

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Technologia i materiałoznawstwo

Kod przedmiotu: GS_34

Rodzaj przedmiotu: ogólnoplastyczne

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 1

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

wykłady – 20;

ćwiczenia ---;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 1

Osoby prowadzące:

wykład:

1. Założenia i cele przedmiotu:

założenia – wprowadzenie nazewnictwa i rozwinięcie podstawowych pojęć z zakresu wiedzy na temat dziedzin plastycznych, takich jak: rysunek, malarstwo, grafika warsztatowa, projektowanie graficzne (książka), film (animacja poklatkowa i komputerowa), fotografia w kontekście zagadnień związanych z technikami plastycznymi, technologią i materiałoznawstwem, psychofizjologią widzenia oraz historią sztuki

cele – nabyta wiedza ma stanowić dla studenta inspirację do późniejszego świadomego doboru, zastosowania i poszerzania własnych plastycznych środków wyrazu, technik i technologii plastycznych w obszarze studiowanego kierunku oraz w swojej twórczości

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Brak

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

- **Treści programowe:**

- Wprowadzenie nazewnictwa i rozwinięcie podstawowych pojęć z zakresu wiedzy o poszczególnych dziedzinach plastycznych
- Omówienie technologii, technik i zagadnień związanych z wiedzą o wybranych dziedzinach sztuk plastycznych
- Analiza wybranych przykładów dzieł sztuki i twórczości ich autorów
- Analiza artystycznych środków wyrazu w kontekście psychofizjologii widzenia i świadomego budowania komunikatu wizualnego
-
- **Metody dydaktyczne :**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją slajdów oraz filmów tematycznych.
- **Forma i warunki zaliczenia :**
 - Warunkiem zaliczenia wykładu jest test.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
 1. Fuga A.: Techniki i materiały. Warszawa: Arkady, 2008.
 2. Grabowski B.: Grafika. Techniki i materiały. Przewodnik. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 2011.
 3. Veneri F.: Sztuka i techniki. Malarstwo iluzoryczne. Warszawa: Firma Księgarska Olesiejuk, 2007.
 4. Nelson C.: Szkoła rysunku. Materiały, techniki, style. Warszawa: Klub dla Ciebie, 2010.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. R. Cave, S. Ayad, Historia książki. *Od glinianych tabliczek po e-booki*, Arkady Warszawa 2015
 2. A. Emblem, H. Emblem (red.), *Technika opakowań. Podstawy, materiały, procesy wytwarzania*, PWN Warszawa 2014
 3. D. Hockney, *Wiedza tajemna. Sekrety technik malarskich Dawnych Mistrzów*, UNIVERSITAS Kraków 2006
 4. A. Krejca, *Techniki sztuk graficznych. Podręcznik metod warsztatowych i historii grafiki artystycznej*, W AiF Warszawa 1984
 5. W. Lam, *Malarstwo*, PWN Warszawa-Poznań 1963
 6. W. Ślesiński, *Techniki malarskie spoiwa mineralne*, Arkady 1983
 7. W. Ślesiński, *Techniki malarskie spoiwa organiczne*, Arkady 1984
 8. K. Teissing, *Techniki rysunku*, W AiF Warszawa 1982
 9. J. Werner, *Podstawy technologii malarstwa i grafiki*, PWN 1985
 10. M. Rzepińska (red.), *Leonarda da Vinci „Traktat o malarstwie”*, PAN, Instytut Sztuki, Tom XXV, 1984

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	20
	Przygotowanie do zaliczenia	5

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	25
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	1

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 0,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 0
 - Liczba punktów ECTS – 0

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_34_W1	Umiejętność budowania poprawnego obrazu wizualnego z podstawową wiedzą o procesie technologicznym.	K_W02, K_W03,
GS_34_U1	Umiejętność realizacji koncepcji plastycznej, z wiedzą o odpowiednim i adekwatnym do projektu doborze środków wizualnych oraz technologicznych.	K_U01
GS_34_U2	Umiejętność identyfikacji problemu artystycznego i projektowego oraz właściwy dobór środków wyrazu.	K-U03
GS_34_K1	Przygotowanie do samodzielnej realizacji projektu. Umiejętność twórczego myślenia w kształtowaniu autorskiej wypowiedzi plastycznej.	K_K04
GS_34_K2	Umiejętność samooceny oraz refleksji nad projektem oraz funkcjonowaniem dzieła w kontekście społecznym.	K_K07

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia .

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Ćwiczenia	
GS_34_W1	v	-	test opisowy
GS_34_U1	v	-	test opisowy
GS_34_U2	v	-	test opisowy
GS_34_K1	v	-	Aktywność na wykładzie

GS_34_K2	v	-	Aktywność na wykładzie
----------	---	---	------------------------

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_34_W1	Poprawnie odpowiada na ponad 70% pytań testu opisowego.
GS_34_U1	Poprawnie odpowiada na ponad 70% pytań testu opisowego.
GS_34_U2	Poprawnie odpowiada na ponad 70% pytań testu opisowego.
GS_34_K1	Poprawnie odpowiada na ponad 70% pytań testu opisowego.
GS_34_K2	Poprawnie odpowiada na ponad 70% pytań testu opisowego.