

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: KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-KSN.3

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-KSN.3_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych ze sztuką komiksu oraz zagadnieniami scenopisarstwa pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień twórczych.	GRMA_W01 GRMA_W03	3 3
13-GR-SM-KSN.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	3
13-GR-SM-KSN.3_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w samodzielnych realizacjach artystycznych w ramach sztuki narracji i komiksu. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji komiksu i działań narracyjnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	4 4 4
13-GR-SM-KSN.3_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazowania graficznego. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach komiksu i sztuki narracji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	4 3 3
13-GR-SM-KSN.3_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie grafiki komiksu oraz tworzenia scenariuszy oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	4

3. Opis modułu

Opis	Student rozwija wiedzę i umiejętności w zakresie samodzielnego budowania komiksu i grafiki narracyjnej. W pogłębiony sposób analizuje rzeczywistość, w tym kulturę popularną w celu dostrzeżenia ciekawych wątków narracyjnych umożliwiających skonstruowanie własnego konceptu artystycznego. Posiada świadomość ścieżek rozwojowych współczesnej powieści graficznej i potrafi ulokować własną twórczość w kontekście kulturowym. Definiuje własny język plastyczny, zakres zainteresowań narracyjnych oraz indywidualny język wypowiedzi.
-------------	--

Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-GR-SM-KSN.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-KSN.3_1, 13-GR-SM-KSN.3_2, 13-GR-SM-KSN.3_3, 13-GR-SM-KSN.3_4, 13-GR-SM-KSN.3_5

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-KSN.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z komiksem i sztuką narracji. Analiza języka komiksu, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-KSN.3_w_1