



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

Sylabus przedmiotu Grafika warsztatowa 1

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika warsztatowa
Rodzaj przedmiotu	Podstawowy
Kod przedmiotu	GZ-WT1-ZP
Rok studiów	2
Semestr	3
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	prof. Zygmunt Strent
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Ćwiczenia	24
Ocena Efektów	2
Razem godzin	26

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Zapoznanie się ze specyfiką pracy warsztatu graficznego.
CP2	Uzyskanie wiedzy o technice druku wypukłego, uzyskanie umiejętności określenia kształtu i przestrzeni technikami graficznymi.
CP3	Uzyskanie umiejętności tworzenia matrycy graficznej i przygotowanie jej do druku.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Umiejętności rysunkowe. Znajomość podstawowych zagadnień plastycznych.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Zna zasadę działania prasy drukarskiej, logistykę działań w pracowni grafiki warsztatowej.	CP1	GK6_W07
EU-W2	Posiada podstawową wiedzę z zakresu graficznych środków ekspresji w technice druku wypukłego, zna techniki maskowania w druku.	CP2, CP3	GK6_W07
EU-W4	Posiada wiedzę o technice linorytu tradycyjnego i linorytu punktowego.	CP2, CP3	GK6_W07

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi zorganizować logistykę działań w warsztacie graficznym.	CP1	GK6_U02, GK6_U03, GK6_U04
EU-U2	Umie posługiwać się narzędziami graficznymi służącymi do wykonania matrycy.	CP2, CP3	GK6_U02, GK6_U03, GK6_U04

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U3	Potrafi świadomie stosować plastyczne środki wyrazu w celu uzyskania zamierzonego efektu.	CP2, CP3	GK6_U02, GK6_U03, GK6_U04

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Jest gotowy do samodzielnej pracy w warsztacie graficznym.	CP1, CP3	GK6_K01, GK6_K03
EU-K2	jest gotowy do pracy w warsztacie graficznym i łączenia wartości tradycyjnych technik z technikami cyfrowymi.	CP2, CP3	GK6_K01, GK6_K04
EU-K3	jest gotowy do indywidualnej wypowiedzi plastycznej, w oparciu o możliwość bezpośredniego zetknięcia się z materiałem plastycznym w pracowni grafiki warsztatowej.	CP2, CP3	GK6_K01, GK6_K02

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ćwiczenia	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Zapoznanie się ze specyfiką pracowni graficznej, regulamin BHP. Wprowadzenie do technik druku. Omówienie wypukłodruku na przykładzie drzeworytu (A. Duerer). Drzeworytnie warszawskie, Tygodnik Ilustrowany, działalność W. Smokowskiego. Techniki linorytu, sposoby cięcia matrycy, współczesny linoryt punktowy (na przykładzie -S. Bałdyga, G. D. Mazurek, K. Szymanowicz). Narzędzia do obróbki linoleum. Zadanie grupowe – opracowanie napisu, wykonanie odbitki próbnej.	3	0	EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP2	Zadanie 1 wykonanie matrycy na zadany temat. Przygotowanie projektu uwzględniającego specyfikę techniki. Przygotowanie matrycy przy użyciu dłut. Techniki modelowania bryły, określanie obszarów światła. Walory plastyczne linorytu wynikające z charakteru narzędzi. Sposoby nakładania farby drukarskiej. Wykonanie odbitek próbnych – korekta w celu zaplanowania dalszych prac nad matrycą. Zakończenie zadania, wykonanie poprawnych odbitek nakładowych. Technika przygotowania papieru bawełnianego do odbitek na mokro. Sposoby separacji matrycy w celu wprowadzenia koloru. Wykonanie odbitki autorskiej.	6	0	EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP4	Zadanie 2 Przygotowanie projektu. Sposoby linearnego określenia bryły i modelunku światłocieniowego. Przygotowanie matrycy, wykonanie odbitek stanowych, analiza charakteru modelunku linearnego. Wykonanie odbitek autorskich.	6	0	EU-K1, EU-K2, EU-U2, EU-W2
TP5	Techniki maskowania w druku. Przygotowanie szablonu do wykonania odbitki kolorowej. Technika wykonania przejścia tonalnego. Zaprojektowanie zadanego tematu w technice maski. Wykonanie odbitek autorskich, zastosowanie koloru, przejścia tonalnego.	3	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U3, EU-W2
TP6	przegląd prac, korekta i ocena.	0	2	EU-W2, EU-W4
TP7	Przygotowanie projektu w technice linorytu punktowego. Metody przenoszenia projektu na matrycę. Pojęcie „raster” – modelowanie rastrem, kształt i rozmiar rastra. Korekty projektu. Przygotowanie matrycy. Wykończenie matrycy, wykonanie odbitek stanowych. Wykonanie autorskich odbitek.	3	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W4
TP8	Zapoznanie się ze sposobem znakowania i opisu odbitek graficznych, Opis i docięcie passe-partout do odbitek. Wstęp do technik wklęsłodrukowych.	3	0	EU-K1, EU-W2

Razem godzin: 26

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	Instruktaż
MK2	Pokaz
MK3	Praca ze źródłami literaturowymi
MK4	Samodzielnie rozwiązywanie zadań pod nadzorem

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Przygotowanie projektu	24
Studiowanie wskazanej literatury przedmiotu	9
Wykonanie matrycy	16
Praca z nauczycielem związana z: ćwiczenia	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	65,33%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	75

9. Status zaliczenia przedmiotu

Ocena wykonanych odbitek graficznych. Ocena pracy podczas zajęć.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne				×

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac	×	60	EU-W2, EU-W4, EU-U3, EU-K3
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	40	EU-W1, EU-U1, EU-U2, EU-K1, EU-K2
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP2, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W2	CP2, CP3	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W4	CP2, CP3	TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U1	CP1	TP2, TP5, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U2	CP2, CP3	TP1, TP2, TP4, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U3	CP2, CP3	TP5, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K1	CP1, CP3	TP4, TP5, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K2	CP2, CP3	TP2, TP4, TP5, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K3	CP2, CP3	TP5, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W07	P6S_WG
EU-W2	GK6_W07	P6S_WG
EU-W4	GK6_W07	P6S_WG
EU-U1	GK6_U04, GK6_U03, GK6_U02	P6S_UW
EU-U2	GK6_U04, GK6_U03, GK6_U02	P6S_UW
EU-U3	GK6_U04, GK6_U03, GK6_U02	P6S_UW
EU-K1	GK6_K03, GK6_K01	P6S_KR, P6S_UU
EU-K2	GK6_K04, GK6_K01	P6S_KK, P6S_UU
EU-K3	GK6_K02, GK6_K01	P6S_KR, P6S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Jerzy Werner, Podstawy technologii malarstwa i grafiki, PWN, Warszawa-Kraków 1985

Literatura uzupełniająca

1. Krystyna Czarnocka, Półtora wieku grafiki polskiej, Wiedza Powszechna, Warszawa 1962

Strony WWW

1. Rysunek i grafika ze zbiorów MoMA, http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3ADE%3A%3A3%7CG%3A

Pozostałe

1. Albumy i katalogi dostępne w Pracowni Grafiki Warsztatowej.

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. prof. Zygmunt Strent

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr Iwona Burnat
2. mgr Mariusz Lipski
3. prof. Zygmunt Strent