

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: PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.2
Kod modułu: 13-GR-SM-PGC.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-PGC.2_1	posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3
13-GR-SM-PGC.2_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	2
13-GR-SM-PGC.2_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3
13-GR-SM-PGC.2_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.2_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	2
13-GR-SM-PGC.2_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.2_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	3

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi opanować umiejętności posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik cyfrowych, rozwija umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego i uczy władania nimi. Pozwala na 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	Realizacja modułu cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGC.2_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.2_1, 13-GR-SM-PGC.2_2, 13-GR-SM-PGC.2_3, 13-GR-SM-PGC.2_4, 13-GR-SM-PGC.2_5, 13-GR-SM-PGC.2_6, 13-GR-SM-PGC.2_7

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-PGC.2_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	60	13-GR-SM-PGC.2_w_1