakresie pomysłu i formy.

Zastosowanie i integracja umiejętności z innych dziedzin artystycznych w praktyce komiksu autorskiego.

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 i systematyki właściwej dla tematyki zajęć.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada wiedzę na temat komiksu autorskiego i metod jego powstawania.	IK-W-02	- aktywność w trakcie zajęć - dyskusja	Ćwiczenia
Posiada umiejętność tworzenia autorskich i oryginalnych kreacji artystycznych.	IK-W-08	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi zastosować zróżnicowane techniki plastyczne i swobodnie je łączyć w celu uzyskania określonych rezultatów tworząc prace artystyczne mające za punkt wyjścia komiks.	K_W17	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Ćwiczenia
Rozwija indywidualny styl wypowiedzi oraz potrafi zaprezentować i uzasadnić własne wybory twórcze.	K_U01	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	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

Sztuka i percepcja wzrokowa, R. Arnheim,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

Najwybitniejsze dzieła światowego komiksu artystycznego realizowane w ramach międzynarodowych ruchów artystycznych Constrained comics oraz OuBaPo

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Magdalena Gryska, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 19-04-2022 14:11)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ