

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G28-II-4
Przedmiot:	Grafika warsztatowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	II/4
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
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Kreatywność Biegłość w rysunku i malarstwie. Podstawowa wiedza na temat wypukłodruku. Znajomość trendów panujących w sztuce i projektowaniu. 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
Zakres tematów:	Podczas zajęć studenci mają za zadanie stworzyć trzy grafiki, dwie z nich są tematyczne, poruszające temat człowieka oraz pejzażu, wykonane w czerni i bieli. Trzeci temat, zależny od inwencji twórczej studentów wykonany w kolorze. Format grafik jest zależny od samego projektu jak i umiejętności studenta. Tematy: 1. Człowiek. 2. Pejzaż. 3. Temat dowolny wykonany w kolorze.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • obecność na zajęciach • 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 potrafi zaprezentować własną twórczość na forum publicznym 10K jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni i twórczego myślenia