

1.	Nazwa kierunku	edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA UŻYTKOWA CZ.1
Kod modułu: W6-EP-S1-GU.1
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-EP-S1-GU.1 _1	Student zna i rozumie podstawowe zasady dotyczące realizacji prac związanych grafiką użytkową w różnych jej aspektach oraz zna i rozumie powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami modułu	W6-EP-S1-W01 W6-EP-S1-W06	2 2
W6-EP-S1-GU.1 _2	Student zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w zakresie współczesnej grafiki użytkowej oraz rozwojem technologicznym obszaru. Potrafi świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych i artystycznych	W6-EP-S1-U03 W6-EP-S1-W05	2 2
W6-EP-S1-GU.1 _3	Student potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w zakresie grafiki użytkowej w różnych aspektach formalnych i stylistycznych	W6-EP-S1-U01	2
W6-EP-S1-GU.1 _4	Student potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych graficznych prac projektowych	W6-EP-S1-U04	2
W6-EP-S1-GU.1 _5	Student potrafi realizować własne działania w zakresie grafiki projektowej oraz potrafi świadomie posługiwać się narzędziami właściwego warsztatu i stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności w zakresie obszaru	W6-EP-S1-U02 W6-EP-S1-U05 W6-EP-S1-U06	2 2 2

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi opanować podstawowe umiejętności posługiwania się warsztatem grafika artysty i projektanta, nabycie podstawowych umiejętności doboru środków wyrazu i władania nimi w sposób umożliwiający wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego, zdobycie doświadczenia artystycznego i wiedzy o grafice użytkowej oraz kształtowanie osobowości twórczej studenta. Istotą modułu jest wstępne integrowanie doświadczeń warsztatowych w zakresie grafiki, doświadczeń o charakterze ogólnoplastycznym z filozofią grafiki użytkowej, służącej komunikowaniu się (posiadającej zatem ścisłą funkcję).
-------------	--

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-EP-S1-GU.1_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.	W6-EP-S1-GU.1_1, W6-EP-S1-GU.1_2, W6-EP-S1-GU.1_3, W6-EP-S1-GU.1_4, W6-EP-S1-GU.1_5

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	
W6-EP-S1-GU.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych, projektowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja projektów; przygotowanie do prezentacji. Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	45	W6-EP-S1-GU.1_w_1