

Podstawy grafiki warsztatowej lub projektowej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy grafiki warsztatowej lub projektowej
Kod przedmiotu	03.5-WA-GrafP-GrafWP-S16
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Malarstwo
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Maryna Mazur

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

Poprzez wiedzę i wykształcone umiejętności student będzie realizował w kierunkowych pracowniach projektowania graficznego lub grafiki warsztatowej zadania związane z programem projektowania graficznego lub programem grafiki warsztatowej poszczególnych pracowni projektowych i graficznych.

Wymagania wstępne

Student powinien posiadać podstawowe sprawności manualne (rysunek, malarstwo), podstawową znajomość programów graficznych do grafiki wektorowej, edycji tekstu i pracy z mapami bitowymi. Powinien samodzielnie analizować temat i kreatywnie rozwiązywać problemy łącząc obraz z treścią znaczeniową w pracowniach grafiki projektowej bądź budować własną interpretację zadań w pracowniach grafiki warsztatowej.

Zakres tematyczny

Studenci, przygotowani w podstawowych pracowniach rysunkowych i malarskich, korzystając z komputera z urządzeniami peryferyjnymi, w jasny i klarowny sposób realizują zadania i ćwiczenia wymagane przez prowadzącego. W ramach zajęć studenci wykonują prace mające swoje źródła w literaturze, typografii, ilustracji. Projektują proste znaki graficzne, opracowują podstawowe druki firmowe, ulotki, foldery. W pracowniach grafiki warsztatowej realizują tematy przypisane do poszczególnych pracowni graficznych, poznają różnorodne techniki i możliwe sposoby realizacji własnych projektów. Poznają różne pracownie projektowania graficznego oraz pracownie grafiki warsztatowej działające w ISW.

Metody kształcenia

Pokaz multimedialny, omówienie ćwiczeń oraz technik graficznych.

Otwarta dyskusja w grupie na temat proponowanych projektów.

Rozmowa indywidualna w obecności grupy poszerzająca umiejętności argumentacji i obrony własnych decyzji.

W pracowni projektowej Forum Internetowe – wirtualna pracownia dla całej grupy studentów.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć koncepcje i zgodne z nimi realizacje plastyczne posiadające cechy oryginalnych utworów		- bieżąca kontrola na zajęciach - dyskusja	Ćwiczenia
Potrafi przeprowadzić krytyczną analizę własnych prac oraz sformułować ocenę wartościującą		- bieżąca kontrola na zajęciach - projekt - wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada umiejętność argumentacji własnych wyborów, umiejętność adaptowania się do zaistniałej sytuacji oraz kontrolowania własnych reakcji w trakcie rozmów i negocjacji		• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • praca kontrolna	• Ćwiczenia
Zna, rozumie i rozróżnia pojęcia stosowane do opisu dzieła plastycznego		• bieżąca kontrola na zajęciach	• Ćwiczenia
Prawidłowo definiuje plastyczne środki wyrazu		• bieżąca kontrola na zajęciach	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Każdy ze studentów oceniany jest indywidualnie, szczególną uwagę zwracając na samodzielność, kreatywność, zaangażowanie i współpracę z prowadzącym. Umiejętność przekazu własnych przemyśleń, umiejętność argumentacji, przedstawienie swoich racji w formie graficznej i werbalnej są składową ogólnej oceny studenta. Każdy temat omawiany jest ze studentem w obecności grupy. Zaliczenie z oceną po przedstawieniu prac w formie wydruku komputerowego w formacie podanym w temacie ćwiczeń oraz w formie zapisu elektronicznego. W pracowniach grafiki warsztatowej zaliczenie po przedstawieniu własnoręcznych druków.

Literatura podstawowa

1. Gavin Ambrose, Paul Harris *Layout. Zasady – kompozycja – zastosowanie* Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008
2. Umberto Eco *Pejzaż semiotyczny* ; PIW; Warszawa; 1972
3. James Felici *Kompletny przewodnik po typografii*; Wydawnictwo: słowo/obraz terytoria; Gdańsk 2006
4. Adrian Frutiger *Człowiek i jego znaki* Wydawnictwo: Do, Warszawa; 2003
5. Wasilij Kandinski *Punkt i linia a płaszczyzna*; PIW, Warszawa. 1986
6. Joanna Sarzyńska-Putowska *Komunikacja wizualna*; Fundacja ASP Kraków; 2002
7. Katalogi z konkursów i wystaw, min:
 - 5 Biennale grafiki studenckiej – Poznan 2007
 - 6 Biennale grafiki studenckiej – Poznan 2009
 - 7 Biennale grafiki studenckiej – Poznan 2011
 - 8 Biennale grafiki studenckiej – Poznan 2013
12. ARSGRAFIA – PrintArt 2009, Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków - Katowice 2009, wydawca ASP w Katowicach
13. 7 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2009, BWA Katowice
14. 8 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2012, BWA, Katowice
15. Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2006, 2009, 2012
16. Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2006, 2009, 2012
17. Kolor w Grafice Toruń 2003, 2006, 2009,2012, Galeria Sztuki Wozownia
18. Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia 2008, 2010, 2012
19. Podręczniki do programów graficznych min:
20. Adobe Photoshop CS5/CSP PL , Helion, 2011
21. Po prostu Photoshop CS5/CSP PL, Helion 2011, Elaine Weinmann, Peter Lourekas
22. Sztuka w Polsce 1945- 2005, A. Rottenberg,Stentor, Warszawa 2005
23. „Digital art”, Christiane Paul, Thames& Hudson world of art ,2003
24. „Printmaking at the edge” Richard Noice, 2006
25. „Colour in art ” John Gage ,Thames& Hudson world of art, 2006
26. „Grafika współczesna :Między unikatem a elektroniczną kopią: referaty z sesji naukowej zorganizowanej w ramach programu Międzynarodowego Triennale Grafiki Kraków, 1999
27. „Zastosowanie druku cyfrowego w praktyce grafiki artystycznej” Prof. A. Romaniuk ASP Katowice 2002
28. Lev Manovich, Język nowych mediów, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006

29. R.W.Kluszczyński, Sztuka Interaktywna-Od dzieła –instrumentu do interaktywnego spektaklu, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010
30. Interaktywne Media Sztuki,red A. Porczak, ASP Kraków 2009
31. Estetyka cyfrowa, N.Bolz, przeł J.Ostaszewski, red.A. Gwóźdź
32. Sztuka i iluzja, B.Gombrich, PWN,Warszawa 1984
33. Punkt,linia,płaszczyzna, W.Kandinsky, Warszawa 1989
34. Sztuka w Polsce 1945- 2005, A. Rottenberg, ,Stemtor, Warszawa 2005
35. Sztuka i percepcja wzrokowa, R.Arnhem,Warszawa 1979

Literatura uzupełniająca

1. Robert Brighurst, *Elementarz stylu w typografii*, Design Plus; 2008
2. Jacek Mrowczyk *Niewielki słownik typograficzny*; Słowo / obraz terytoria; 2008
3. Michael Evamy *Logo Przewodnik dla projektantów*; Wydawnictwo PWN; 2008
4. Piotr Rypson *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*; Karakter; 2011
- 1a. Literatura uzupełniająca: Czasopisma:
 2. „Arteon” „Format” „2+3D” „Notes” „Autoportret” Exit” „Grafia (2004-2008)
 3. Strony www:
 4. www.triennial.cracow.pl (Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki- Kraków)
 5. www.icondata.trienial.cracow.pl (wirtualne muzeum współczesnej grafiki)
 6. www.polishprintmaking.com
 7. www.arteon.pl
 8. www.obieg.pl
 9. „Namietności i inne przypadki, /Izabella Gustowska: Passions and Other Cases,
 10. Centrum Sztuki Współczesnej, Warszawa 2001,
 11. „Społeczeństwo informacyjne, Cyberkultura. Sztuka, Multimediami,
 12. R.W.Kluszczyński , Rabid, Kraków 2001,
 13. „Skanowanie cyfrowe dla profesjonalistów”, Busch David D.
 14. „Sztuka i percepcja wzrokowa” Rudolf Arnheim
 15. „KOLOR kurs dla artystów i projektantów” David Hornung, Universitas, 2009
 16. „Contemporary graphic art. in Poland”R. Noyce– Craftsman House - 1997

Uwagi

dotatkowo obowiązywać będą 2 godziny konsultacji tygodniowo

Zmodyfikowane przez dr hab. Jarosław Łukasik, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 10-05-2020 23:37)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ