

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E44g-II-3
Przedmiot:	Grafika warsztatowa
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Sękowska Maria, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 13,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Umiejętności rysunkowe w celu przygotowania projektu graficznego.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • konsultacje • korekta prac • pokaz • wykład informacyjny
Zakres tematów:	Temat: pejzaż, martwa natura, postać w ruchu lub architektura - do wyboru.
Forma oceniania:	• obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • przegląd prac
Warunki zaliczenia:	Trzy odbitki z każdej pracy oprawione i sygnowane.
Literatura:	1. K. Czarnocka, <i>Półtora wieku grafiki polskiej</i> , Wiedza Powszechna, Warszawa 1962. 2. A. Jurkiewicz, <i>Podręcznik metod grafiki artystycznej</i> , Arkady, Warszawa, 1975 3. I. Jakimowicz, <i>Pięć wieków grafiki polskiej</i> , Muzeum Narodowe w Warszawie, Warszawa 1997 4. A. Kreiča, <i>Techniki sztuk graficznych</i> , Wyd. Artyst. i Filmowe, Warszawa 1984
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 samodzielnie tworzyć i realizować prace graficzne 05U potrafi wybierać właściwe techniki i technologie oraz narzędzia i materiały do realizacji określonych zadań 06U wykorzystuje i świadomie łączy tradycyjne oraz nowoczesne techniki graficzne i środki wyrazu 07K jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni i twórczego myślenia