



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Plener rysunkowo-malarski (2 tygodnie) [S1Arch1>PRysMal]

Przedmiot

Kierunek studiów
Architektura

Rok/Semestr
3/6

Studia w zakresie (specjalność)

–

Profil studiów
ogólnoakademicki

Poziom studiów
pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu
polski

Forma studiów
stacjonarne

Wymagalność
obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

0

Laboratorium

0

Inne

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

0

Liczba punktów ECTS

3,00

Koordynatorzy

dr sztuki Piotr Drozdowicz
piotr.drozdowicz@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

- ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac rysunkowych i malarskich - zna podstawowe techniki rysunkowe i malarskie - rozumie znaczenie wyboru odpowiednich środków wyrazu – ekspresji podczas realizacji kompozycji rysunkowych i malarskich 2 - potrafi twórczo interpretować przestrzeń w procesie transpozycji na płaszczyznę - potrafi zachować prawidłowe proporcje i relacje przestrzenne w realizacji kompozycji rysunkowej i malarskiej - potrafi w twórczy sposób wykorzystać światło i kolor do budowania nastroju i klimatu - potrafi podejmować kreatywne decyzje kompozycyjne w procesie realizacji zapisu rysunkowego i malarskiego - wykazuje potrzebę ustawicznego doskonalenia w zakresie rysunku i malarstwa - posiada umiejętność kontroli własnych zachowań w stosunkach interpersonalnych

Cel przedmiotu

1. rozwijanie umiejętności kreatywnej obserwacji przestrzeni w skali pejzażu naturalnego i zurbanizowanego 2. rozwijanie umiejętności decyzyjnych w poszukiwaniu autorskich rozwiązań kompozycyjnych 3. uświadomienie zmienności wizualnego charakteru przestrzeni od warunków zewnętrznych (kontekst, pora dnia, warunki atmosferyczne itp.) 4. poznanie nowych technik rysunkowych i malarskich 5. poszukiwanie nowych rozwiązań formalno-kompozycyjnych, ze szczególnym uwzględnieniem intuicji, wrażliwości i emocji dla budowania autorskiego klimatu i nastroju

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

Student zna:

B.W7. sposoby komunikowania idei projektów architektonicznych, urbanistycznych i planistycznych oraz ich opracowywania;

B.W8. rolę i zastosowanie grafiki, rysunku i malarstwa oraz technologii informacyjnych w procesie projektowania architektonicznego i urbanistycznego;

B.W9. zasady bezpieczeństwa i higieny pracy.

Umiejętności:

Student potrafi:

B.U1. integrować wiedzę z zakresu różnych obszarów nauki m.in. historii, historii architektury, historii sztuki i ochrony dóbr kultury podczas rozwiązywania zadań inżynierskich;

B.U2. dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze;

Kompetencje społeczne:

Student jest gotów do:

B.S1. formułowania opinii dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta, a także przekazywania informacji i opinii;

B.S2. rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych.

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca: Regularne przeglądy cząstkowe w trakcie pleneru, sprawdzające zaangażowanie i stopień zaawansowania pracy studenta – wnioski, wspólne omówienie z grupą

Ocena podsumowująca: końcowy przegląd na ostatnich zajęciach wszystkich zrealizowanych w trakcie pleneru prac skala ocen: 2,0; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0

Uzyskanie oceny pozytywnej z modułu, zależne jest od osiągnięcia przez studenta wszystkich zapisanych w sylabusie efektów kształcenia

Treści programowe

Pejzaż naturalny i zurbanizowany, jako źródło inspiracji do realizacji zapisów rysunkowych i malarskich – realizacja cyklu prac będących różnorodną formą zapisu (szkice, studia) zjawisk krajobrazowych.

Poszukiwanie inspirujących zjawisk przestrzennych i analiza ich zmienności w odniesieniu do różnorodnych kontekstów, warunków atmosferycznych oraz zmieniających się pór dnia. Zwrócenie uwagi na nadrzędną rolę zasad perspektywy, proporcji, a także grę światła i cienia. Poznanie nowych technik rysunkowych i malarskich. Poszukiwanie autorskiego charakteru realizowanych prac.

Tematyka zajęć

Celem zajęć jest umiejętność dokonania analizy przestrzeni w kontekście dzieła artystycznego. Studenci samodzielnie znajdują inspiracje w szeroko rozumianej przestrzeni architektoniczno-urbanistycznej i dokonują autorskich przekształceń wybranych kadrów rzeczywistości.

Metody dydaktyczne

1. Ćwiczenia/ obserwacja/analiza/interpretacja/seria powtórzeń/studium z natury/architektura/krajobraz/ realizacja cyklu prac będących różnorodną formą zapisu (szkice, studia) zjawisk krajobrazowych/pokaz/ wystawa.

2. eLearning Moodle (system wspomagania procesu dydaktycznego i nauczania na odległość).

Literatura

Podstawowa:

1. Hockney D. "Wiedza tajemna - sekretny dziennik malarski dawnych Mistrzów", Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERITAS, Kraków 2006.

2. Pignatti T. „Historia rysunku” – wyd. Arkady, Warszawa 2006.

3. Teissig K. „Techniki rysunku” – Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1982.
4. E-skrypt dla przedmiotu „Plener rysunkowy”.

Uzupełniająca:

1. Rzepińska M. „Siedem wieków malarstwa europejskiego”, wyd. Ossolineum, Wrocław 1979
2. Siomkajło B. „Rysunek i Malarstwo pomiędzy architekturą” – Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 2010

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

| | Godzin | ECTS |
|--|--------|------|
| Łączny nakład pracy | 80 | 3,00 |
| Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem | 40 | 1,50 |
| Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu) | 40 | 1,50 |