

| | | |
|----|---------------------------|-------------------------------|
| 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: SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-SMV.4

1. Liczba punktów ECTS: 7

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-GR-SM-SMV.4_1 | Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z multimediami i sztuką video jako nowoczesnymi mediami pracy artysty grafika. Dzięki interdyscyplinarnym i interaktywnym środkom wyrazu student formułuje i rozwiązuje złożone zagadnienia twórcze. | GRMA_W01 | 4 |
| | | GRMA_W03 | 4 |
| 13-GR-SM-SMV.4_2 | Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie multimediiów i sztuki video pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej | GRMA_W08 | 4 |
| 13-GR-SM-SMV.4_3 | Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych w ramach multimediiów i sztuki video. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji dzieł interaktywnych i multimedialnych. | GRMA_U01 | 5 |
| | | GRMA_U03 | 5 |
| | | GRMA_U05 | 5 |
| 13-GR-SM-SMV.4_4 | W twórczy i kreatywny sposób posługuje się nowoczesnymi odkryciami warsztatu grafika, potrafiąc w sposób umiejętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają współczesne techniki obrazowania graficznego, kreacji cyfrowej i video, łączenia obrazu i dźwięku. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych. | GRMA_K04 | 4 |
| | | GRMA_U10 | 4 |
| | | GRMA_U11 | 4 |
| 13-GR-SM-SMV.4_5 | Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie nowych mediów w grafice oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje. | GRMA_K05 | 5 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|--|
| Opis | Moduł obejmuje zdobycie wiedzy i umiejętności w zakresie twórczego wykorzystania mediów i eksperymentowania z mediami. W tym zrozumienie i świadome wykorzystanie narzędzi do rejestrowania i przetwarzania obrazu i dźwięku. Praca studentów obejmuje realizację m.in. wideo- artu, filmów linearnych z montażem wielościeżkowym, łączenie obrazu z dźwiękiem (w tym m.in. korzystanie z materiałów z różnych źródeł, tzw. found-footage oraz |
|-------------|--|

| | |
|--------------------------|---|
| | różnych konwencji: wywiad, relacja, reportaż), wideo instalacje, performance dokamerowy, performance z wykorzystaniem mediów, różnego rodzaju animacje, względnie obiekty interaktywne. Zajęcia pozwalają podejmować różne zagadnienia twórcze, z wykorzystaniem wzorców obecnych w sztuce współczesnej i sztuce mediów. Istnieje możliwość wykorzystania przez studentów własnych koncepcji artystycznych. Praca obejmuje konstruowanie koncepcji, idei i projektu pracy indywidualnej, względnie zbiorowej. |
| Wymagania wstępne | Zrealizowany moduł CZ.3 |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu | | | |
|--|---------------------|--|--|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty kształcenia modułu |
| 13-GR-SM-SMV.4_w_1 | Projekt artystyczny | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. | 13-GR-SM-SMV.4_1, 13-GR-SM-SMV.4_2, 13-GR-SM-SMV.4_3, 13-GR-SM-SMV.4_4, 13-GR-SM-SMV.4_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-SMV.4_fs_1 | ćwiczenia | Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z sztuką mediów i videoartem. Analiza języka nowych mediów, 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 | 75 | 13-GR-SM-SMV.4_w_1 |