

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy), 2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7. Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.2
Kod modułu	W6-GR-SM-GPMC.2
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	polski
Cel i opis treści kształcenia	Realizacja modułu umożliwi 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.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

8. Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-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
W6-GR-SM-GPMC.2_2	posiada 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
W6-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
W6-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

W6-GR-SM-GPMC.2_5	wykazuje gotowość do 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
W6-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

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPMC.2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM- GPMC.2_1, W6-GR-SM- GPMC.2_2, W6-GR-SM- GPMC.2_3, W6-GR-SM- GPMC.2_4, W6-GR-SM- GPMC.2_5, W6-GR-SM- GPMC.2_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących	Nie

	uczenia się	<i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	
--	-------------	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.