

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:** Artystyczna grafika komputerowa cz.3

**Kod modułu:** 13\_GRMA\_AGK\_CZ.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_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

<b>Opis</b>	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.
<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
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_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł graficznych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego; z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	30	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	30	AGK_CZ.3_w_1, AGK_CZ.3_w_2, AGK_CZ.3_w_3
AGK_CZ.3_fs_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej	15	Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	15	AGK_CZ.3_w_2, AGK_CZ.3_w_3