

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 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
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

Uzyskanie podstawowej wiedzy z zakresu grafiki warsztatowej w tym grafiki cyfrowej.

Przygotowanie do twórczego posługiwania się złożonym technologicznie tradycyjnym warsztatem graficznym: druk wklęsły, druk wypukły, druk płaski oraz drukiem cyfrowym w zakresie grafiki artystycznej.

Poznanie metod pozyskiwania matrycy z uwzględnieniem charakterystycznych cech środków ekspresji i ich zasadne wykorzystanie w konkretnych realizacjach.

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

Poszczególne pracownie realizujące program Podstaw grafiki warsztatowej - patrz UWAGI

Wymagania wstępne

Dobrze widziana:

- autoprezentacja dotychczasowego doświadczenia plastycznego /szkice, rysunki, fotografie, kolaże, i inne wizualnie zwerbalizowane projekty
- przedstawienie swoich szeroko rozumianych zainteresowań, nie tylko plastycznych
- podstawowa znajomość zasad kompozycji
- podstawowa znajomość obsługi komputera i narzędzi peryferyjnych

Zakres tematyczny

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

- poznanie i pogłębianie wiedzy technologicznej z zakresu druku: wklęsłego jak sucha igła, akwaforta, akwatinta, miękki werniks, odprysk; wypukłego (linoryt, drzeworyt); płaskiego (litografia i sitodruk) i druku cyfrowego (druk atramentowy, pigmentowy, solwentowy, UV)
- proces drukowania jako element artystycznej kreacji,
- twórczy eksperyment - pozyskiwanie autorskiej matrycy,
- łączenie różnych technik w obrębie jednej realizacji,
- poznanie charakterystycznych dla konkretnej techniki środków wyrazu artystycznego,
- swobodę i samodzielność poszukiwań

Metody kształcenia

Zajęcia mają formę ćwiczeń i działań warsztatowych w pracowni.

W przypadku grafiki cyfrowej: metodą kształcenia są też tematyczne prezentacje i internetowe e- learning / np Adobe training and tutorials/, filmiki- instruktaże do samodzielnej nauki programów graficznych do edycji i przetwarzania obrazu rastrowego i wektorowego.

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.

Każde zadanie kończy się realizacją w formie odbitki/wydruku, projekcji, obiektu graficznego czy technik łączonych.

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

Obowiązkowe przeglądy śródsesemestralne i końcoworoczne.

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

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
zna podstawowe przepisy BHP obowiązujące w pracowniach graficznych, posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z grafiką warsztatową, posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych z zakresu grafiki warsztatowej, posiada wiedzę dotyczącą technologii w zakresie grafiki warsztatowej; ma wiedzę n/t rozwoju technologicznego w/w	• K_W01 • K_W03 • K_W05 • K_W13	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • przygotowanie projektu • konsultacje	• Ćwiczenia
umie: rozpoznawać i świadomie dobierać narzędzia warsztatu graficznego do założonej realizacji, świadomie łączyć technologie graficzne dla osiągnięcia pożądanego efektu oraz opanował techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę, umie świadomie poruszać się w obszarze warsztatu graficznego w zgodzie z ogólnie przyjętymi zasadami BHP	• K_U04 • K_U07 • 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

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. Grafika artystyczna – podręcznik warsztatowy, Wydział Grafiki ASP w Poznaniu, Poznań, 2007
2. Jorgi Catafal, Clara Olivia, „Techniki graficzne”, Arkady, Warszawa, 2004
3. Andrzej Jurkiewicz, „Podręcznik metod grafiki artystycznej”, Arkady, Warszawa, 1975
4. Jerzy Werner, „Podstawy technologii malarstwa i grafiki”, PWN, Warszawa, 1979
5. Ales Krejca, „Techniki sztuk graficznych”, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1984
- 6.

Literatura uzupełniająca

1. Katalogi z konkursów i wystaw graficznych, min:

- 5 -10 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 - 10 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2015 i 2018, Muzeum Śląskie w Katowicach, Katowice
- Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2006, 2009, 2012, 2015
- Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2006, 2009, 2012, 2015, 2018
- Kolor w Grafice Toruń 2003, 2006, 2009, 2012, 2015 Galeria Sztuki Wozownia
- Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia 2008, 2010, 2012, 2014, 2016

2. 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 2018
- <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 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 Gugala
- **Pracownia druku cyfrowego i grafiki przestrzennej** - 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: 08-07-2018 04:14)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ