

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>grafika</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:**      **PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.3**
**Kod modułu:** 13-GR-SM-PGC.3

**1. Liczba punktów ECTS: 3**

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-GR-SM-PGC. 3_1	posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3
13-GR-SM-PGC. 3_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	3
13-GR-SM-PGC. 3_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3
13-GR-SM-PGC. 3_4	potrafi w twórczy i kreatywny sposób wykorzystywać możliwości technik cyfrowych oraz świadomie stosować je w swojej twórczości	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13	2 2 2
13-GR-SM-PGC. 3_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	3
13-GR-SM-PGC. 3_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19 GRMA_U20	2 2
13-GR-SM-PGC. 3_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	3

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Realizacja modułu pozwala studentowi rozwijać umiejętności kreowania dzieł artystycznych opierających się o szeroko rozumiany warsztat cyfrowy. Kluczowym celem modułu jest poszukiwanie indywidualnych metod posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik cyfrowych służące
-------------	---

	personalizowaniu języka wyrazu, środków plastycznych oraz przekraczaniu tradycyjnie pojmowanych granic medium wirtualnego. Student powinien samodzielnie formułować koncepty twórcze w odpowiedzi na zadane przez prowadzącego zagadnienia problemowe. Poprzez szeroko rozumiane medium komputerowe powinien potrafić wyrażać idee, myśli, problemy artystyczne świadczące o rozwoju osobowości twórczej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu cz.2

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-GR-SM-PGC.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych realizowanych w medium cyfrowym. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki cyfrowej.	13-GR-SM-PGC.3_1, 13-GR-SM-PGC.3_2, 13-GR-SM-PGC.3_3, 13-GR-SM-PGC.3_4, 13-GR-SM-PGC.3_5, 13-GR-SM-PGC.3_6, 13-GR-SM-PGC.3_7

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
13-GR-SM-PGC.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja dzieł graficznych w oparciu o możliwości warsztatu cyfrowego z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	27	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	63	13-GR-SM-PGC.3_w_1