

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Wydział Malarstwa i Nowych Mediów
	kierunek:	Malarstwo
	specjalność:	malarstwo
	poziom:	1. stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

## SYLABUS

### A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Plener malarski	kod przedmiotu	M.Ma.I.G1	przynależność do modułu/bloku	Blok praktyk
prowadzący					e-mail	
rok	I / II	semestr			punkty ECTS	3
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	90 (21 dni)
		ćwiczenia	90 (21 dni)			
		warsztaty				
		E-learning				

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

Wiedza, umiejętności i kompetencje w zakresie I i II roku studiów kierunku malarstwo

### C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 – poszerzenie praktycznej wiedzy na temat realizacji zadań artysty plastyka;  
 C2 – nabycie umiejętności zespołowej realizacji prac artystycznych w stresogennych warunkach permanentnej obecności członków zespołu twórczego;  
 C3 – nabycie umiejętności obserwowania otoczenia jako inspiracji dla procesów twórczych;  
 C4 – nabycie kompetencji społecznych w zakresie kontroli własnych emocji i zachowania, umiejętnej komunikacji, współpracy i integracji z zespołem

### 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
<b>WIEDZA: absolwent zna i rozumie</b>		
podstawy technik malarskich i rysunkowych	M1_W01	P6S_WG
podstawowe zagadnienia z zakresu odwzorowywania trójwymiarowej przestrzeni na płaszczyźnie	M1_W03	P6S_WG
podstawowe zagadnienia z zakresu technik i technologii stosowanych w malarstwie oraz rysunku oraz ma świadomość ich rozwoju	M1_W11	P6S_WG
podstawowe zagadnienia z zakresu warsztatu malarskiego i rysunkowego, nabyte poprzez poszukiwanie efektów wyrazowych specyficznych dla tych technik	M1_W12	P6S_WG
podstawowe zagadnienia z zakresu światła, koloru, materii, przestrzeni i ich korelacji z obrazem w malarstwie i rysunku	M1_W13	P6S_WG
<b>UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi</b>		
tworzyć i wypracować indywidualny język wypowiedzi artystycznej	M1_U01	P6S_UW
świadomie posługiwać się narzędziami szeroko pojętego warsztatu malarskiego i rysunkowego	M1_U02	P6S_UW
obsługiwać podstawowe programy graficzne oraz programy do montażu obrazu i dźwięku, których potrafi używać także do projektowania prac malarskich i rysunkowych	M1_U03	P6S_UW
podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac malarskich i rysunkowych	M1_U05	P6S_UW
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do</b>		

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

D1. Treści programowe					
wprowadzenie do ćwiczeń			ćwiczenia		
typ	temat	liczba godz.	typ	temat	liczba godz.
			Ćwt	Każdorazowo plener prowadzi inny zespół pedagogów i indywidualnie dobiera sposoby realizacji celów przedmiotu.	90
warsztaty			E-learning		
typ	temat	liczba godz.	typ	temat	liczba godz.
Uwagi:					

E1. Literatura obowiązkowa
brak
E2. Literatura uzupełniająca
brak

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	
Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
twórcza aktywność podczas zajęć, zrealizowanie programu pleneru	

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	90
przygotowanie do zajęć	-
opracowanie materiału po zajęciach	-
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	-
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	-
suma godzin	90
liczba punktów ECTS	3

.....  
Podpis Autora treści sylabusu

.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....  
Data sporządzenia sylabusu