

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E10-I-2.18
Przedmiot:	<b>Anatomia plastyczna</b>
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2018
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	<b>Świerbutowicz Tomasz, dr hab.</b>
Forma zajęć:	wykład
Rodzaj zaliczenia:	egzamin
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ekspozycja</li> <li>• objaśnienie lub wyjaśnienie</li> <li>• opis</li> <li>• pokaz</li> <li>• wykład informacyjny</li> <li>• wykład konwersatoryjny</li> </ul>
Zakres tematów:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Przedmiot i zakres anatomii plastycznej (podstawowe terminy anatomiczne).</li> <li>2. Kanony sylwetki człowieka w sztuce w ujęciu historycznym.</li> <li>3. Osteologia - ogólny zarys układu kostnego człowieka z uwzględnieniem budowy i rodzajów połączeń stawowych.</li> <li>4. Miologia - zarys układu mięśniowego z omówieniem podstawowych typów mięśni i ścięgien.</li> <li>5. Elementy anatomii porównawczej - porównanie budowy kościa człowieka z budową innych ssaków na wybranych przykładach.</li> <li>6. Kości czaszki.</li> <li>7. Mięśnie głowy ze szczególnym uwzględnieniem mięśni mimicznych twarzy.</li> <li>8. Kości tułowia.</li> <li>9. Mięśnie tułowia.</li> <li>10. Kości kończyn.</li> <li>11. Mięśnie kończyn.</li> <li>12. Zmysły i ich podstawowe narządy zewnętrzne.</li> <li>13. Aparat ruchowy i motoryka ciała ludzkiego.</li> <li>14. Rozmieszczenie podstawowych narządów wewnętrznych w obrębie ciała ludzkiego.</li> <li>15. Przykłady wykorzystania wiedzy anatomicznej w twórczości plastycznej z uwzględnieniem interpretacji, stylizacji i deformacji jako środków wyrazu i ekspresji.</li> </ol>
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• egzamin ustny</li> <li>• obecność na zajęciach</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykazanie się wiedzą teoretyczną z anatomii plastycznej</li> <li>• obecność na zajęciach w wymiarze - minimum 85%</li> <li>• dodatkowo - aktywność na zajęciach</li> </ul>
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sarah Simblet "Anatomia dla artystów", Arkady, Warszawa 2010</li> <li>2. Anna Dzidzicka "Podstawy anatomii człowieka dla artystów", Wydawnictwo PLATAN, Kraków 2002</li> <li>3. Gottfried Bammes "Anatomia człowieka. Przewodnik dla artystów", Wydawnictwo Lekarskie PZWL, Warszawa 1995</li> <li>4. Jenő Barcsay "Anatomia dla artysty", Zakład Narodowy im. Ossolińskich - Wydawnictwo, Wrocław 1988</li> <li>5. Jose. M. Parramon "Anatomia człowieka", Galaktyka, Łódź 1996</li> </ol>
Dodatkowe informacje:	adres e-mail: tomaszswierbutowicz@o2.pl
Modułowe efekty kształcenia:	<p>01W Student, który zaliczył moduł, zna podstawowe zasady budowy układu kostnego</p> <p>02W rozróżnia zasadnicze grupy mięśni i ścięgien</p> <p>03W rozpoznaje kanony postaci ludzkiej w kontekście historycznym</p> <p>04W zna możliwości motoryczno-ruchowe postaci ludzkiej</p> <p>05W posługuje się terminologią z zakresu anatomii dla artystów</p> <p>06U umie nazwać i wskazuje poszczególne elementy anatomicznej budowy człowieka w zakresie układu kostno- mięśniowego</p> <p>07U potrafi omówić uwarunkowane anatomicznie możliwości ruchowe człowieka</p> <p>08U posiada umiejętność postrzegania i interpretacji rysunkowej ciała człowieka poprzez pryzmat wiedzy z zakresu anatomii plastycznej</p>

Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W, 02W, 03W, 04W, 05W - ustny sprawdzian wiedzy teoretycznej z zakresu anatomii plastycznej 06U, 07U, 08U - praktyczna umiejętność wykorzystania wiedzy teoretycznej w rysunku z natury i wyobraźni (zestaw szkiców detali anatomicznych i postaci w ruchu)
---	--