

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 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
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

Celem kształcenia jest uzyskanie podstawowej wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej w tym grafiki cyfrowej która dotyczy zarówno procesu poszukiwania i budowania idei konkretnej realizacji graficznej jak i opanowania umiejętności technicznych wykonania matrycy i uzyskania odbitki (wszystkie artystyczne techniki graficzne: wkłęsłodruk i wypukłodruk, druku płaski: sitodruk i litografia oraz druk cyfrowy).

Celem przedmiotu jest również uświadomienie studentowi charakterystycznych cech konkretnego warsztatu graficznego, rozbudzenie wrażliwości plastycznej i zachęcanie go do inicjowania własnych procesów kreacji artystycznej.

Studenci zapoznają się z założeniami konkretnej pracowni, jej charakterem, problematyką, charakterystycznymi cechami i możliwościami technologicznymi warsztatu i pracowni.

Poszczególne pracownie realizujące program Podstaw grafiki warsztatowej - patrz UWAGI

Wymagania wstępne

Studenci przedstawiają prace wykonane w innych pracowniach graficznych, szkice, rysunki, fotografie i różne, własne realizacje wykonane w dowolnych technikach poza pracowniami.

Znajomość zasad kompozycji. Podstawowa znajomość obsługi komputera i narzędzi peryferyjnych.

Zakres tematyczny

Zakres ćwiczeń oraz stopień trudności ideowej jak i praktycznej interpretacji tematów związany jest z rokiem studiów i może uwzględniać indywidualne zainteresowania i predyspozycje studenta.

Zaproponowane przez prowadzącego 2- 3 obowiązkowe tematy w semestrze dają szeroką możliwość interpretacji i prowokują studenta do twórczych poszukiwań zarówno w obszarze szukania idei konkretnego tematu jak i charakterystycznych i/lub wyjątkowych cech środków wyrazu artystycznego konkretnej techniki graficznej (eksperyment, łączenie technik, matryce autorskie).

Student poznaje właściwości technologiczne druku : wkłęsłego jak sucha igła, akwaforta, akwatinta, miękki werniks, odprysk z możliwością łączenia ze sobą wymienionych technik; wypukłego (linoryt, drzeworyt); płaskiego (litografii i sitodruku) i druku cyfrowego (druk atramentowy, pigmentowy, solwentowy, UV)

Studenci zdobywają praktyczną wiedzę technologiczną (właściwości: możliwości/ ograniczenia) w zakresie warsztatu tradycyjnej grafiki artystycznej a w przypadku grafiki cyfrowej - praca z matrycą cyfrową, podstawy edycji i cyfrowego przetwarzania obrazu, podstawy przygotowania pliku do druku, rodzaje druku i podłoży stosowanych w technikach druku cyfrowego)

Program zakłada swobodę i samodzielność poszukiwań.

Metody kształcenia

Zajęcia mają formę ćwiczeń i każde zadanie kończy się jego fizyczną realizacją w formie odbitki, wydruku, projekcji, obiektu czy technik łączonych.

Studenci realizują grafiki w oparciu o (2-3) tematy zaproponowane przez prowadzącego pracownię. W uzasadnionych przypadkach realizują własne propozycje tematyczne. Po zaakceptowaniu projektu wybierana jest metoda realizacji: technika, sposób drukowania, rodzaj druku, podłoże druku itd.

Dialog pomiędzy studentem a wykładowcą odbywa się na zasadzie indywidualnej rozmowy w trakcie zajęć - konsultacje, korekty czy też dyskusji grupowych.

Metodą kształcenia są też tematyczne warsztaty i prezentacje np. w przypadku grafiki cyfrowej: ćwiczenia warsztatowe - projekty związane z nauką programów graficznych do edycji i przetwarzania obrazu rastrowego.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
umie: rozpoznawać i świadomie dobierać narzędzia warsztatu graficznego do założonej realizacji, świadomie łączyć technologie graficzne dla osiągnięcia pożądanego efektu, posiada podstawowy zakres umiejętności warsztatowych w zakresie dyscyplin graficznych pozostających poza jego głównym nurtem zainteresowań, opanował techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych umożliwiające ciągle rozwój poprzez samodzielną pracę, umie świadomie poruszać się w obszarach warsztatu graficznego w zgodzie z ogólnie przyjętymi zasadami BHP	• K_U04 • K_U07 • K_U14 • K_U16 • K_U17	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • konsultacje	• Ćwiczenia
rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, efektywnie wykorzystuje: wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, kreatywność, elastyczność myślenia, aktywną obserwację, analizę otaczającej rzeczywistości	• K_K01 • K_K06	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt • konsultacje	• Ćwiczenia
ma podstawową wiedzę z zakresu BHP pracowni graficznych, posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z grafiką warsztatową, posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych z zakresu grafiki warsztatowej, zna i rozumie linie rozwojowe w historii grafiki - zna publikacje związane z tym zagadnieniem, posiada wiedzę dotyczącą technologii w zakresie grafiki warsztatowej; ma wiedzę n/t rozwoju technologicznego w/w	• K_W01 • K_W03 • K_W05 • K_W07 • K_W13	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • 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 pracy studenta składają się: obecność i aktywność na zajęciach w pracowni, samodzielność podejmowania decyzji, kreatywność, artystyczny i techniczny rezultat prac oraz ilość zrealizowanych grafik - wydruków, odbitek (pojedyncze realizacje lub grafiki wchodzące w skład spójnego cyklu prac będącego odpowiedzią na założenia ideowe obowiązującego tematu/ tematów), zaangażowanie i współpraca z prowadzącym.

Skala ocen: 2 do 5

Literatura podstawowa

1. **Podręczniki do nauki grafiki warsztatowej:** Grafika artystyczna – podręcznik warsztatowy, Wydział Grafiki ASP w Poznaniu, Poznań, 2007; Techniki graficzne, Jorgi Catafal, Clara Olivia, Arkady, Warszawa, 2004; Techniki sztuk graficznych, Ales Krejca, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1984
2. **Podręczniki do nauki programów graficznych min:-** 1) Adobe Photoshop CC/CC, Oficjalny Podręcznik, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016, 2) Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik Autor: Adobe Creative Team, Helion 2013, 3) Adobe Photoshop CS5/CSP PL, Helion, 2011, 4) Po prostu Photoshop CS5/CSP PL, Elaine Weinmann, Peter Lourekas, Helion 2011
3. **Strony www. poświęcone min. grafice warsztatowej:-** www:triennial.cracow.pl (Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki- Kraków); www:icondata.trienial.cracow.pl (wirtualne muzeum współczesnej grafiki); www:polishprintmaking.com; www:arteon.pl; www:obieg.pl
4. **Katalogi z konkursów i wystaw graficznych, min:** 5 -9 Biennale Grafiki Studenckiej – Poznań 2007, 2009, 2011, 2013, 2015, 2017; ARSGRAFIA – PrintArt 2009, Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków - Katowice 2009, wydawca ASP w Katowicach; 7 - 8 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2009 I 2012, BWA Katowice; 9 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2015, Muzeum Śląskie w Katowicach, Katowice; Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2006, 2009, 2012, 2015;

Literatura uzupełniająca

Aktualne katalogi i wydawnictwa monograficzne.

Uwagi

Pracownie realizujące program Podstawy grafiki warsztatowej:

- **Pracownia druku wklęsłego i wypukłego** - prof. Piotr Szurek, mgr Maryna Mazur

- **Pracownia Litografii** - prof. Andrzej Bobrowski , mgr Paweł Andrzejewski

- **Pracownia sitodruku** - prof. Andrzej Bobrowski , mgr Mirosław Gugała

- **Pracownia druku cyfrowego i grafiki przestrzennej** - dr Katarzyna Dziuba

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

Od III semestru studenci mogą także kontynuować naukę czyli rozszerzać swoją wiedzę i doświadczenie w wybranych przez siebie w/w pracowniach w ramach **Grafiki warsztatowej i Pracowniach Wolego Wyboru (PWW obejmuje również Grafikę projektową).**

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 21-07-2017 01:23)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ