

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Plener

Kod przedmiotu: GS_38

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy, obowiązkowy

Specjalność:

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne/niestacjonarne

Rok: 1

Semestr: 2

Forma stacjonarna

Ćwiczenia – 30;

Forma niestacjonarna

Ćwiczenia – 30;

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

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

ćwiczenia:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Plener jest organizowany w miesiącach wakacyjnych. Ma formę zorganizowanego, wielodniowego wyjazdu lub zajęć w plenerze realizowanych na miejscu (łącznie 5 dni) grupy studentów pod opieką pedagogów odpowiedzialnych za przygotowanie programu dydaktycznego pleneru i jego realizację. Celem pleneru jest wdrożenie do wieloetapowej, intensywnej pracy poświęconej jednemu zagadnieniu, integracja, rozwijanie świadomości plastycznej, kreatywności, zdolności pracy w grupie i osobistych predyspozycji artystycznych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Rysunek, Rysunek użytkowy, Kompozycja, Malarstwo, Grafika Rastrowa, Fotografia

3. Opis form zajęć

a) Ćwiczenia

- **Treści programowe :**
 - Indywidualnie formułowane przez pedagogów przygotowujących program pleneru omawiających zadany temat, prezentujących różnorodne formy rozwiązań.
 - Wykonanie prac przewidzianych programem pleneru z uwzględnieniem etapów ich powstawania.
 - Założenia koncepcyjne, szkice, notatki.
 - Realizacja wybranej koncepcji.
 - Dokumentowanie poszczególnych etapów realizacji oraz uzasadnienie użytych środków.
 - Prezentacja wykonanej pracy, Omówienie jej walorów, wskazanie na ewentualne możliwości jej kontynuacji na gruncie techniki w jakiej została wykonana lub innych technikach.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Zajęcia na plenerze będą miały charakter zorganizowanych warsztatów twórczych poświęconych indywidualnej oraz grupowej pracy skoncentrowanej na temacie/problemie sformułowanym przez prowadzącego. Istotnym elementem pracy na plenerze będzie codzienne, grupowe i indywidualne omawianie realizowanych prac.
 - Prezentacje przypadków
 - Warsztaty
 - Dyskusja
 - Zespołowe rozwiązywanie projektów
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań
 - Indywidualne korekty
- **Forma i warunki zaliczenia :**
 - Zrealizowanie postawionych sobie przez studenta założeń według korekt prowadzącego.
 - Oddanie pracy w postaci fizycznej (rysunek, obraz) lub cyfrowej.
 - Aktywne uczestnictwo w zajęciach.
 - Wykonanie dokumentacji prac w postaci cyfrowej.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
brak
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
Brak

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna/niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	-
	Czytanie wskazanej literatury	-
	Przygotowanie do egzaminu	-
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	30
	Projekt indywidualny	15
	Przygotowanie do pracy zaliczeniowej	5

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna/niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 1,2
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 2

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotu wy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_40_W01	Posiada wiedzę ogólnoplastyczną, dotyczącą środków i metod realizacji prac artystycznych i potrafi ją wykorzystać w procesie kreacji.	K_W01 K_W03
GS_40_W02	Potrafi twórczo myśleć i realizować własne pomysły artystyczne, stosując odpowiednio dobrane środki, dzięki opanowaniu technik tradycyjnych (malarstwo, rysunek i fotografia) oraz projektowych.	K_U01 K_U08
GS_40_U01	Posiada umiejętność wyrażania własnych koncepcji artystycznych, dostosowywania ich do napotkanych problemów oraz zmieniających się koncepcji, wyrażania osobistej emocjonalności, ekspresji, intuicji oraz własnych przekonań.	K_U13 K_K04
GS_40_K01	Potrafi sprawnie i twórczo pracować w grupie przy realizacji wspólnego projektu.	K_K08
GS_40_K02	Potrafi krytycznie ocenić wyniki swojej oraz kolegów pracy.	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_40_W01		v	Przegląd prac projektowych
GS_40_W02		v	Przegląd prac projektowych
GS_40_U01		v	Przegląd prac projektowych
GS_40_K01		v	Przegląd prac projektowych
GS_40_K02		v	Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_40_W01	Poprawnie dobiera środki plastyczne do realizacji zagadnienia artystycznego. Wszystkie założenia projektowe zostały zrealizowane.
GS_40_W02	Poprawnie dobiera środki plastyczne do realizacji zagadnienia artystycznego. Wszystkie założenia projektowe zostały zrealizowane.
GS_40_U01	Poprawnie dobiera środki plastyczne do realizacji zagadnienia artystycznego. Wszystkie założenia projektowe zostały zrealizowane.
GS_40_K01	Poprawnie dobiera środki plastyczne do realizacji zagadnienia artystycznego. Wszystkie założenia projektowe zostały zrealizowane.
GS_40_K02	Poprawnie dobiera środki plastyczne do realizacji zagadnienia artystycznego. Wszystkie założenia projektowe zostały zrealizowane.