

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GPMC.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-GPMC.2_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice projektowej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych i projektowych	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	2 2 2
13-GR-SM-GPMC.2_2	wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych — projektowych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05 GRMA_W06	3 3
13-GR-SM-GPMC.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 i projektanta.	GRMA_W08	2
13-GR-SM-GPMC.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 funkcji użytkowych realizowanego projektu	GRMA_U01 GRMA_U02 GRMA_U05 GRMA_U07	3 3 3 3
13-GR-SM-GPMC.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 projektowania graficznego	GRMA_K05	3
13-GR-SM-GPMC.2_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika-projektanta, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji koncepcji projektowych i artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	3 3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu umożliwia rozwijanie umiejętności posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń w zakresie projektowania graficznego opartego o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Student doskonali umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego i projektowego. 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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPMC.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPMC.2_1, 13-GR-SM-GPMC.2_2, 13-GR-SM-GPMC.2_3, 13-GR-SM-GPMC.2_4, 13-GR-SM-GPMC.2_5, 13-GR-SM-GPMC.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPMC.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice projektowej 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-GPMC.2_w_1