

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 (dla specjalności Sztuki Użytkowe) CZ.1

Kod modułu: W6-EP-S1-SUGU.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-EP-S1-SUGU.1_1	Student zna i rozumie podstawowe zasady dotyczące działalności twórczej w ramach grafiki użytkowej w jej różnorodnych aspektach. Zna i wykorzystuje środki ekspresji właściwe dla grafiki i projektowania graficznego oraz umiejętności warsztatowe pokrewnych dyscyplin artystycznych. Zna i rozumie powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów	W6-EP-S1-W01 W6-EP-S1-W06	2 2
W6-EP-S1-SUGU.1_2	Student zna i rozumie problematykę związaną z technologiami i rozwojem technologicznym współczesnej grafiki użytkowej oraz potrafi świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych w jej zakresie	W6-EP-S1-U03 W6-EP-S1-W05	2 2
W6-EP-S1-SUGU.1_3	Student potrafi tworzyć i realizować własne graficzne koncepcje użytkowe w różnych mediach w tym cyfrowych oraz dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do działalności edukatorskiej w zakresie grafiki	W6-EP-S1-U01	2
W6-EP-S1-SUGU.1_4	Student potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych użytkowych prac graficznych oraz działalności edukatorskiej w tym zakresie	W6-EP-S1-U04	2
W6-EP-S1-SUGU.1_5	Student potrafi realizować własne działania w ramach grafiki użytkowej oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności oraz potrafi korzystać z umiejętności warsztatowych i świadomie posługiwać się narzędziami właściwego warsztatu oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności	W6-EP-S1-K04 W6-EP-S1-U02 W6-EP-S1-U05 W6-EP-S1-U06	2 2 2 2
W6-EP-S1-SUGU.1_6	Student jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w zakresie twórczości artystycznej i edukacyjnej sztuki, elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności i wymogów technologicznych oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	W6-EP-S1-K02	2

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 „GRAFIKA UŻYTKOWA” W6-EP-S1-GU cz.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-EP-S1-SUGU.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-SUGU.1_1, W6-EP-S1-SUGU.1_2, W6-EP-S1-SUGU.1_3, W6-EP-S1-SUGU.1_4, W6-EP-S1-SUGU.1_5, W6-EP-S1-SUGU.1_6

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-SUGU.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych, projektowych itp.	60	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja projektów; przygotowanie do prezentacji.	90	W6-EP-S1-SUGU.1_w_1