

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** GRAFIKA UŻYTKOWA (dla specjalności Sztuki Użytkowe) CZ.1

**Kod modułu:** 13-EP-S1-SUGU.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-EP-S1-SUGU.1_1	Posiada podstawowa wiedzę w zakresie form i środków ekspresji właściwą dla grafiki użytkowej (projektowej i warsztatowej)	13-EP-S1-W01	1
13-EP-S1-SUGU.1_2	Samodzielnie projektuje i realizuje prace artystyczne i projektowe w zakresie grafiki użytkowej	13-EP-S1-U01	2
13-EP-S1-SUGU.1_3	Dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do zobrazowania autorskich koncepcji artystycznych i projektowych w zakresie grafiki o charakterze użytkowym	13-EP-S1-U02	2
13-EP-S1-SUGU.1_4	Dysponuje umiejętnościami posługiwania się narzędziami warsztatu graficznego	13-EP-S1-U03	2
13-EP-S1-SUGU.1_5	Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności	13-EP-S1-K16	1
13-EP-S1-SUGU.1_6	Posiada umiejętność współpracy i integracji przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi i wystawienniczymi	13-EP-S1-K17	1
13-EP-S1-SUGU.1_7	W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych zagadnień grafiki użytkowej jak również własnych działań artystycznych w jej obrębie	13-EP-S1-K18	1

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Realizacja modułu pozwala studentowi rozwijać umiejętności posługiwania się warsztatem grafika artysty i projektanta, nabycie umiejętności doboru środków wyrazu i posługiwania się nimi w sposób umożliwiający wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego, zdobycie doświadczenia artystycznego i wiedzy właściwej grafice użytkowej, kształtowanie osobowości twórczej studenta. Student w praktyce poznaje warsztat grafika i projektanta. Istotą jest integrowanie doświadczeń warsztatowych w zakresie grafiki, doświadczeń o charakterze ogólnoplastycznym z filozofią grafiki użytkowej, służącej komunikowaniu się (posiadającej zatem ścisłą funkcję).
-------------	--

<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu „GRAFIKA UŻYTKOWA” 13-EP-S1-GU 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-EP-S1-SUGU.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych i projektowych w realizacjach prac graficznych. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice użytkowej oraz umiejętności adekwatnego wykorzystania technik i metod kreowania projektu.	13-EP-S1-SUGU.1_1, 13-EP-S1-SUGU.1_2, 13-EP-S1-SUGU.1_3, 13-EP-S1-SUGU.1_4, 13-EP-S1-SUGU.1_5, 13-EP-S1-SUGU.1_6, 13-EP-S1-SUGU.1_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-EP-S1-SUGU.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych, projektowych itp.	27	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja projektów; przygotowanie do prezentacji.	93	13-EP-S1-SUGU.1_w_1