

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Komiks i powieść graficzna

2) Prowadzący przedmiot:

mgr Nina Budzyńska

3) Kod przedmiotu:

kierunek – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y ...

G_GA – NST – 2ST – Kom_pow_gra – ĆW – 1

4) Kierunek, zakres:

GRAFIKA, Grafika artystyczna

5) Wydział:

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

6) Forma (*stacjonarne ST, niestacjonarne NST*):

niestacjonarne NST

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

8) Tryb (*I stopnia licencjackie, II stopnia magisterskie, jednolite magisterskie, III stopnia doktoranckie, podyplomowe*)

II stopnia magisterskie

9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot (*wydział / zakład języków*)

obcych):

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

1

2) Liczba punktów ECTS

4

3) Poziom przedmiotu (*podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany*)

średniozaawansowany

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (*ogólnouczelniane teoretyczne główne / ogólnouczelniane teoretyczne uzupełniające / ogólnouczelniane praktyczne główne / ogólnouczelniane praktyczne uzupełniające / kierunkowe teoretyczne główne / kierunkowe teoretyczne uzupełniające / kierunkowe praktyczne główne / kierunkowe praktyczne uzupełniające*):

Przedmioty kierunkowe praktyczne główne

5) Typ przedmiotu (*obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy*)

obowiązkowy

6) Język/i wykładowy/e

polski

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ćwiczenia ĆW

2) Liczba godzin w semestrze (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)

1 – 48 godz.

3) Liczba godzin w tygodniu (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)

1 – 4 godz.

IV. Wymagania wstępne

1. Zdanie egzaminu kwalifikującego na studia niestacjonarne drugiego stopnia
2. Umiejętność posługiwania się technikami rysunkowymi i malarskimi
3. Kreatywność, niezależne myślenie
4. Wysoko rozwinięta osobowość twórcza

V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

1) Cel przedmiotu (odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się):

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C01	zapoznanie z wiedzą z zakresu realizacji prac graficznych związanych ze sztuką komiksu i powieści graficznej, niezbędnych do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych, oraz kontekstu historycznego i kulturowego różnorodnych dyscyplin artystycznych i ich związku z innymi obszarami współczesnego życia	P_W01
C02	przekazanie umiejętności z zakresu rozwiązywania nietypowych problemów, wykorzystania posiadanej już wiedzy, korzystania w sposób świadomy z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów artystycznych z zakresu powieści graficznej i komiksu, samodzielne decydowanie o procesie projektowym i realizacja prac graficznych	P_U01
C03	przekazanie kompetencji społecznych z zakresu uznania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki, odpowiedzialnego konstruowania złożonych treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika	P_K01

	prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu, również przy pomocy mediów cyfrowych	
--	--	--

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Przedmiot zajmuje się wprowadzeniem w tematykę powieści graficznej. Podstawowym założeniem jest stworzenie autorskiej formy publikacji. Program skupia się na indywidualnych lub kolektywnych działaniach studenckich oraz współpracy przy projektach z autorami scenariuszy. Podejmowane są zadania zbudowania formy graficznej, a także tworzenia fabuły czy narracji. Efektem realizowanego programu są powieści graficzne – komiksy, będące eksperymentem z formą i treścią, wielokrotnie wykraczające poza przyjęty schemat. W pracowni powstają różnorodne wydawnictwa (książki, ziny, formy przestrzenne, jak i krótkie narracje graficzne). Prace realizowane są przy użyciu różnych technik drukarskich, a także w formie cyfrowych ebooków czy realizacji video.

Zdobyte umiejętności pozwolą na swobodne poruszanie się we współczesnych zagadnieniach sztuki.

3) Metody dydaktyczne:

Na metody dydaktyczne składają się ćwiczenia warsztatowe, pokazy, plenery, wykłady, konsultacje oraz korekty indywidualne dotyczące realizowanych ćwiczeń i prac.

4) Kierunkowe efekty uczenia się (KEU) (spełniane przez przedmiot, należy uzupełnić tabelę dla semestrów, w których występuje przedmiot):

KOD KEU	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)			
		1	2	3	4
WIEDZA zna i rozumie:					
K_W03	szczegółowe zasady realizacji prac graficznych niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	x			
K_W04	kontekst historyczny i kulturowy różnorodnych dyscyplin artystycznych oraz ich związek z innymi obszarami współczesnego życia	x			

UMIEJĘTNOŚCI potrafi:

K_U01	rozwiązywać nietypowe problemy wykorzystując posiadaną już wiedzę	x			
K_U04	w sposób świadomy korzystać z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów artystycznych	x			
K_U05	samodzielnie decydować o procesie projektowym i realizacji prac graficznych	x			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:					
K_K02	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki	x			
K_K09	odpowiedzialnego konstruowania złożonych treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika	x			
K_K11	prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu, również przy pomocy mediów cyfrowych	x			

5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:

o) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) / Metody ich weryfikacji:

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIE NIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)			
			1	2	3	4
WIEDZA zna i rozumie:						
P_W01	szczegółowe zasady realizacji prac graficznych związanych ze sztuką komiksu i powieścią graficzną, niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych, oraz kontekst historyczny i kulturowy różnorodnych dyscyplin artystycznych i ich związek z innymi obszarami współczesnego życia	K_W03 K_W04	x			
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:						
P_U01	rozwiązywać nietypowe problemy wykorzystując posiadaną już wiedzę w sposób świadomy	K_U03 K_U04 K_U05	x			

	korzystać z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów artystycznych z zakresu powieści graficznej i komiksu, samodzielnie decydować o procesie projektowym i realizacji prac graficznych					
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:						
P_K01	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki odpowiedzialnego konstruowania złożonych treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu, również przy pomocy mediów cyfrowych	K_K02 K_K09 K_K11	x			

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01	Ocenie podlegają wiedza z zakresu realizacji prac graficznych związanych ze sztuką komiksu i powieścią graficzną, niezbędnych do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych, oraz kontekst historyczny i kulturowy różnorodnych dyscyplin artystycznych i ich związek z innymi obszarami współczesnego życia	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_U02	Ocenie podlega rozwiązywanie nietypowych problemów wykorzystując posiadaną już wiedzę, korzystanie w sposób świadomy z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów artystycznych z zakresu powieści graficznej i komiksu, samodzielne decydowanie o procesie projektowym i realizacja prac graficznych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online

P_K03	Ocenie podlega uznanie znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki odpowiedzialnego konstruowania złożonych treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu, również przy pomocy mediów cyfrowych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
-------	--	--

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1. Forma zaliczenia:

semestr 1; zaliczenie z oceną

2. Warunki zaliczenia z oceną, kryteria oceny wg skali stosowanej na UAP

zaliczenie (ZAL) – Obecność studenta na 80% zajęciach, aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemiesemestralnych przeglądów prac;

brak zaliczenia (NZAL) – nieobecność studenta na 20% zajęć lub niedostateczna aktywność na zajęciach, brak rozumienia i realizacji zadań, niedostateczna jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemiesemestralnych przeglądów prac.

ocena celujący (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemiesemestralnych przeglądów prac;

ocena bardzo dobry (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowosemiesemestralne przeglądy prac,;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemiesemestralnych przeglądów prac,;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemiesemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemiesemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosemiesemestralnych przeglądów prac;

ocena niedostateczny (2,0) – nieobecność studenta na 20% zajęć lub niedostateczna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac.

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia

A. obciążenie pracą	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	razem h
godziny kontaktowe (udział w zajęciach zgodnie z planem)	48				48
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	54				54
razem	102				102

B. punkty ECTS*	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	razem h
zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	2				2
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	2				2
razem	4				4

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku: wstęp do poetyki komiksu; Jerzy Szyłak

- Komiks jako zjawisko artystyczne: na pograniczu sztuk, mediów, gatunków; Międzynarodowy Festiwal Komiksu 2008

2) Wykaz lektur uzupełniających

- Zrozumieć Komiks; Scott McCloud

AUTOR OPRACOWANIA

mgr Nina Budzyńska