

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>grafika</b>
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: PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.1**
**Kod modułu: 13-GR-SM-PGC.1**
**1. Liczba punktów ECTS: 3**

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
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**

<b>Opis</b>	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
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

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
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