

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: **PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.1**
Kod modułu: 13-GR-SM-PGC.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

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

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi opanować podstawowe umiejętności posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik cyfrowych, nabycie elementarnych umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego i władania nimi, zdobycie doświadczenia
-------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	artystycznego i wiedzy o warsztacie graficznym. Student w praktyce poznaje związki między elementami formy graficznej a rzeczywistością, buduje elementy indywidualnego warsztatu pracy.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-GR-SM-PGC.1_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.1_1, 13-GR-SM-PGC.1_2, 13-GR-SM-PGC.1_3, 13-GR-SM-PGC.1_4, 13-GR-SM-PGC.1_5, 13-GR-SM-PGC.1_6, 13-GR-SM-PGC.1_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.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki cyfrowej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-GR-SM-PGC.1_w_1