

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.2

Kod modułu: W6-EP-S1-SUGU.2

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.2_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	3 3
W6-EP-S1-SUGU.2_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	3 3
W6-EP-S1-SUGU.2_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	3
W6-EP-S1-SUGU.2_4	Student potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji własnych użytkowych prac graficznych oraz działalności edukatorskiej w tym zakresie	W6-EP-S1-U04	3
W6-EP-S1-SUGU.2_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	3 3 3 3
W6-EP-S1-SUGU.2_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	3

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
W6-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.	W6-EP-S1-SUGU.2_1, W6-EP-S1-SUGU.2_2, W6-EP-S1-SUGU.2_3, W6-EP-S1-SUGU.2_4, W6-EP-S1-SUGU.2_5, W6-EP-S1-SUGU.2_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_	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.2_w_1