

| | | |
|----|---------------------------|-------------------------------|
| 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: **PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.4**
Kod modułu: 13-GR-SM-PGC.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-GR-SM-PGC.4_1 | posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej | GRMA_W01 | 3 |
| 13-GR-SM-PGC.4_2 | posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki | GRMA_W03 | 3 |
| 13-GR-SM-PGC.4_3 | umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym | GRMA_U03 GRMA_U13 | 3 3 |
| 13-GR-SM-PGC.4_4 | potrafi w twórczy i kreatywny sposób wykorzystywać możliwości technik cyfrowych oraz świadomie stosować je w swojej twórczości | GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 | 3 3 3 |
| 13-GR-SM-PGC.4_5 | umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych | GRMA_U16 | 3 |
| 13-GR-SM-PGC.4_6 | potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień | GRMA_U19 GRMA_U20 | 2 2 |
| 13-GR-SM-PGC.4_7 | rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych | GRMA_K01 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|---|
| Opis | Realizacja modułu pozwala studentowi rozwijać umiejętności kreowania dzieł artystycznych opierających się o szeroko rozumiany warsztat cyfrowy. Kluczowym celem modułu jest poszukiwanie indywidualnych metod posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik cyfrowych służące |
|-------------|---|

| | |
|--------------------------|---|
| | personalizowaniu języka wyrazu, środków plastycznych oraz przekraczaniu tradycyjnie pojmowanych granic medium wirtualnego. Student powinien samodzielnie formułować koncepty twórcze w odpowiedzi na zadane przez prowadzącego zagadnienia problemowe. Poprzez szeroko rozumiane medium komputerowe powinien potrafić wyrażać idee, myśli, problemy artystyczne świadczące o rozwoju osobowości twórczej. |
| Wymagania wstępne | Realizacja modułu cz.3 |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu | | | |
|--|---------------------|---|--|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty kształcenia modułu |
| 13-GR-SM-PGC.4_w_1 | Projekt artystyczny | Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych realizowanych w medium cyfrowym. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki cyfrowej. | 13-GR-SM-PGC.4_1, 13-GR-SM-PGC.4_2, 13-GR-SM-PGC.4_3, 13-GR-SM-PGC.4_4, 13-GR-SM-PGC.4_5, 13-GR-SM-PGC.4_6, 13-GR-SM-PGC.4_7 |

| 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-PGC.4_fs_1 | ćwiczenia | Realizacja dzieł graficznych w oparciu o możliwości warsztatu cyfrowego z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania | 45 | Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego | 45 | 13-GR-SM-PGC.4_w_1 |