

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Obsługa komputerowych programów graficznych cz.3

Kod modułu: 13_GRMA_OKPG_CZ.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GRMA_OKPG_CZ.3_1	Posiada wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej, umożliwiającą podjęcie pracy zawodowej.	K_U06 K_W01	2 3
13_GRMA_OKPG_CZ.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K_W07	1
13_GRMA_OKPG_CZ.3_3	Umie samodzielnie realizować prace graficzne w oparciu o własne doświadczenia i inspiracje.	K_U03 K_U05	1 1
13_GRMA_OKPG_CZ.3_4	Posiada umiejętności warsztatowe, w zakresie grafiki cyfrowej, które samodzielnie rozwija.	K_U11	3
13_GRMA_OKPG_CZ.3_5	Potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania	K_U15	2
13_GRMA_OKPG_CZ.3_6	Umie wykorzystywać swoją wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię do tworzenia realizacji o zróżnicowanych koncepcjach artystycznych.	K_U16	2
13_GRMA_OKPG_CZ.3_7	Potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej oraz prezentować własne pomysły i opinie.	K_U19	2
13_GRMA_OKPG_CZ.3_8	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych dzieł twórczych i artystycznych	K_K05	2

3. Opis modułu	
Opis	

	Realizacja modułu Obsługa komputerowych programów graficznych cz.3 pozwala studentowi na rozwijanie wiedzy i umiejętności w zakresie możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu komputerowego, traktowanego jako jeden z aspektów grafiki warsztatowej. Umożliwia pogłębione opanowanie podstawowych programów graficznych przeznaczonych do obróbki obrazu 2D oraz obsługi urządzeń pomocniczych.
Wymagania wstępne	Wskazana jest realizacja programu pracowni graficznych oraz innych pracowni ogólnoplastycznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
OKPG_CZ.3_w_1	Praca graficzna	Weryfikacja wiedzy i umiejętności praktycznych w realizacji komputerowych prac graficznych.	13_GRMA_OKPG_CZ.3_1, 13_GRMA_OKPG_CZ.3_3, 13_GRMA_OKPG_CZ.3_4, 13_GRMA_OKPG_CZ.3_5
OKPG_CZ.3_w_2	Projekt artystyczny	Ocena umiejętności korzystania z metod, technik i środków realizacyjnych w zakresie grafiki cyfrowej dla celów twórczych.	13_GRMA_OKPG_CZ.3_2, 13_GRMA_OKPG_CZ.3_6
OKPG_CZ.3_w_3	Wypowiedź ustna	Ocena umiejętności prezentacji własnych działań twórczych odwołująca się do rzeczowej argumentacji oraz umiejętności krytycznej ich analizy i oceny zarówno na etapie projektowania jak i prezentacji gotowej formy artystycznej.	13_GRMA_OKPG_CZ.3_7, 13_GRMA_OKPG_CZ.3_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OKPG_CZ.3_fns_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł graficznych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego; z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	5	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	30	OKPG_CZ.3_w_1, OKPG_CZ.3_w_2, OKPG_CZ.3_w_3
OKPG_CZ.3_fns_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej	10	Weryfikacja zamierzeń na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	15	OKPG_CZ.3_w_2, OKPG_CZ.3_w_3