

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	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

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 osiągnięcia 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 obszarze 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 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 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 Gugala
- **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.

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 08-07-2018 04:16)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ