

Nazwa przedmiotu: <b>Techniki włókłodrukowe 6</b>		Kod przedmiotu: <b>GA.SJS804</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Grafiki Artystycznej</b>		
Nazwa kierunku: <b>grafika</b>		
Forma studiów: <b>Jednolite magisterskie, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: kierunkowe	Rok / semestr: IV / 8	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	135

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Alicja Habisiak-Matczak, prof. uczelni
Wymagania wstępne	Zaliczenie 7 semestru jednolitych studiów magisterskich na kierunku grafika.
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Warsztaty Zajęcia technologiczne Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Realizacja przez studenta kolekcji grafik włókłodrukowych w oparciu o wcześniej napisany program. Grafiki powinny charakteryzować się wysoką jakością artystyczną i warsztatową.
2.	Swobodne korzystanie przez studenta z tradycyjnych i eksperymentalnych technik włókłodrukowych. Student powinien umieć świadomie łączyć poszczególne techniki, w celu uzyskania oryginalnej i celowej formy i ekspresji autorskich prac. Studenci mają swobodę wyboru tematyki oraz formatu realizowanych prac, by jak najlepiej móc wyrazić swój artystyczny temperament. Zadaniem prowadzącego jest rozwijanie wrażliwości i poszerzanie możliwości warsztatowych adeptów grafiki oraz dążenie do wykształcenia samodzielnych i oryginalnych twórców.
3.	Prowadzenie przez studenta własnej działalności badawczej poprzez sprawdzanie granic i możliwości poznanych wcześniej technik.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student potrafi realizować prace graficzne ze świadomością kontekstu historycznego i kulturowego. Swobodnie wykorzystuje warsztat właściwy dla włókłodruku do tworzenia grafik o wysokiej jakości ideowej i formalnej.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_W02b <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin
Umiejętności	
Student potrafi wykorzystać techniki włókłodrukowe do stworzenia spójnej kolekcji prac. Potrafi przewidzieć ich oddziaływanie na potencjalnych odbiorców w kontekście kulturowym i społecznym.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U03 <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin
Student posiada umiejętności związane z planowaniem własnych wydarzeń kulturalnych, takich jak wystawy	<b>Symbol:</b>

indywidualne i zbiorowe. Potrafi przygotować swoje prace do ekspozycji i współpracować z innymi osobami w celu organizacji wydarzenia.	<b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_ U13 <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Obrona projektu/zadania
<b>Kompetencje społeczne</b>	
Student potrafi realnie ocenić efekty swojej pracy twórczej i przygotować publiczną wypowiedź dotyczącą realizowanej kolekcji grafik. Potrafi opisać swoją twórczość w kontekście historycznym, kulturowym i społecznym.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_ K04 <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	70
udział w ćwiczeniach technologicznych	40
udział w dyskusjach projektowych	20
udział w egzaminach	5
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	5
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	15
przygotowanie do zajęć technologicznych	20
opracowanie projektów	40
realizacja projektów	25
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>240</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>8</b>

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 Z	Ćwiczenia	Studenci uczestniczą w indywidualnych dyskusjach projektowych, podczas których omawiany jest program realizacji grafik. W ramach programu studenci projektują autorskie kolekcje grafik pod kontem realizacji w wybranych przez siebie eksperymentalnych i klasycznych technikach wkleśłodrukowych. Oprócz klasycznych grafik na papierze, mogą powstawać obiekty graficzne, książki artystyczne oraz instalacje z wykorzystaniem matryc i odbitek.	<b>Liczba godzin:</b>	20
			<b>Cele:</b>	1
				2
			<b>Efekty uczenia się:</b>	
		W trakcie zajęć warsztatowych studenci poznają możliwości i ograniczenia poszczególnych technik. Są zachęceni do testowania nowych rozwiązań technologicznych, do swobodnego korzystania z dostępnego zaplecza warsztatowego oraz do poszukiwania własnego języka graficznej wypowiedzi. Istotnym elementem pracy jest eksperymentowanie z alternatywnymi	<b>Liczba godzin:</b>	40
			<b>Cele:</b>	3
				2
			<b>Efekty uczenia się:</b>	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 Z	Ćwiczenia	Egzamin	75
		Obrona projektu/zadania	10
		Przegląd prac	15

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 Z	Jerzy Werner, Podstawy technologii grafiki i malarstwa, PWN Warszawa, Kraków, 1989 Andrzej Jurkiewicz, Podręcznik metod warsztatowych i historii grafiki artystycznej, Arkady, Warszawa, 1975 Alison Cole, Perspektywa - ilustrowany przewodnik po teorii i technikach - od renesansu do pop-artu, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław, 1993	Katalogi i albumy związane z grafiką artystyczną, w szczególności drukiem wkłęsłym.

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane