

<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: KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.4**
**Kod modułu: 13-GR-SM-KSN.4**
**1. Liczba punktów ECTS: 7**

<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-KSN.4_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych ze sztuką komiksu oraz zagadnieniami scenopisarstwa pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień twórczych.	GRMA_W01 GRMA_W03	4 4
13-GR-SM-KSN.4_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	4
13-GR-SM-KSN.4_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w samodzielnych realizacjach artystycznych w ramach sztuki narracji i komiksu. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji komiksu i działań narracyjnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	5 5 5
13-GR-SM-KSN.4_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazowania graficznego. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach komiksu i sztuki narracji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	4 4 4
13-GR-SM-KSN.4_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie grafiki komiksu oraz tworzenia scenariuszy oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student rozwija wiedzę i umiejętności w zakresie samodzielnego budowania komiksu i grafiki narracyjnej. W pogłębiony sposób analizuje rzeczywistość, w tym kulturę popularną w celu dostrzeżenia ciekawych wątków narracyjnych umożliwiających skonstruowanie własnego konceptu artystycznego. Posiada świadomość ścieżek rozwojowych współczesnej powieści graficznej i potrafi ulokować własną twórczość w kontekście kulturowym. Definiuje własny język plastyczny, zakres zainteresowań narracyjnych oraz indywidualny język wypowiedzi.

<b>Wymagania wstępne</b>	Zrealizowany moduł CZ.3
--------------------------	-------------------------

<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-KSN.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-KSN.4_1, 13-GR-SM-KSN.4_2, 13-GR-SM-KSN.4_3, 13-GR-SM-KSN.4_4, 13-GR-SM-KSN.4_5

<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-KSN.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z komiksem i sztuką narracji. Analiza języka komiksu, 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	45	13-GR-SM-KSN.4_w_1