

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: Artystyczna grafika komputerowa cz.3

Kod modułu: 13_GRMA_AGK_CZ.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GRMA_AGK CZ.3_ 1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej	K_W01	3
13_GRMA_AGK CZ.3_ 2	Posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie złożonych zagadnień w obszarze grafiki przy pomocy współczesnych metod cyfrowego tworzenia i przekształcania obrazu	K_W03	3
13_GRMA_AGK CZ.3_ 3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K_W07	2
13_GRMA_AGK CZ.3_ 4	Umie samodzielnie realizować prace graficzne w oparciu o własne doświadczenia i inspiracje uwzględniając kontekst estetyczny, społeczny i prawny z jednoczesnym zachowaniem swobody wypowiedzi artystycznej oraz uwzględnianiem odmiennych światopoglądów i sposobów postrzegania twórczej rzeczywistości	K_U03 K_U04 K_U05 K_U07	3 2 3 3
13_GRMA_AGK CZ.3_ 5	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych, w zakresie grafiki cyfrowej, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji twórczych.	K_U11	3
13_GRMA_AGK CZ.3_ 6	Potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania	K_U15	3
13_GRMA_AGK CZ.3_ 7	Umie wykorzystywać swoją wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię do tworzenia dzieł o zróżnicowanych koncepcjach artystycznych	K_U16	2
13_GRMA_AGK CZ.3_ 8	Potrafi swobodnie wypowiadać się na temat twórczości własnej oraz prezentować własne pomysły i opinie opierając się na rzeczowej argumentacji, wykazując przy tym umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i innych przedsięwzięć z zakresu współczesnej sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki	K_U19 K_U20	2 2
13_GRMA	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych dzieł twórczych i artystycznych	K_K05	2

AGK CZ.3_9		
------------	--	--

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu Artystyczna Grafika Komputerowa cz.3 pozwala studentowi na pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego, traktowanego jako jeden z aspektów grafiki warsztatowej. Umożliwia poszerzenie środków wyrazu artystycznego o nowoczesne metody kształtowania obrazu. Pozwala na szerokie wykorzystanie indywidualnych możliwości kreatywnych poprzez multimedialny charakter warsztatu komputerowego.
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
AGK_CZ.3_w_1	Praca graficzna	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacji autorskich — artystycznych pracach graficznych realizowanych cyfrowo.	13_GRMA_AGK CZ.3_1, 13_GRMA_AGK CZ.3_2, 13_GRMA_AGK CZ.3_5, 13_GRMA_AGK CZ.3_6, 13_GRMA_AGK CZ.3_7
AGK_CZ.3_w_2	Projekt artystyczny	Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o zjawiskach współczesnej kultury artystycznej [w tym grafiki współczesnej] oraz umiejętności korzystania z różnych metod, technik i środków wypowiedzi artystycznej do tworzenia indywidualnych dzieł i działań artystycznych w zakresie grafiki cyfrowej.	13_GRMA_AGK CZ.3_3, 13_GRMA_AGK CZ.3_4
AGK_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_AGK CZ.3_8, 13_GRMA_AGK CZ.3_9

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	
AGK_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.	12	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	40	AGK_CZ.3_w_1, AGK_CZ.3_w_2, AGK_CZ.3_w_3
AGK_CZ.3_fns_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej	10	Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	22	AGK_CZ.3_w_2, AGK_CZ.3_w_3