

Podstawy grafiki warsztatowej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy grafiki warsztatowej
Kod przedmiotu	03.1-WA-GrafP-GRWA-Ć-S14_pNadGenCDG19
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Katarzyna Dziuba

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	60	4	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Uzyskanie podstaw wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej w tym grafiki cyfrowej:

- poznanie różnych metod pozyskiwania matrycy z uwzględnieniem charakterystycznych cech środków ekspresji przynależnych konkretnej technice i ich świadome wykorzystywanie,
- twórcze posługiwanie się tradycyjnym i cyfrowym warsztatem graficznym: druk wklęsły, druk wypukły, druk płaski: litografia i sitodruk, druk cyfrowy.

Poszczególne pracownie realizujące program Podstaw grafiki warsztatowej - *UWAGI*

Studenci są podzieleni na grupy i mają 3 semestry na zapoznanie się z w/w technikami graficznymi. Po zaliczeniu podstaw grafiki warsztatowej kontynuują naukę w Pracowniach grafiki warsztatowej, Pracowni Grafiki Cyfrowej i w Pracowniach wolnego wyboru.

Wymagania wstępne

Dobrze widziana:

- autoprezentacja dotychczasowego doświadczenia plastycznego /szkice, rysunki, fotografie, grafiki i inne wizualnie zwerbalizowane projekty,
- podstawowa znajomość zasad kompozycji i rysunku,
- podstawowa znajomość obsługi komputera i narzędzi peryferyjnych (w przypadku grafiki cyfrowej)

Zakres tematyczny

Praktyczny zakres ćwiczeń jak i stopień trudności ideowej interpretacji tematów związany jest z rokiem studiów i może również uwzględniać indywidualne zainteresowania i predyspozycje studenta.

Zaproponowane przez prowadzącego 2- 3 obowiązkowe tematy w semestrze zakładają swobodę i samodzielność poszukiwań oraz:

- poznanie wiedzy technologicznej z zakresu druku: wklęsłego, wypukłego; sitodruku, litografii, druku cyfrowego
- proces drukowania jako element artystycznej kreacji,
- twórczy eksperyment - pozyskiwanie autorskiej matrycy,
- poznanie charakterystycznych dla konkretnej techniki środków wyrazu artystycznego

Metody kształcenia

Zajęcia mają formę ćwiczeń i każde zadanie kończy się jego fizyczną realizacją w formie odblasku, wydruku czy innej formy prezentacji w zależności od techniki i założeń ideowych projektu np. projekcji lub obiektu graficznego

Student realizuje tematy obowiązujące w danym semestrze w konkretnej pracowni lub indywidualnie zaproponowane po wcześniejszej akceptacji prowadzącego.

W przypadku tradycyjnych technik - po zatwierdzeniu projektu wybierana jest technika, metoda realizacji i sposób drukowania.

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

Obowiązkowe przeglądy semestralne i końcoworoczne.

Najlepsze prace biorą udział w wystawie końcoworocznej, konkursach i wystawach zewnętrznych.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje. Posiada wewnętrzną motywację i umiejętność organizacji pracy.	• K_K01 • K_K03	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • przygotowanie projektu • konsultacje	• Ćwiczenia
Ma podstawową wiedzę z zakresu BHP pracowni graficznych. Ma podstawową wiedzę w zakresie teoretycznych, metodologicznych i praktycznych zagadnień związanych z technologią i możliwościami wyrazu artystycznego w obszarze grafiki artystycznej.	• K_W01 • K_W02	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • konsultacje	• Ćwiczenia
Świadomie dobiera narzędzia warsztatu graficznego do założonej realizacji. Opanował techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę.	• K_U04 • K_U14	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt • konsultacje	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Weryfikacja efektów pracy studenta odbywa się na bieżąco w trakcie konsultacji /korekt oraz tzw. przeglądów roboczych. Podsumowaniem są przeglądy semestralne i końcoworoczne oraz wystawy końcoworoczne.

Na finalną ocenę składają się:

- obecność i aktywność na zajęciach,
- stopień zaangażowania i postępy w praktycznej realizacji idei projektów,
- oryginalność założeń i rozwiązań artystycznych i formalnych,
- twórcze podejście do realizowanych tematów,
- umiejętność wyciągania wniosków i podejmowania decyzji
- opanowanie warsztatu i technik realizacyjnych

Skala ocen: 2 do 5

Literatura podstawowa

1. Aktualnie dostępne webinaria, kursy i szkolenia on-line, e-booki, tutoriale dotyczące nauki podstaw cyfrowego warsztatu graficznego i jego zaawansowanych form oraz zagadnień/problematyki grafiki artystycznej min. proponowane na bieżąco przez prowadzącego.
2. Podręczniki do nauki programów graficznych min: Adobe Photoshop PL, Oficjalny podręcznik, edycja 2020, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion oraz Adobe Photoshop CC/CC, Oficjalny podręcznik, (e-book) Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016
3. Grafika artystyczna – podręcznik warsztatowy, Wydział Grafiki ASP w Poznaniu, Poznań, 2007
4. Jorgi Catafal, Clara Olivia, „Techniki graficzne”, Arkady, Warszawa, 2004
5. Andrzej Jurkiewicz, „Podręcznik metod grafiki artystycznej”, Arkady, Warszawa, 1975
- 6.

Jerzy Werner, „Podstawy technologii malarstwa i grafiki”, PWN, Warszawa, 1979

7. Ales Krejca, „Techniki sztuk graficznych”, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1984

Literatura uzupełniająca

I. Katalogi z konkursów i wystaw graficznych, min:

1. 9 - 11 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice, 2015, 2018, 2021 Katowice oraz katalogi z wcześniejszych edycji konkursu
2. 9 -12 Biennale Grafiki Studenckiej – Poznań, 2015, 2017, 2019, 2021 i katalogi z wcześniejszych edycji konkursu
3. Wielość w jedności. Offset, serigrafia, techniki cyfrowe i działania intermedialne w grafice polskiej, Muzeum Okręgowe im. Leona Wyczółkowskiego w Bydgoszczy, 2018
4. VI Międzynarodowe Triennale Grafiki Cyfrowej Gdynia 2019, Stowarzyszenie Promocji Artystów Wybrzeża ERA ART i Centrum Designu, Gdynia 2019
5. Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia 2008, 2010, 2012, 2014, 2016, 2018
6. Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2006, 2009, 2012, 2015, 2018, 2021
7. Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2009, 2012, 2015, 2018
8. Kolor w Grafice Toruń 2009, 2012, 2015, 2018 Galeria Sztuki Wozownia
9. ARSGRAFIA – PrintArt 2009, Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków - Katowice 2009, wydawca ASP w Katowicach

II. Aktualne katalogi i wydawnictwa monograficzne i strony www:

- <http://www.triennial.cracow.pl/Aktualności/triennial.cracow.pl> - Międzynarodowe Triennale Grafiki- Kraków)
- <http://tgp.asp.katowice.pl>, Triennale Grafiki Polskiej - Katowice 2021
- <http://www.arteon.pl>, - magazyn o sztuce
- <http://www.format-net.pl>, - pismo artystyczne/kwartalnik
- <http://www.artluk.com> - magazyn o sztuce

Uwagi

Pracownie realizujące program Podstaw grafiki warsztatowej:

- **Pracownia Grafiki - Wklęsłodruk i Wypukłodruk**, prof. Piotr Szurek, dr Maryna Mazur
- **Pracownia Grafiki - Sitodruk**, prof. Andrzej Bobrowski mgr Mirosław Gugala
- **Pracownia Grafiki - Litografia**, dr Paweł Andrzejewski
- **Pracownia Grafiki Cyfrowej**, dr Katarzyna Dziuba

Studenci są podzieleni na grupy i przez okres 3 pierwszych semestrów poznają w/w techniki graficzne.

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 02-05-2021 15:39)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ