

1.	Field of study	Graphic Arts
2.	Academic year of entry	2017/2018 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	long-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	part-time

Module: KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.3

Module code: 13-GR-SM-KSN.3

1. Number of the ECTS credits: 7

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
13-GR-SM-KSN.3_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	3 3
13-GR-SM-KSN.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	3
13-GR-SM-KSN.3_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	4 4 4
13-GR-SM-KSN.3_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	4 3 3
13-GR-SM-KSN.3_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	4

3. Module description	
Description	Student rozwija wiedzę i umiejętności w zakresie samodzielnego budowania komiksu i grafiki narracyjnej. W pogłębiony sposób analizuje rzeczywistość, w tym kulturę popularną w celu dostrzeżenia ciekawych wątków narracyjnych umożliwiających skonstruowanie własnego konceptu artystycznego. Posiada świadomość ścieżek rozwojowych współczesnej powieści graficznej i potrafi ułożyć własną twórczość w kontekście kulturowym. Definiuje własny język plastyczny, zakres zainteresowań narracyjnych oraz indywidualny język wypowiedzi.

Prerequisites	Zrealizowany moduł CZ.2
----------------------	-------------------------

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
13-GR-SM-KSN.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-KSN.3_1, 13-GR-SM-KSN.3_2, 13-GR-SM-KSN.3_3, 13-GR-SM-KSN.3_4, 13-GR-SM-KSN.3_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.3_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	27	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	183	13-GR-SM-KSN.3_w_1