

1. Field of study	Graphic Arts
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science
3. Academic year of entry	2019/2020 (winter term), 2020/2021 (winter term), 2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term)
4. Level of qualifications/degree	long-cycle studies
5. Degree profile	general academic
6. Mode of study	full-time

Module: KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.1

Module code: 13-GR-SM-KSN.1

1. Number of the ECTS credits: 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
13-GR-SM-KSN.1_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych ze sztuką komiksu oraz zagadnieniami scenopisarstwa pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień twórczych.	GRMA_W01 GRMA_W03	2 2
13-GR-SM-KSN.1_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	2
13-GR-SM-KSN.1_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w samodzielnych realizacjach artystycznych w ramach sztuki narracji i komiksu. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji komiksu i działań narracyjnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	1 1 1
13-GR-SM-KSN.1_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazowania graficznego. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach komiksu i sztuki narracji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	2 2 2
13-GR-SM-KSN.1_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie grafiki komiksu oraz tworzenia scenariuszy oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	2

3. Module description

Description	Student poznaje podstawowe zasady sztuki komiksu, rozwija umiejętności analizowania rzeczywistości, syntetycznego myślenia i transponowania swojego konceptu na język komiksu. Posiada świadomość ścieżek rozwojowych współczesnej powieści graficznej. Rozwija zdolność posługiwania się warsztatem graficznym – klasycznym i cyfrowym — w celu wzbogacania tkanki wizualnej komiksu. Poznaje zasady budowy komiksu, uczy się definiować elementy struktury komiksowej, kompozycji graficznej oraz narracji.
--------------------	--

Prerequisites	Brak wymagań wstępnych
----------------------	------------------------

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
13-GR-SM-KSN.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-KSN.1_1, 13-GR-SM-KSN.1_2, 13-GR-SM-KSN.1_3, 13-GR-SM-KSN.1_4, 13-GR-SM-KSN.1_5

5. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
13-GR-SM-KSN.1_fs_1	practical classes	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z komiksem i sztuką narracji. Analiza języka komiksu, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-KSN.1_w_1