

Nazwa przedmiotu: Rzeźba - podstawy modelatorstwa 1		Kod przedmiotu: SW.SLS167
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Animacji i Gier		
Nazwa kierunku: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		
Forma studiów: I stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: specjalnościowe	Rok / semestr: I / 1	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	60

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Marcin Mielczarek
Wymagania wstępne	Status studenta ASP
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje Zajęcia technologiczne Wykład tradycyjny

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Celem dydaktycznym przedmiotu jest rozwijanie i doskonalenie indywidualnych umiejętności studenta w zakresie kompozycji i formy przestrzennej, zarówno jego możliwości manualnych, jak i potencji intelektualnej, umożliwiającej mu realizowanie wszelkich zadań modelatorskich w małym formacie; w konsekwencji zdobyte umiejętności i wiedza mają być ogniwem, umożliwiającym studentowi komplementarnie z innymi przedmiotami uzyskanie kompetencji twórcy obiektu przestrzennego w ramach realizacji filmowej, teatralnej i telewizyjnej.
2.	Program przedmiotu jest podstawą do rozwijania w studentach I roku wyobraźni plastycznej, wrażliwości i świadomości artystycznej w zakresie budowania form rzeźbiarskich niewielkiego formatu, ma pozwolić studentowi zrozumieć specyfikę kompozycji obiektu przestrzennego, jak i możliwości łączenia kreacji plastycznej z warsztatową. Rozwiązując zadania semestralne, studenci pogłębiają swoją wiedzę kompozycyjną i umiejętności warsztatowe, także technologiczne. Ćwiczenia mają na celu uwrażliwienie studenta na użycie odpowiedniego formatu i skali oraz dopasowanie języka plastycznego do zadania produkcyjnego właściwego branży (filmowa, teatralna i telewizyjna). Zadania mają stymulować rozwój uzdolnień, wyobraźni i wrażliwości plastycznej, możliwie wszechstronne opanowanie technik modelatorskich dla osiągnięcia twórczej samodzielności i kreatywności oraz realizacyjnej skuteczności.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student właściwie określa i rozróżnia środki wyrazu i metody techniczne służące budowaniu przestrzennego dzieła plastycznego.	Symbol: SW.SLS167_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 Metody weryfikacji: C: Bieżący nadzór wykładowcy nad pracą w trakcie zajęć
Student rozpoznaje, definiuje i analizuje problemy plastyczne, świadomie i dojrzałe proponuje rozwiązania, wyciąga wnioski z analizowanych zjawisk.	Symbol: SW.SLS167_W02 Efekty EA6S_WG01

	kierunkowe: Metody weryfikacji: C: Bieżący nadzór wykładowcy nad pracą w trakcie zajęć
Student dokonuje odpowiedniego wyboru medium i technologii dla zrealizowania projektu.	Symbol: SW.SLS167_W03 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 Metody weryfikacji: C: Bieżący nadzór wykładowcy nad pracą w trakcie zajęć
Zrozumiale i racjonalnie objaśnia sens podjętych przez siebie decyzji twórczych, dojrzałe objaśnia istotę swojej twórczej postawy.	Symbol: SW.SLS167_W04 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 Metody weryfikacji: C: Bieżący nadzór wykładowcy nad pracą w trakcie zajęć
Umiejętności	
Student samodzielnie i oryginalnie projektuje i realizuje modele rzeźb, świadomie i oryginalnie dobiera środki wyrazu, swobodnie i skutecznie posługuje się wybranymi technologiami. Wydajnie i skutecznie organizuje proces realizacyjny projektu, przewiduje konsekwencje podjętych działań i komplementarnie posługuje się szerokim spektrum duchowych narzędzi kreacji: doświadczeniem, wiedzą, intuicją, emocjonalnością i wyobraźnią.	Symbol: SW.SLS167_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UW03 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Bieżący nadzór wykładowcy nad pracą w trakcie zajęć
Kompetencje społeczne	

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	20
udział w ćwiczeniach technologicznych	20
udział w dyskusjach projektowych	20
Samodzielna praca studenta	
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	10
przygotowanie do zajęć projektowych	5
opracowanie projektów	5
realizacja projektów	10
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	90
Liczba punktów ECTS	3

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2021 Z	Ćwiczenia	Należy sformułować pomysł wizualny rzeźby i zaprezentować go w formie koncepcyjnego szkicu dwuwymiarowego w dowolnej technice (rysunek odręczny lub cyfrowy, aranżacja fotograficzna itp.)	Liczba godzin:	60
			Cele:	1

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2021 Z	Ćwiczenia	Bieżący nadzór wykładowcy nad pracą w trakcie zajęć	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2021 Z	Podręczna technologia dla artystów plastyków, J. Werner	Figura w rzeźbie polskiej XIX i XX wieku, P. Szubert, W. Braniewski, J. Torchała

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane