

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

**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	Potrąfi 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	Potrąfi 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

<b>Opis</b>	
-------------	--

	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	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_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł graficznych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego; z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	8	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	20	OKPG_CZ.3_w_1, OKPG_CZ.3_w_2, OKPG_CZ.3_w_3
OKPG_CZ.3_fs_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej	22	Weryfikacja zamierzeń na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	10	OKPG_CZ.3_w_2, OKPG_CZ.3_w_3