Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G18w-I-1
Przedmiot:	**Serigrafia**
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Specjalność:	grafika warsztatowa
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	150,0
Nauczyciel:	**Popek Amadeusz, dr**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	10,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	10,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 150,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 100,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 35,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Student potrafi samodzielnie rysować oraz tworzyć pliki elektorniczne z projektem swoich pomysłów. Uczestnicy zajęć potrafią użyć przygotowane projekty do wykreowania matrycy serigraficznej z uwzględnieniem jej specyfiki technicznej. Student posiada znajomość różnorodnych stylów i koncepcji projektowania graficznego. Ma podstawową znajomość historii sztuki. Student powinien posiadać elementarna zdolność konceptualizacji swoich pomysłów w formie werbalnej i wizualnej. Student potrafi myśleć twórczo-kreatywnie i nieszablonowo w celu stworzenia oryginalnych projektów z zakresu grafiki warsztatowej. Student potrafi przetwarzać rysunki wykonane ręcznie tradycyjnie oraz potrafii przetwarzać wszelkiego rodzaju bitmapy za pomocą programów graficznych i dostępnych filtrów . Student potrafii przygotować prawidłowo projet elektroniczny do druku na kliszy, oraz samodzielnie narysować bezpośrednio na niej przy pomocy pisaków kryjących.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • wykład informacyjny
Zakres tematów:	Tematy: **1."Eksperyment"**- praca składająca się z elementów na ogół schematycznych, geometrycznych. Można posłużyć się rónież elementami zaczerpniętymi ze świata flory i fauny. Ważne jest aby wyraźnie działać używając kontrastów barwnych. Istnieje możliwość uwzględnienia różnorodnego wykorzystywania matrycy graficznej siatki, po przez zasklepanie jej po kolejnym nakładaniu koloru w celu wydobycia porządanych efektów artystycznych. Istnieje opcja tradycyjnego użycia siatki i nadruków złożonych z kolejnych kolorów kolejno. Minimum kolorów użytych w projekcje to 3 maksimum to 6. W eksperymencie ma być widać ekspresje i poszukiwanie artystyczno-formalne. Nie narzuca się w tym temacie żadnego tematu treściowego, natomiast wymagane jest skonsultowanie wartości artystycznej podejmowanego projektu. Ilość odbitek dwie. **2."Hybryda"** zadanie zakłada zabawę i pracę nad własną kreatywnością artstyczną i warsztatowym doskonaleniem się studenta. Należy stworzyć coś w rodzaju zwierzęcia, lub przedmiotu przypominającego stworzenie składające się z obcych dla siebie elemetnów spojonych w jeden ogranizm. Nie wyklucza się stosowanie koloru, ani elementów przypadku oraz eksperymentów, natomiast dominujący ma być rysunek odręczny. **3. "Aplikacja na koszulce".**Projekt zakłada sworzrenie i wydrukowanie aplikacji zawierającej treść i przekaz w formie czegoś na kształt klipartu, ewentualnie sylwety opatrzonej napisem. Może być to dowcipne, ale nie musi powinno zawierać wartości graficzne i walory oryginalności. Nie narzuca się tematyki.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa • wystawa semestralna

Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie projektów, które muszą być aprobnowane przez prowadzącego. Student musi posiadać wiedzę nabytą podczas zajęć praktyczną i teoretyczną na temat serigrafii i jej specyfiki. Powinien również znać artystów i ich dzieła wykonane za pomocą tej techniki powielania. Do zaliczenia należy oddać poprawne wydruki w ilości minimum 2 kopii i prezentacja prac semestralnych. Należy również posiadać komplet obecności na ćwiczeniach, oraz wykazać się pracą podczas zajęć praktycznych polegających na poznaniu w praktyce i pracy przy procesie tworzenia odbitki i przygotowaniu się do niego.
Literatura:	1. "Anatomia projektu", Steven Heller, Mirko Ilić, wyd. ABE Dom wydawniczy 2. "Twórcze projektowanie", Gavin Ambrose, Paul Harris, wyd. PWN.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą technologii serigrafii 02W ma wiedzę dotyczącą druku wielobarwnego w serigrafii 03U potrafi wykonać klisze do naświetleń 04U posiada umiejętność wykonania szablonów oraz fotochemicznego transferu obrazu na sito 05U potrafi przygotować sito do druku i odwarstwić je po wydrukowaniu 06U jest przygotowany do realizacji zadań zawodowych artysty grafika w zakresie serigrafii 07U posiada umiejętność tworzenia cykli prac jednorodnych ideowo i formalnie, właściwie je sygnować i oprawiać 08U realizuje własne koncepcje artystyczne na gruncie serigrafii w druku użytkowym jak i w druku warsztatowym 09K jest niezależny w rozwijaniu własnych koncepcji artystycznych oraz w formułowaniu krytycznej argumentacji