Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2E37-I-2
Przedmiot:	**Zajęcia na innym kierunku**
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Tytuł lub szczegółowa nazwa przedmiotu:	serigrafia
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	**Popek Amadeusz, dr**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	10,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	**Znajomość różnorodnych stylów i koncepcji projektowania graficznego**. Student powinien posiadać elementarna zdolność konceptualizacji swoich pomysłów w formie werbalnej i wizualnej. Umiejętności jakie musi posiadać student to: średniozaawansowane posługiwanie się oprogramowaniem pakietu**Corel: Corel Draw, Photopaint, oraz pakietu Adobe tj. Photoshop, oraz Ilustrator**. Student potrafi **myśleć twórczo-kreatywnie i nieszablonowo**w celu stworzenia oryginalnych projektów z zakresu grafiki projektowej oraz rysunku odręcznego w kolorze lub monochlomatycznego. Student potrafi przetwarzać rysunki i prace malarskie wykonane ręcznie tradycyjnie oraz umie przetwarzać wszelkiego rodzaju bitmapy za pomocą programów graficznych i dostępnych filtrów. Biorący udział w laboratirum potrafią przygotować prawidłowo projekt elektroniczny do druku zarówno w biurze poligraficznym jak też na potrzeby offsetu.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • opis • pokaz • z użyciem komputera
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) • praca semestralna • projekt • przegląd prac • realizacja projektu
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:	do wyboru nie obowiązkowo: 1. *"Czemu służy grafika użytkowa*", Elis Twemlow, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 2. *"Design i Grafika dzisiaj"*, Quentin Newark, wyd, ABE Dom Wydawniczy. 3. "Czym jest Brending" Matthew Healey, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 4. "Twórcze projektowanie", Gavin Ambrose, Paul Harris, wyd. PWN. 5. "Człowiek i jego znaki", Adrian Frutiger, wyd. Optima. 6. "Szkoła projektowania graficznego", David Dabner, wyd. Arkady. 7. "Kroje i kolory pisma", Timothy Samara, wyd. PWN. 8. "Anatomia projektu", Steven Heller, Mirko Ilić, wyd. ABE Dom wydawniczy. 9. "Typografia książki-podręcznik projektanta", Michael Mitchell, Susan Wightman, wyd. D2D.pl. 10. "Komunikacja wizualna", Bo Bergstrom. wyd.PWN. 11. plus przeglądanie prac wybitnych artystów na zajęciach oraz poza nimi w albumach, internecie etc.
Modułowe efekty kształcenia:	01 Student, który zaliczył moduł, posiada wiedzę/ umiejętności/ kompetencje z zakresu związanego z innym kierunkiem studiów.