

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G26-II-3
Przedmiot:	Grafika warsztatowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Tytuł lub szczegółowa nazwa przedmiotu:	Linoryt
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	120,0
Nauczyciel:	Pomykała Karol, mgr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	5,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 120,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	Kreatywność Biegłość w rysunku. Podstawowa wiedza na temat wypukłodruku. Znajomość trendów panujących w sztuce i projektowaniu. Założenie grupy na Facebooku. Znajomość programów graficznych, np: Adobe Photoshop, Illustrator itp.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • z użyciem komputera

Podczas zajęć studenci mają za zadanie stworzyć trzy grafiki. Zadania są tematyczne, wykonane w czerni i bieli i kolorze.

Format grafik jest zależny od samego projektu jak i umiejętności studenta.

1 TEMAT:

PORTRET DRZEWORYT

Drzeworyt tracony, czyli grafika w kolorze z jednej matrycy. Do wykonania portret, duża dowolność, może to być autoportret albo portret totalnie abstrakcyjny.

Głównym założeniem jest zabawa formą i kolorem. WAŻNE projekt ma się składać z 4 kolorów. Projekty w formacie co najmniej A4.

Do przygotowania co najmniej 3 dobre projekty.

Temat 2:

KREATYWNY KOLAŻ.

Z 3 zbiorów postaci/przedmioty/flora i fauna student losuje 3 zdjęcia. Z wylosowanych 3 zdjęć w kreatywny sposób trzeba stworzyć grafikę.

Ze zdjęć można wybrać fragment albo wykorzystać całość, jeśli jedno ze zdjęć nie pasuje można go nie brać pod uwagę.

W kreatywny sposób trzeba stworzyć nową formę z wykorzystaniem własnej pomysłowości.

Projekty czerni i bieli, w wyjątkowych przypadkach jeśli będzie to uzasadnione jeden kolor.

Zakres tematów:

WAŻNE! Zadanie nie polega na zrobieniu montażu ze zdjęć, zdjęcia są jedynie wzorem podczas rysowania/projektowania.

Ten temat ma potencjał konkursowy.

Format A3.

Niżej kilka referencji, to wam przybliży w jakim kierunku może to iść.

<https://www.behance.net/gallery/14141439/Beautiful-people>

<https://www.behance.net/gallery/18005679/Heads->

<https://www.behance.net/gallery/16699159/Night-Owl>

<https://www.behance.net/gallery/46308201/warrior2>

<https://www.behance.net/ga.../45729513/Dark-Room-serie-Linocut>

<https://www.behance.net/gallery/14115825/Drawings>

<https://www.behance.net/gallery/11636059/Tree-Man-Series>

<https://www.behance.net/.../11126.../Privy-Boards-Graphic-Shirts>

<https://www.behance.net/.../207.../Leche-de-Pantera-Milk-Panther>

<https://www.behance.net/gallery/3192183/Proyectos-personales>

<https://www.behance.net/gallery/13290277/Bear>

TEMAT 3:

Ilustracja do ulubionego filmu/serialu/książki. Ma to być interpretacja. Ma pełnić funkcję plakatu jak i ilustracji.

Jeśli student nie ma swoich ulubionych realizacji proponuję konkurs dotyczący twórczości Stanisława Lema.

Realizacja czerni i bieli, format max A3.

Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • portfolio • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa semestralna
Warunki zaliczenia:	Zaliczenie składa się z dwóch etapów, pierwszy to ocena kreatywnego podejścia do zadanych tematów oraz ogólny proces projektowania. Drugi to praca z matrycą i wykonanie trzech dobrych, czystych odbitek graficznych z każdego z tematów.
Literatura:	Książki: J. Catafal, C. Oliwa, "Techniki graficzne" Arkady, Warszawa 2004. Internet: • www.behance.net • www.thisiscolossal.com • www.adsoftheworld.com • www.max3d.pl
Dodatkowe informacje:	nr. tel 507055280 mail: karol.pomykala@poczta.umcs.lublin.pl; karol.pomykala@gmail.com Głównym celem przedmiotu jest przekazanie studentom podstawowych informacji na temat grafiki warsztatowej, linorytu. Dodatkowo ogromny nacisk kładziony jest na sferę kreacji podczas tworzenia koncepcji projektów przyszłych grafik. Podczas tego etapu skupiamy się głównie na znalezieniu odpowiedniego pomysłu i idei. Część zajęć polega na projektowaniu i wymyślaniu koncepcji wizualnych. Ten proces ma na celu nauczyć kreatywnego myślenia i nieszablonowych odpowiedzi na zadane tematy. Dodatkowo na zajęciach prezentowani są artyści graficy dawni jak i współcześni. Wymagana od studentów jest znajomość i śledzenie branżowych portali internetowych, które mają służyć jako dobry wzór i inspirację. Podstawowa forma zajęć polega na indywidualnej rozmowie ze studentem, indywidualna praca nad przygotowaniem projektów oraz ich realizacja.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych w zakresie grafiki warsztatowej 02W posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą teorii i praktyki grafiki warsztatowej 03U posługuje się tradycyjnymi technikami warsztatowymi w stopniu zaawansowanym 04U potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje na gruncie grafiki artystycznej 05U potrafi wybierać właściwe techniki i technologie oraz narzędzia i materiały do realizacji określonych zadań 06U świadomie łączy tradycyjne oraz nowoczesne techniki graficzne 07U stosuje graficzne środki wyrazu wykazując się znajomością zagadnień waloru i barwy w grafice 08U potrafi wykonać nakład odbitek graficznych i odpowiednio je oprawiać 09K jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni i twórczego myślenia
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W, 02W, 03U, 04U, 05U, 06U, 07U, 08U, 09K - weryfikacja na podstawie prac wykonanych na zajęciach i przedstawionych na zaliczenie