

1.	Nazwa kierunku	edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA UŻYTKOWA (dla specjalności Sztuki Użytkowe) CZ.2

Kod modułu: 13-EP-S1-SUGU.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-EP-S1-SUGU.2_1	Posiada podstawową wiedzę w zakresie form i środków ekspresji właściwą dla grafiki użytkowej (projektowej i warsztatowej)	13-EP-S1-W01	1
13-EP-S1-SUGU.2_2	Samodzielnie projektuje i realizuje prace artystyczne i projektowe w zakresie grafiki użytkowej	13-EP-S1-U01	2
13-EP-S1-SUGU.2_3	Dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do zobrazowania autorskich koncepcji artystycznych i projektowych w zakresie grafiki o charakterze użytkowym	13-EP-S1-U02	2
13-EP-S1-SUGU.2_4	Dysponuje umiejętnościami posługiwania się narzędziami warsztatu graficznego	13-EP-S1-U03	2
13-EP-S1-SUGU.2_5	Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności	13-EP-S1-K16	1
13-EP-S1-SUGU.2_6	Posiada umiejętność współpracy i integracji przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi i wystawienniczymi	13-EP-S1-K17	1
13-EP-S1-SUGU.2_7	W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych zagadnień grafiki użytkowej jak również własnych działań artystycznych w jej obrębie	13-EP-S1-K18	1

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi rozwijać umiejętności posługiwania się warsztatem grafika artysty i projektanta, nabycie umiejętności doboru środków wyrazu i posługiwania się nimi w sposób umożliwiający wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego, zdobycie doświadczenia artystycznego i wiedzy właściwej grafice użytkowej, kształtowanie osobowości twórczej studenta. Student w praktyce poznaje warsztat grafika i projektanta. Istotą jest integrowanie doświadczeń warsztatowych w zakresie grafiki, doświadczeń o charakterze ogólnoplastycznym z filozofią grafiki użytkowej, służącej
-------------	---

	komunikowaniu się (posiadającej zatem ścisłą funkcję).
Wymagania wstępne	Realizacja modułu cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-EP-S1-SUGU.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych i projektowych w realizacjach prac graficznych. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice użytkowej oraz umiejętności adekwatnego wykorzystania technik i metod kreowania projektu.	13-EP-S1-SUGU.2_1, 13-EP-S1-SUGU.2_2, 13-EP-S1-SUGU.2_3, 13-EP-S1-SUGU.2_4, 13-EP-S1-SUGU.2_5, 13-EP-S1-SUGU.2_6, 13-EP-S1-SUGU.2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-EP-S1-SUGU.1_fs_	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych, projektowych itp.	45	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja projektów; przygotowanie do prezentacji.	75	13-EP-S1-SUGU.2_w_1