

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 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  |

|  |   |
|--|---|
| <b>7. Informacje podstawowe o module</b>   |   |
| Nazwa modułu   | <b>MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.3</b>   |
| Kod modułu   | W6-GR-SM-GPMC.3   |
| Liczba punktów ECTS  | 3   |
| Język wykładowy  | polski  |
| Cel i opis treści kształcenia  | Student nabywa umiejętności samodzielnego posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń w zakresie grafiki projektowej opartej o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Student doskonali umiejętności doboru środków wyrazu plastycznego wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wzbogacając je o doświadczenia innych warsztatów — w ramach szeroko rozumianych poszukiwań interdyscyplinarnych. Dąży do klarownego wyrażenia idei, myśli, zagadnienia artystycznego i projektowego. Zdobywa indywidualne doświadczenia projektowe i twórcze oraz wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu, które znajdują swój wyraz w autorskich realizacjach projektowych. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny i projektowy. |
| Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne) | nie dotyczy   |

| <b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |   |  |                                |
|---|---|--|--------------------------------|
| Kod   | Opis  | Efekty uczenia się kierunku                  | Stopień realizacji (skala 1-5) |
| W6-GR-SM-GPMC.3_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<br>GRMA_W03<br>GRMA_W06             | 3<br>3<br>3                    |
| W6-GR-SM-GPMC.3_2                             | W sposób innowacyjny wykorzystuje 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<br>GRMA_W06                         | 3<br>3                         |
| W6-GR-SM-GPMC.3_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                                     | 3                              |
| W6-GR-SM-GPMC.3_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<br>GRMA_U02<br>GRMA_U05<br>GRMA_U07 | 3<br>3<br>3<br>3               |

|                   |  |  |                  |
|-------------------|--|--|------------------|
| W6-GR-SM-GPMC.3_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                                     | 4                |
| W6-GR-SM-GPMC.3_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<br>GRMA_U11<br>GRMA_U13<br>GRMA_U14 | 4<br>4<br>4<br>4 |

| <b>9. Metody prowadzenia zajęć</b> |                          |  |
|------------------------------------|--------------------------|--|
| Kod                                | Kategoria                | Nazwa (opis)   |
| e03                                | Zbiór metod praktycznych | Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy<br><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> |

| <b>10. Formy prowadzonych zajęć</b> |           |               |  |  |                          |
|-------------------------------------|-----------|---------------|--|--|--------------------------|
| Kod                                 | Nazwa     | Liczba godzin | Sposób weryfikacji efektów uczenia się | Efekty uczenia się modułu  | Metody prowadzenia zajęć |
| W6-GR-SM-GPMC.3_fs_1                | ćwiczenia | 30            | zaliczenie                             | W6-GR-SM- GPMC.3_1, W6-GR-SM- GPMC.3_2, W6-GR-SM- GPMC.3_3, W6-GR-SM- GPMC.3_4, W6-GR-SM- GPMC.3_5, W6-GR-SM- GPMC.3_6 | e03                      |

| <b>11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:</b> |   |   |                                      |
|---|---|---|--------------------------------------|
| 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<br><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<br><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                                  |
| c03   | Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się      | Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego<br><i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego 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.<br><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 uczenia się | Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących<br><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>   | Nie                                  |

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