

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Ilustracja

Kod przedmiotu: MP02

Rodzaj przedmiotu: z zakresu

Zakres: Projektowanie i Media Wizualne

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: drugiego stopnia – VII poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne/niestacjonarne

Rok: I

Semestr: 2

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 20;

laboratorium – 30;

Forma niestacjonarna

wyklady – 12;

laboratorium – 18;

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

Liczba punktów ECTS: 3

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest rozwój umiejętności studenta w zakresie tworzenia ilustracji , zarówno w tradycyjnych jak i w cyfrowych technikach.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Ukończenie studiów licencjackich (I stopnia) w zakresie grafiki lub pokrewnych dziedzin (np. sztuki, designu, architektury)
- Znajomość programów graficznych (Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate)

- Znajomość technik tradycyjnych które można wykorzystać w tworzeniu ilustracji (gwasz, akwarela ,tusze, ołówki, kredka, pastele, malarstwo akrylowe, malarstwo olejne,
Przedmioty wprowadzające to kreacja plastyczna, kompozycja, rysunek, malarstwo.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Historia ilustracji
 - klasyczna ilustracja książkowa
 - twórcy ilustracji (Mistrzowie i współcześni twórcy)
 - opis technik tradycyjnych do stosowania w ilustracji/ przykłady
 - kompozycja, kolor, detal w ilustracji
 - od słowa do obrazu
 - Ilustracja książkowa, magazynowa, prasowa, internetowa.
 - Ilustracja w kontekście reklamy i designu.
 - Ilustracja jako opowieść: jak budować narrację poprzez obrazy.
 - Ilustracja animowana
 - Praca z tekstem: ilustracja do książki, opowiadania, wiersza, artykułu w prasie
 - Praca z wydawcą / przykłady wydawnictw/ projektowanie ilustracji do zastosowań komercyjnych.
 - Ilustracja do gier komputerowych i mediów cyfrowych
 - Ilustracja wygenerowana przez AI
 - Ilustracja dla mediów społecznościowych
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.
 - Prezentacja przykładów na podstawie wybranych drukowanych publikacji.
 - Wyjścia na wystawy i eventy artystyczne związane z ilustracją, spotkania z ilustratorami
 - Wykład jest wprowadzeniem do zajęć praktycznych.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia wykładu jest udział w zajęciach oraz pozytywne wykonanie zadanych tematów na ćwiczeniach i zaprezentowanie ich na przeglądzie zaliczeniowym.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. *Nie ma się o co obrażać*. Nowa Polska Ilustracja, Patryk Mogilnicki, Wydawnictwo Karakter, 2017
 2. *Ilustratorzy, Ilustratorzy, Motylki z okładki i smoki bez wąsów*, Barbara Gawryluk, Wydawnictwo Marginesy, 2019
 3. *Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji*, Sebastian Frąckiewicz, Wydawnictwo Czarne, 2020
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. *Milion rzeczy dookoła, Agata Szydłowska rozmawia z polskimi projektantami graficznymi*, Wydawnictwo Karakter, 2013
2. *Szczęśliwe przypadki Józefa Wilkonja*, Agata Napiórska, Wydawnictwo Marginesy, 2018
3. *Jan Marcin Szancer - ambasador wyobraźni*, Wydawnictwo Oficyna Wydawnicza G&P, 2019
4. Janusz Stanny. *Ilustracje*, Dorota Folga- Januszewska, Wydawnictwo Bosz, 2022
5. *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*, Patryk Mogilnicki, Wydawnictwo Karakter, 2022

b) Laboratorium

Laboratoria polegają na tworzeniu kreacji plastycznych na wybrany temat. Na zajęciach odbywają się korekty indywidualne i grupowe. Prowadzone są dyskusje grupowe

- **Treści programowe:**
 - Zin, krótka forma komiksu
 - Infografika
 - Co Ci siedzi w głowie - autorska ilustracja
 - Plakat autorski
 - Ilustracja do książki dla dzieci
 - Ilustracja do książki dla dorosłych
 - Ilustracja prasowa (do wybranego artykułu)
 - Ilustracja reklamowa (ilustracje na opakowaniach produktów)
 - Cykl okładek do książek
 - Ilustracja animowana
- **Metody dydaktyczne:**
 - Praca twórcza indywidualna i grupowa
 - Ćwiczenia praktyczne podczas laboratorium
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem przynajmniej w 75% zajęć oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz prac osobiście zaprezentowanych na przeglądzie zaliczeniowym.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. *Nie ma się o co obrażać*. Nowa Polska Ilustracja, Patryk Mogilnicki, Wydawnictwo Karakter, 2017
 2. *Ilustratorzy, Motylki z okładki i smoki bez wąsów*, Barbara Gawryluk, Wydawnictwo Marginesy, 2019
 3. *Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji*, Sebastian Frąckiewicz, Wydawnictwo Czarne, 2020
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. *Milion rzeczy dookoła, Agata Szydłowska rozmawia z polskimi projektantami graficznymi*, Wydawnictwo Karakter, 2013

2. *Szczęśliwe przypadki Józefa Wilkonia*, Agata Napiórska, Wydawnictwo Marginesy, 2018
3. *Jan Marcin Szancer - ambasador wyobraźni*, Wydawnictwo Oficyna Wydawnicza G&P, 2019
4. Janusz Stanny. *Ilustracje*, Dorota Folga- Januszewska, Wydawnictwo Bosz, 2022
1. *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*, Patryk Mogilnicki, Wydawnictwo Karakter, 2022

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	20
	Przygotowanie do zaliczenia i realizacja własnych prac	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Prace własne	5
	Przygotowanie do pracy końcowej	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

a. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Przygotowanie do zaliczenia i realizacja własnych prac	13
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	18
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Prace własne	12
	Przygotowanie do pracy końcowej	15

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 50
 - Liczba punktów ECTS – 2,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 2,0

b. forma niestacjonarna

- a) 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
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 0
 - Liczba punktów ECTS – 2,0

6. Zakładane efekty uczenia się

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
MP02_W1	Student posiada rozbudowaną wiedzę ogólnoplastyczną i zna możliwości jej zastosowania w kreacji artystycznej w formie ilustracji.	K_W01
MP02_W2	Student zna techniki plastyczne wykorzystywane w tworzeniu ilustracji oraz rozumie ich wpływ na formę i przekaz wizualny danej pracy.	K_W02
MP02_W3	Student posiada wiedzę na temat klasycznych technik artystycznych, takich jak malarstwo, rysunek i grafika warsztatowa, oraz rozumie ich poszczególne zastosowanie w procesie twórczym.	K_W08
MP02_U1	Student potrafi samodzielnie tworzyć i realizować ilustracje, dobierając odpowiednie środki wyrazu oraz techniki realizacyjne do założonego projektu.	K_U01
MP02_U2	Student posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych, potrafi wykorzystywać wyobraźnię, intuicję oraz emocjonalność w tworzeniu zróżnicowanych koncepcji ilustracyjnych.	K_U08, K_U13
MP02_K1	Student wykazuje wewnętrzną motywację i samodzielność w realizacji autorskich ilustracji, potrafi efektywnie organizować swoją pracę, biorąc odpowiedzialność za cały proces twórczy.	K_K02

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

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
MP02_W1	ν	ν	Przegląd zaliczeniowy prac projektowych oraz zaliczenie sprawdzające wiedzę.
MP02_W2	ν	ν	Przegląd zaliczeniowy prac projektowych oraz zaliczenie sprawdzające wiedzę.
MP02_W3	ν	ν	Realizacja zadanych tematów podczas zajęć oraz dyskusja na tematy przedmiotu i prac praktycznych.
MP02_U1		ν	Przegląd prac zaliczeniowych
MP02_U2		ν	Przegląd prac zaliczeniowych
MP02_K1		ν	Przegląd zaliczeniowy prac projektowych oraz prezentacja zrealizowanych prac.

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
MP02_W1	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć używając odpowiednich narzędzi. Zalicza ponad 75% zagadnień na zaliczeniu.
MP02_W2	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć używając odpowiednich narzędzi. Zalicza ponad 75% zagadnień na zaliczeniu.
MP02_W3	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć używając odpowiednich narzędzi. Zalicza ponad 75% zagadnień na zaliczeniu.
MP02_U1	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć używając odpowiednich narzędzi. Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych
MP02_U2	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć. Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych
MP02_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.