Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	I stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Wybrana pracownia artystyczna: Pracownia Malarstwa 1	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.C2	przynależność do bloku	Blok artystyczny
prowadzący	dr hab. Zbigniew Rogalski, prof. AS dr hab. Paweł Książek, prof. AS			e-mail	zbigniew.rogalski@akademiasztuki.eu pawel.ksiazek@akademiasztuki.eu
rok II	semestr	3-4		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu	obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady			suma	120
	ćwiczenia	60+60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Zaliczony poprzedni semestr studiów.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1- kształcenie twórczej postawy i kreatywności w oparciu o podstawową wiedzę dotyczącą sposobów realizacji prac malarskich

C2 - nabycie umiejętności właściwego posługiwania się warsztatem artystycznym (technologią ,wybraną techniką /medium i narzędziami)

C3 - kształcenie umiejętności podejmowania samodzielnych decyzji w trakcie realizacji koncepcji z wykorzystaniem intuicji twórczej ,wyobraźni, wiedzy na temat sztuki i kultury

C4 - Praca indywidualna ze studentem w celu maksymalnego rozpoznania oryginalnych cech potencjału twórczego oraz konkretyzacji języka artystycznego w postaci świadomych decyzji kreacyjnych.

C5 - Rozwijanie umiejętności opisywania dorobku twórczego, prezentacji prac na forum pracowni oraz dyskusji

D. Efekty uczenia się 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 związanych ze sztukami plastycznymi	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu sztuk plastycznych oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GVR_W02	P6S_WG
ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej z zakresu sztuk plastycznych oraz psychologii widzenia i kompozycji	GVR_W03	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu sztuk plastycznych	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu sztuk plastycznych	GVR_U02	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje z zakresu sztuk plastycznych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	GVR_U04	P6S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac projektowych i artystycznych, dostosowaną do założonych celów projektowych przy realizacji prac z zakresu sztuk plastycznych	GVR_U08	P6S_UW

potrafi realizować i analizować własne działania twórcze związane ze sztukami plastycznymi w oparciu o zróżnicowane koncepcje i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki	GVR_U10	P6S_UW
umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło z zakresu sztuk plastycznych komunikatem	GVR_U11	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu sztuk plastycznych, celem własnego rozwoju oraz rozwoju branży	GVR_K01	PS6_KU P6S_KR
samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie sztuk plastycznych	GVR_K02	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce z zakresu sztuk plastycznych, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GVR_K04	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1. Wykład „Historia świecy”. 2. Osobiste miejsca i przedmioty artystów w ich twórczości. 3. Prezentacja i omówienie prac malarskich Elizabeth Peyton. 4. Analiza dzieł, powstałych dzięki rezygnacji z idealnego widzenia.		Ćws	1. „Obraz platforma”. Zdefiniuj zagadnienie, które pozwoli wykorzystać „niemalarskie” środki wyrazu, jak słowo, znak, dźwięk, itp. w obrazie. Przeanalizuj ich możliwości konstrukcyjne i znaczeniowe w polu malarstwa. 2. „Ślepy punkt”. Skoncentruj uwagę na przeszkodzie w patrzeniu. Przestudiuj element, cechę, zjawisko, które nie pozwala ci widzieć klarownie. Potraktuj przeszkodę, słabość jako wartość innowacyjną i inspirację. Stwórz obraz lub serię szkiców malarskich opisujących twoje indywidualne doświadczenie. 3. „Moje miejsce". Wybranie kadru, obiektu, widoku z najbliższego otoczenia życia studenta. Transformacja wyboru w obraz.	60
semestr IV					

typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczbagodz
Wk	1. Wykład „Malarze samotności”. 2. Analiza portretów rodzinnych w malarstwie. 3. Wykład „Tendencje w malarstwie współczesnym”.		Ćws	1. „Portret rodzinny". Analiza relacji rodzinnych, partnerskich w celu wyselekcjonowania motywu malarskiego. 2. „Światłowstręt”. Przeanalizuj zjawiska związane z emisją światła, jego deficytem lub nadmiarem, barwą, wpływem na nastrój człowieka i jego percepcję świata. Podejmij próbę wizualizacji swojego badania. Zastanów się nad wykorzystaniem światła jako tworzywa w procesie produkcji dzieła sztuki. 3. Opracowanie i rozwijanie tematu zaproponowanego przez studenta.	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: nie dotyczy

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: nie dotyczy

E1. Literatura obowiązkowa

1. Hal Foster, „Powrót realnego. Awangarda u schyłku XX wieku”.
2. Arthur Danto, „Po końcu sztuki. Sztuka współczesna i zatarcie się granic tradycji”.

E2. Literatura uzupełniająca

1. Rudolf Arnheim, „Myślenie wzrokowe”.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu

1. Zaliczenie z oceną 2. Warunkiem zaliczenia semestru jest aktywne uczestnictwo w zajęciach, oraz wykonanie i zaprezentowanie prac – zadań semestralnych wraz z dokumentacją. Kryteria oceny: 1. innowacyjność i oryginalność koncepcji (40%) 2. jakość realizacji i ekspozycji prac (40%) 3. aktywność w semestrze (10%) 4. postępy w procesie kształcenia (10%)	Nie dotyczy

Inne:						
ocena celująca wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	**ocena bardzo dobra** bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	**ocena dobra plus** praca powyżej średniego standardu - z pewnymi błędami	**ocena dobra** generalnie solidna praca z zauważalnymi błędami	**ocena dostateczna plus** praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	**ocena dostateczna** praca spełnia minimalne kryteria	**ocena niedostateczna** praca nie spełnia minimalnych kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału

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*