

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G10-I-1
Przedmiot:	Eksperymentalne techniki graficzne
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	Rukasz Krzysztof, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 45,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 3,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Podstawowa znajomość technik i technologii graficznych
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • film • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • wykład informacyjny • wykład problemowy
Zakres tematów:	Kłamstwo temat autorski
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa semestralna • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Przedstawienie trzech sygnowanych odbitek z każdego tematu. Obecność na zajęciach Zaangażowanie
Literatura:	1. A. Jurkiewicz, <i>Podręcznik metod grafiki artystycznej</i>, Arkady, Warszawa 1975. 2. M. Kohl, <i>Farby drukowe</i>, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 1984. 3. A. Krejča, <i>Techniki sztuk graficznych</i>, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1984. 4. J. Werner, <i>Technika i technologia sztuk graficznych</i>, Wyd. Literackie, Kraków 1972.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii tradycyjnego warsztatu graficznego 02W posiada gruntowną wiedzę dotyczącą graficznych programów komputerowych i nowoczesnych technik multimedialnych 03U posiada zaawansowane umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki artystycznej 04U potrafi posługiwać się narzędziami i urządzeniami niezbędnymi w grafice warsztatowej i w grafice cyfrowej 05U posiada umiejętność stosowania koloru w grafice artystycznej 06U potrafi łączyć klasyczne techniki warsztatowe z drukiem cyfrowym i technikami eksperymentalnymi