

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GAMC.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-GAMC.2_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice artystycznej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	3 3 2
13-GR-SM-GAMC.2_2	Wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05 GRMA_W06	2 2
13-GR-SM-GAMC.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika. W swoich realizacjach swobodnie wykorzystuje wyobraźnię i dąży do niezależności wypowiedzi artystycznej	GRMA_U16 GRMA_W08	3 3
13-GR-SM-GAMC.2_4	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach graficznych uwzględniających indywidualne preferencje twórcze oraz wartości etyczne, społeczne i prawne oraz estetyczne z jednoczesnym uwzględnieniem ewentualnych funkcji użytkowych	GRMA_U01 GRMA_U02 GRMA_U05 GRMA_U07	2 2 2 2
13-GR-SM-GAMC.2_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki	GRMA_K05	3
13-GR-SM-GAMC.2_6	W świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warszatem artysty-grafika, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego. Samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	3 3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Umożliwia rozwijanie umiejętności posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń twórczych w zakresie grafiki artystycznej opartej o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Student doskonali umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego. Zdobywa indywidualne doświadczenia artystyczne i wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-GR-SM-GAMC.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAMC.2_1, 13-GR-SM-GAMC.2_2, 13-GR-SM-GAMC.2_3, 13-GR-SM-GAMC.2_4, 13-GR-SM-GAMC.2_5, 13-GR-SM-GAMC.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAMC.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	60	Praca w zagadnienia omawiane podczas zajęć i indywidualne konsultacje Rozwijanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-GR-SM-GAMC.2_w_1