

Grafika warsztatowa - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika warsztatowa
Kod przedmiotu	03.1-WA-EASPP-GRAWF-Ć-S14_pNadGenRQ4TG
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Sztuki wizualne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	• prof. Piotr Szurek

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie studenta do twórczego posługiwania się warsztatem graficznym: poznanie podstawowych technik graficznych, opanowanie przez studentów warsztatu graficznego druku wklęsłego, wypukłego i płaskiego.

Zajęcia mają na celu rozbudzenie wrażliwości plastycznej i inicjują proces kreacji artystycznej w oparciu o poznane techniki graficzne. Zajęciom towarzyszy dyskusja na temat realizacji.

Przedmiot uwzględnia łączenie technik.

Wymagania wstępne

Prezentacja dotychczasowego doświadczenia plastycznego: rysunki, fotografie, malarstwo i inne realizacje.

Studenci mogą również zaprezentować inne zainteresowania, nie tylko plastyczne.

Studenci powinni posiadać podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu historii grafiki oraz orientować się w zagadnieniach aktualnej sztuki i kultury.

Zakres tematyczny

Studenci poznają podstawy warsztatu graficznego: druku wklęsłego lub wypukłego lub płaskiego (serigrafia lub litografia).

Zakres ćwiczeń i tematów związany jest z rokiem studiów i uzależniony od indywidualnych predyspozycji studenta oraz uwzględnia:

- proces drukowania jako element artystycznej kreacji
- łączenie różnych technik graficznych
- eksperyment graficzny
- poznanie charakterystycznych dla konkretnej techniki środków wyrazu artystycznego i ich świadome wykorzystywanie
- pogłębianie wiedzy artystycznej i technologicznej
- swobodę i samodzielność poszukiwań.

Metody kształcenia

Zajęcia mają formę ćwiczeń w pracowni graficznej.

Student realizuje tematy obowiązujące w danym semestrze w konkretnej pracowni lub indywidualnie zaproponowane po wcześniejszej akceptacji prowadzącego. (Po zatwierdzeniu projektu wybierana jest technika, metoda realizacji i sposób drukowania).

Konsultacje i korekty odbywają się na bieżąco na każdym etapie realizacji.

--

Dyskusja na temat prac podczas przeglądów semestralnych.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Rozpoznaje zasadnicze cechy i właściwości różnych technik stosowanych w grafice artystycznej i twórczo wykorzystuje charakterystyczne cechy środków ekspresji grafiki warsztatowe.	• W02	• aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
Podejmuje decyzje pozwalające w indywidualny sposób projektować, kształtować i realizować własne prace graficzne, umie korzystać z własnej wiedzy, intuicji i wyobraźni a także potrafi korzystać z korekt wykładowcy podczas samodzielnej pracy.	• U01	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Realizacja tematów zaproponowanych w danym semestrze.

Na końcową ocenę składają się:

- obecność i aktywność na zajęciach
- stopień zaangażowania i postępy w realizacji tematów
- twórcze podejście do realizowanych tematów
- umiejętność wyciągania wniosków i podejmowania decyzji
- opanowanie technik graficznych

Skala ocen: od 2 do 5

Literatura podstawowa

1. Grafika artystyczna – podręcznik warsztatowy", Wydział Grafiki ASP w Poznaniu, Poznań, 2007
2. Ales Krejca, „Techniki sztuk graficznych”, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1984
3. Andrzej Jurkiewicz, „Podręcznik metod grafiki artystycznej”, Arkady, Warszawa, 1975
4. Jerzy Werner, „Podstawy technologii malarstwa i grafiki”, PWN, Warszawa, 1979
5. Jorgi Catafal, Clara Olivia, „Techniki graficzne”, Arkady, Warszawa, 2004
6. Adobe Photoshop CC/CC, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016 – OFICJALNY PODRĘCZNIK

Literatura uzupełniająca

1. Katalogi z konkursów i wystaw min:

1. 5-10 Biennale Grafiki Studenckiej – Poznań 2007, 2009, 2011, 2013, 2015, 2017
2. ARSGRAFIA – PrintArt 2009, Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków - Katowice 2009, wydawca ASP w Katowicach
3. 7, 8, 9, 10 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2009, 2012, 2015, 2018 Katowice
4. Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2006, 2009, 2012, 2015
5. Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2006, 2009, 2012, 2015, 2018
6. Kolor w Grafice Toruń 2003, 2006, 2009, 2012, 2015 Galeria Sztuki Wozownia
7. Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia 2008, 2010, 2012, 2014, 2016

2. Strony internetowe oraz aktualne czasopisma i magazyny / sztuka, grafika, kultura np:

- MIĘDZYNARODOWE TRIENNALE GRAFIKI - Kraków : <http://www.triennial.cracow.pl>

- FORMAT pismo artystyczne, (kwartalnik), wydawca ASP Wrocław
<http://www.format-net.pl>

- ARTEON, magazyn o sztuce, wydawca Dom Wydawniczy „Kruszona” Sp. z o.o. Poznań

<http://arteon.pl>

- ARTLUK, pismo artystyczne,(kwartalnik), wydawca Stowarzyszenie Kulturalne ARTES, Poznań

www.artluk.com

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Patrycja Wilczek-Sterna (ostatnia modyfikacja: 13-06-2019 14:09)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ