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 rysunku i malarstwa 3	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.C2	przynależność do bloku	Blok artystyczny
prowadzący	dr hab. Elżbieta Wasyłyk, prof. AS			e-mail	elzbieta.wasylyk@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

Semestr 3
Studenci potrafią stworzyć poprawną kompozycję otwartą i zamkniętą. Posługując się podstawowymi założeniami perspektywy geometrycznej; potrafią wykreować iluzję bryły i przestrzeni z jednego punktu widzenia. Posiadają podstawową wiedzę z zakresu koloru i mieszania barw.

Semestr 4
Studenci posługując się założeniami perspektywy geometrycznej i powietrznej potrafią wykreować przestrzeń jako continuum optyczne oraz przestrzeń haptyczną, w której wybrany przedmiot przedstawiony jest iluzyjnie, a pozostałe tworzą rodzaj zróżnicowanego tła akordowego.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 3

C1 – studenci rozwijają umiejętność myślenia wizualnego oraz doskonalą warsztat malarski i rysunkowy

C2 – obserwując przestrzeń i analizując kształty rzeczywiste rozwijają umiejętność analizy strukturalnej opartej na widzeniu dynamiką kształtu

C3 – nabierają świadomości, że to, co poddane studium z natury staje się miejscem pracy wyobraźni

Semestr 4

C1 – studenci rozwijają umiejętności warsztatowe w obrębie różnic walorowych i chromatycznych

C2 – doświadczają obrazu jako struktury wizualnych sił: światła, koloru, kształtu

C3 – nabywają umiejętności korygowania błędów – wynikających z niedostatecznie przeprowadzonego studium z natury – poprzez korzystanie z instrumentów dydaktycznych: metody strukturalnej i geometryczno-porównawczej

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 z dyscyplinami malarskimi i rysunkowymi	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu dyscyplin malarskich i rysunkowych oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GVR_W02	P6S_WG
ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej z zakresu technologii realizacji z zakresu dyscyplin malarskich i rysunkowych oraz psychologii widzenia i kompozycji	GVR_W03	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu dyscyplin malarskich i rysunkowych	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu dyscyplin malarskich i rysunkowych	GVR_U02	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje z zakresu dyscyplin malarskich i rysunkowych 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 malarskich i rysunkowych	GVR_U08	P6S_UW
potrafi realizować i analizować własne działania twórcze związane z malarstwem i rysunkiem 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 dyscyplin malarskich i rysunkowych 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 dyscyplin malarskich i rysunkowych, 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 dyscyplin malarskich i rysunkowych	GVR_K02	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce z zakresu dyscyplin malarskich i rysunkowych, 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			Ćws	• Wprowadzenie do zajęć • Informacje z zakresu technik malarskich i rysunkowych • Rola szkicownika i szkicu koncepcyjnego. Metoda strukturalna i porównawczo-geometryczna	4
				~~Akt – studium postaci ludzkiej~~	44
				Studium z natury. Układ przestrzenny z manekinami.	12
				Fizyczna obecność wewnątrz ~~pomieszczenia~~	12
				Multiplikacja obiektu – iluzja ~~przestrzeni~~	12
				Studium z natury. Układ dwóch dłoni w ~~ekranie obrazu~~	8
				Studium nosa: ujęcie trois quarts. Szkicownik i realizacja na formacie 50x70 ~~+ Przegląd śródsemestralny~~	8
				Studium oka. Rysunek i malarstwo. Szkicownik i realizacja na formacie ~~50x70~~	8
				Studium ust. Rysunek i malarstwo. Szkicownik i realizacja na formacie 50x70	8
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

Wk			Ćws	• Przestrzeń optyczna i haptyczna. • Przestrzeń trójplanowa • Kategorie estetyczne: mimetyczność, stylizacja, znak • Kompozycja, struktura obrazu. Prawda optyczna	1
				Akt – studium postaci ludzkiej	59
				Autoportret. Studium. Rysunek i malarstwo. Szkicownik i realizacja na ~~formacie 50x70~~	7
				Autoportret podwójny. Rysunek i malarstwo. Szkicownik i realizacja na ~~formacie 50x70~~	12
				Układ przedmiotów – przestrzeń ~~haptyczna. Rysunek i malarstwo~~	16
				Sztuka abstrakcyjna czy przedstawiająca: Operując skalą i sposobem kadrowania stwórz realizację studyjną, której efekt będzie abstrakcyjny. Technika malarska i rysunkowa	8
				Kolor jako światło. Realizacja malarska ~~*in pasto* na ciemnym gruncie~~	12
				Plus-Minus. Studium z natury. Układ przestrzenny, rus ołówkiem i gumką	4

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: Struktura obrazu. Malarstwo i rysunek

Wszystkie powyższe tematy semestralne wiążą się ze ścisłymi badaniami problemów malarskich i rysunkowych,
w takich aspektach jak:
- metody dydaktyczne: strukturalna i geometryczno-porównawcza jak instrumenty ułatwiające prowadzenie studium z natury
- wizualne myślenie dynamiką kształtu obserwowanej rzeczy (układu)
- dobór optymalnych technik realizacyjnych i komplementarnych środków artystycznych.
- indywidualny dobór tematów w oparciu o zakres problemowy wyznaczony przez informacje w sylabusie,- dopuszczanie do tematów przewidzianych dla wyższych semestrów.

Lektura książki: „Struktura obrazu. Malarstwo i rysunek”
Wykłady wprowadzające do zajęć, pogadanki, dyskusje.
Uczestnictwa w wydarzeniach artystycznych, wykładach i wystawach poza uczelnią, Wspólna semestralna wizyta w Muzeum Narodowym i analiza wybranych dzieł malarskich.
Wspólna wizyta w kaplicy kościoła pw. Bożego Ciała w Szczecinie i autoprezentacja zawartego w nim problemu wizualnego w kontekście typowych rozwiązań ikonograficznych i warsztatowych w europejskim malarstwie religijnym na przestrzeni wieków.

E1. Literatura obowiązkowa

1. Rudolf Arnheim „Sztuka i myślenie wzrokowe“
2. Elżbieta Wasyłyk „Struktura obrazu. Malarstwo i rysunek”
3. Maria Rzepińska „ Historia koloru”

E2. Literatura uzupełniająca

1. Hans Belting „Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie“
2. Elżbieta Wasyłyk „ Personalizm w malarstwie polskim. Symptomy personalizacji sztuki“
3. Elżbieta Wasyłyk“Anatomia obrazu.Morfologia koloru“, 2020
4. Vicctor Stoichita „ Ustanowienie obrazu“

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
Kryteria podstawowe: - terminowa realizacja prac w ramach ćwiczeń - aktywność i zaangażowanie na zajęciach - regularne uczestnictwo w korektach i przeglądach cząstkowych - dokumentacja fotograficzna ćwiczeń	

Inne: uczestnictwo w wystawach, projektach, konkursach, publikacje

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