

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Malarstwa
	kierunek:	Malarstwo
	specjalność:	malarstwo
	poziom:	Studia pierwszego stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

## SYLABUS

### A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Techniki uzupełniające - pracownia działań interdyscyplinarnych	kod przedmiotu	M.Ma.I.F2	przynależność do modułu/bloku	Blok Dyplomowy
prowadzący	dr hab. Zofia Wollny dr Ł. Jastrubczak			e-mail	zorka.wollny@gmail.com
rok	III	semestr	6	punkty ECTS	5
typ przedmiotu	do wyboru 1 spośród 19 pracowni kierunku grafika			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady		30	suma	30
	ćwiczenia				
	warsztaty				
	E-learning				

### B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywne wyniki egzaminów na zakończenie II roku studiów

### C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 - Zapoznanie studentów z najważniejszymi zagadnieniami sztuki współczesnej.  
 C2 - Wypracowanie umiejętności planowania i organizacji pracy.  
 C3 - Wypracowanie umiejętności korzystania z różnych form i mediów w zależności od podejmowanego tematu.  
 C4 - Wypracowanie umiejętności dostrzegania szerszego kontekstu społecznego pracy artystycznej.  
 C5 - Wypracowanie umiejętności stworzenia kompletnego i oryginalnego dzieła sztuki.

### D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)

	Efekty kierunkowe	Efekty uczenia się dla kwalifikacji na poz. 6-8 Pol. Ramy Kwalifikacji wg. Rozporz. MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
fachową terminologię z zakresu sztuk wizualnych	M1_W06	P6S_WG
wzajemne relacje zachodzące pomiędzy malarstwem, rzeźbą, rysunkiem, grafiką, fotografią, filmem	M1_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
tworzyć i wypracować indywidualny język wypowiedzi artystycznej	M1_U01	P6S_UW
świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	M1_U04	P6S_UW
współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym	M1_U06	P6S_UO
realizować własne koncepcje artystyczne w obszarze studiowanego kierunku za pomocą szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych	M1_U07	P6S_UW
świadomie korzystać z techniki i technologii w celu osiągnięcia konkretnego efektu artystycznego	M1_U08	P6S_UW
stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	M1_U09	P6S_UW P6S_UU
realizować własne działania artystyczne w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	M1_U10	P6S_UW

interpretować znaczenie malarstwa i rysunku w kontekście fotografii, filmu oraz nowych technologii cyfrowych	M1_U11	P6S_UW
dostosować rodzaj stosowanej ekspresji artystycznej do niesionego przez dzieło komunikatu	M1_U12	P6S_UW
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do</b>		
uczenia się przez całe życie, wykazywania permanentnej aktywności twórczej dla podnoszenia jakości własnej pracy artystycznej i rozwijania swoich umiejętności zawodowych oraz do ciągłego uczestnictwa w życiu artystycznym	M1_K01	P6S_UU
samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	M1_K02	P6S_KR
organizowania stanowiska pracy zgodnie z normami bezpieczeństwa i higieny	M1_K03	P6S_KR
adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	M1_K04	P6S_KK
do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	M1_K05	P6S_KK
definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	M1_K08	P6S_KK
prezentacji własnej działalności artystycznej w sposób świadomy i profesjonalny	M1_K11	P6S_KR
podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem	M1_K12	P6S_KR

<b>D1. Treści programowe</b>					
<b>wykład</b>			<b>ćwiczenia</b>		
typ	temat	ilość godz.	typ	temat	ilość godz.
			ćws	<p>SEMESTR 5</p> <p>Każde ćwiczenie składa się z wprowadzenia (dwa spotkania), pracy ze studentami, omówienia powstających prac i dyskusji.</p> <p>PRZESTRZEŃ I JA</p> <p>Wprowadzenie: ciało i otoczenie, zamieszkiwanie, ekspansja, prywatne demonstrowane publicznie, prace site-specific a sytuacje – rozróżnienie.</p> <p>Ćwiczenie 2</p> <p>DZIAŁANIE: zmień kontekst, atmosferę, przeznaczenie miejsca i otoczenia</p> <p>używając swojej sylwetki, postaci, indywidualizmu, demonstracyjnej obecności, przyjętej pozycji, nadanej nazwy itp..</p>	10
			Ćws	<p>Środki: dźwięk, głos, ruch, kostium, tekst</p> <p>KOMPOZYCJE PRZESTRZENNE</p> <p>Wprowadzenie: wydarzenie, choreografia, narracja, zasady kompozycji, przestrzeń jako scenografia, ciała i obiekty nieruchome, poruszenie.</p> <p>Ćwiczenie 3: DZIAŁANIE GRUPOWE - ułóżcie zadziwiający obraz w przestrzeni, używając waszych sylwetek, minimalnego ruchu, kostiumów. Rezultatem powinno być jedno zdjęcie, lub krótkie wideo ze stałym, nieruchomym kadrem, sugerujące jakieś wydarzenia, zmieniające atmosferę otoczenia.</p>	10
					10

			<p>SEMESTR 6</p> <p>PRZESTRZEŃ MIĘDZY LUDŹMI</p> <p>ćws Wprowadzenie: performance, relacje, napięcia, przestrzeń intymna, granice, tworzenie grupy itp.</p> <p>Ćwiczenie 4: PERFORMANCE Wyznaczcie, zbudujcie przestrzeń pomiędzy dwoma lub trzema osobami, przestrzeń wyczuwalną i ciekawą do obserwacji dla widza, a) onieśmielającą, nienaruszalną, b) zachęcającą do wejścia. Zbadajcie możliwości rozszerzenia i zacieśnienia tej przestrzeni.</p> <p>Ćws Środki: głos (nawoływanie, rozmowa, kłótnia), ruch, choreografia, dotyk itp.</p> <p>GRA</p> <p>Wprowadzenie: gra w przestrzeni, ujęcie w reguły wszystkich poprzednio omawianych aspektów (napięcia, relacje, przedstawianie obiektów itp.) kiedy gra może zostać wykorzystana do stworzenia dzieła sztuki?</p> <p>Ćwiczenie 5 GRA: zaproponujcie grę, stwórzcie strukturę do której można zaprosić kolejnych uczestników na zrozumiałych zasadach. Dla każdej gry należy wyznaczyć: miejsce (przestrzeń?), rodzaj relacji pomiędzy uczestnikami, rodzaj działania dozwolonego i niedozwolonego, cel podjęcia gry.</p> <p>ćws INSTALACJA.</p> <p>Propozycja instalacji na terenie akademii, z uwzględnieniem i uzasadnieniem konkretnego miejsca realizacji. Wykonanie.</p> <p>Jeżeli studentka/student wybiera pracownię jako dyplomującą, wówczas 6 semestr poświęcony jest na wykonanie pracy dyplomowej.</p>	15
				15

### E1. Literatura obowiązkowa

1. Yi-Fu Tuan, Przestrzeń i miejsce, Państwowy Instytut Wydawniczy, ISBN 83-06-01466-9, Warszawa 1987

### E2. Literatura uzupełniająca

## F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
<p>Warunkiem zaliczenia jest aktywność na zajęciach zaliczenie na ocenę:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. projekt semestralny (50% oceny końcowej)</li> <li>2. aktywność w semestrze (10% oceny końcowej)</li> <li>3. postępy w procesie kształcenia (10%)</li> <li>4. jakość realizacji na przeglądach na ocenę (10%)</li> <li>5. autoprezentacja (20%)</li> </ol>	<p>Warunkiem zdania egzaminu jest zaprezentowanie prac, będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Składowe na oceny na egzaminie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. jakość realizacji i ekspozycji prac</li> <li>2. autoprezentacja</li> </ol>
Inne:	

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
----------------	-----------------------	---------------------	----------------	------------------------------	----------------------	-------------------------

## G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30
przygotowanie do zajęć	40
opracowanie materiału po zajęciach	20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	30
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	30
suma godzin	150
liczba punktów ECTS	5

.....  
Podpis Autora treści sylabusu

.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....  
Data sporządzenia sylabusu