

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Artystyczna grafika komputerowa cz.2

Kod modułu: 13_GR2A_AGK_CZ.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GR2A_AGK CZ.2_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej	K_W01	4
13_GR2A_AGK CZ.2_2	Posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie złożonych zagadnień w obszarze grafiki przy pomocy współczesnych metod cyfrowego tworzenia i przekształcania obrazu	K_W03	4
13_GR2A_AGK CZ.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K_W07	4
13_GR2A_AGK CZ.2_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_K08 K_U03 K_U04 K_U05 K_U07	3 4 3 4 3
13_GR2A_AGK CZ.2_5	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych, w zakresie grafiki cyfrowej, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji twórczych	K_U11	4
13_GR2A_AGK CZ.2_6	Potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania	K_U15	3
13_GR2A_AGK CZ.2_7	Umie wykorzystywać swoją wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię do tworzenia dzieł o zróżnicowanych koncepcjach artystycznych	K_U06 K_U16	4 4
13_GR2A_AGK CZ.2_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	K_U19 K_U20	4 4

	zakresu współczesnej sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki		
13_GR2A_AGK CZ.2_9	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych dzieł twórczych i artystycznych oraz rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji	K_K01 K_K05	3 3

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu Artystyczna grafika komputerowa cz.2 pozwala studentowi na pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego, traktowanego jako jeden z aspektów grafiki warsztatowej. Umożliwia ugruntowanie wiedzy i umiejętności w zakresie stosowania cyfrowych 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
13_GR2A_AGK CZ.2_w_1	Praca graficzna	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacji autorskich — artystycznych pracach graficznych realizowanych cyfrowo.	13_GR2A_AGK CZ.2_1, 13_GR2A_AGK CZ.2_2, 13_GR2A_AGK CZ.2_5, 13_GR2A_AGK CZ.2_6
13_GR2A_AGK CZ.2_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_GR2A_AGK CZ.2_3, 13_GR2A_AGK CZ.2_4, 13_GR2A_AGK CZ.2_7
13_GR2A_AGK CZ.2_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_GR2A_AGK CZ.2_8, 13_GR2A_AGK CZ.2_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.2_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	13_GR2A_AGK CZ.2_w_1, 13_GR2A_AGK CZ.2_w_2, 13_GR2A_AGK CZ.2_w_3
AGK CZ.2_fs_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej	15	Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	15	13_GR2A_AGK CZ.2_w_2, 13_GR2A_AGK CZ.2_w_3