	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	studia 1. stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Podstawy technik artystycznych	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.B1	przynależność do bloku	Blok artystyczny
prowadzący		mgr Ewa Gawdzińska			e-mail	ewa.gawdzinska@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1, 2		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	120
		ćwiczenia	60+60			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Wiedza na poziomie egzaminu wstępnego.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – przekazanie podstaw wiedzy o anatomii i sposobów jej pogłębiania
C2 – przekazanie wiedzy z podstaw perspektywy jednozbiegowej, dwuzbiegowej i trójzbiegowej
C3 – przekazanie podstaw teorii koloru
C4 – przekazanie wiedzy z podstaw rysunku
C5 – przekazanie wiedzy z podstaw malarstwa
C6 – przekazanie wiedzy z podstaw prezentacji prac w aspekcie technicznym

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie technik artystycznych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych.	GK1_W01	P6S_UW
Ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym).	GK1_W02	P6S_WG
Ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji.	GK1_W03	P6S_WG
Ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu technik artystycznych oraz świadomość ich ciągłego rozwoju.	GK1_W06	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne.	GK1_U01	P6S_UW
Umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych.	GK1_U02	P6S_UW
Umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu.	GK1_U04	P6S_UW
Umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, potrzebnymi do realizacji prac projektowych i artystycznych dla osiągania założonych celów w procesie projektowym.	GK1_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych.	GK1_K01	PS6_KU P6S_KR
Realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GK1_K04	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			**ćwiczenia**		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Seria wykładów poświęconych podstawom perspektywy i ćwiczenie rysunku z wyobraźni oraz natury. Nauka wykreślania brył obrotowych w perspektywie oraz podstawy wymiarowania w perspektywie.		Ćws	Ćwiczenia z wyobraźni i martwej natury, praca na bryłach sześciennych i obrotowych, wykreślanie łuków. Określanie rzutów w oparciu o rysunek perspektywiczny. Podstawy wymiarowania w rysunku z wyobraźni.	30

	Podstawy anatomii - proporcje człowieka, schemat kostny i mięśniowy, budowa płaszczyzn twarzy.			Praktyczne sposoby przyswajania wiedzy z zakresu anatomii (schematy anatomiczne, nauka proporcji ludzkiego ciała, praca z modelem).	30
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Sposoby przygotowania podkładu malarskiego, teoria kolorów, materiałoznastwo w malarstwie, światło w malarstwie.		Ćws	Podstawy mieszania farb, podstawy technik malarskich (praca z podmalówką i laserunkiem). Ćwiczenia z wykorzystaniem obserwacji, studium malarskie.	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

Johannes Itten -“Sztuka barwy”,
Steve Huston “Rysowanie postaci dla artystów”,

E2. Literatura uzupełniająca

Andrew Loomis “Rysowanie postaci”,
Betty Edwards “Rysunek, odkryj talent dzięki prawej półkuli mózgu”,
“Anatomy of Facial Expressions”, Uldis Zarins,
“Anatomy For Sculptors”, Uldis Zarins,
“Complete Guide to Life Drawing”, Gottfried Bammes,
“Color and Light: A Guide for the Realist Painter” Gurney James

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć(10%) - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń(30%) - prawidłowa realizacja ustaleń z przeprowadzonych konsultacji (20%)	
Inne:	

ocena celująca (25 pkt)	ocena bardzo dobra (21-24 pkt)	ocena dobra plus (19-20 pkt)	ocena dobra (16-18 pkt)	ocena dostateczna plus (14-15 pkt)	ocena dostateczna (11-13 pkt)	ocena niedostateczna (10 pkt)

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa