

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G10-I-1
Przedmiot:	Eksperymentalne techniki graficzne
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	Mosio Andrzej, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 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 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość podstawowych technik graficznych druku wypukłego, wklęsłego i płaskiego. Wiedza z zakresu tworzyw, materiałów i narzędzi stosowanych w grafice warsztatowej. Znajomość graficznych programów komputerowych.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac • metoda przypadków • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz
Zakres tematów:	1. Poszukiwanie formy graficznej - Przestrzeń, bryła, tekstura
Forma oceniania:	• dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Przedstawienie trzech różnych grafik, wykonanych w wybranych technikach (kolografia, monotypia, suchoryt, wypukłodruk, druk solventowy, druk transferowy). Prezentacja dokumentacji realizowanych projektów.
Literatura:	1. J. Catafal, C. Oliwa, „Techniki graficzne” Arkady, Warszawa 2004. 2. A. Jurkiewicz, „Podręcznik metod grafiki artystycznej”, Arkady, Warszawa 1975 3. J. Werner, Podstawy Technologii Malarstwa i Grafiki, PWN, Warszawa 1985.
Dodatkowe informacje:	mosio.andrzej@wp.pl
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii tradycyjnego warsztatu graficznego 02W posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą graficznych programów komputerowych 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