

1. Field of study	Games and Virtual Reality Design
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science
3. Academic year of entry	2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term), 2023/2024 (winter term), 2024/2025 (winter term), 2025/2026 (winter term)
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5. Degree profile	practical
6. Mode of study	full-time

Module: DIGITAL ART CZ.3
Module code: W6-PG-S2-DA.3
1. Number of the ECTS credits: 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-DA.3 _1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice projektowej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-DA.3 _2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W05	2
W6-PG-S2-DA.3 _3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W05	4 5
W6-PG-S2-DA.3 _4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-K01	4
W6-PG-S2-DA.3 _5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-DA.3 _6	Potrafi w sposób krytyczny ocenić własne działania twórcze oraz inne działania z zakresu grafiki cyfrowej oraz szeroko pojętej kultury.	W6-PG2P-K06	3
W6-PG-S2-DA.3 _7	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-DA.3 _8	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-W02	2

3. Module description

Description	Realizacja modułu pozwala studentowi na rozwój możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego. Umożliwia znalezienie środków wyrazu artystycznego w oparciu o różne metody komputerowego kształtowania obrazu.
--------------------	--

Prerequisites	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-DA.2.
----------------------	----------------------------------

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
W6-PG-S2-DA.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-DA.3_1, W6-PG-S2-DA.3_2, W6-PG-S2-DA.3_3, W6-PG-S2-DA.3_4, W6-PG-S2-DA.3_5, W6-PG-S2-DA.3_6, W6-PG-S2-DA.3_7, W6-PG-S2-DA.3_8

5. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
W6-PG-S2-DA.3_fs_1	practical classes	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-DA.3_w_1