

CZĘŚĆ A: PROGRAM STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	grafika [Graphic Arts]
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0213 (Sztuki plastyczne)
8.	Liczba semestrów	10
9.	Tytuł zawodowy	magister
10.	Ogólna charakterystyka kierunku i założonej koncepcji kształcenia	<p>Studia na kierunku grafika gwarantują pełne wykształcenie artysty-grafika projektanta zdolnego do podejmowania działalności twórczej w zakresie grafiki projektowej, grafiki artystycznej i fotografii. Program kształcenia obejmuje gruntowne przygotowanie ogólnoplastyczne, możliwości zdobycia wiedzy i doświadczenia w dziedzinie profesjonalnej realizacji grafiki zarówno w technikach tradycyjnych, jak i komputerowych wraz z podbudową teoretyczną. Studia na kierunku grafika kształcą i rozwijają samodzielność myślenia twórczego, kształtują postawy kreatywne wobec sztuki, zapewniają rzetelną i wszechstronną znajomość problematyki sztuk graficznych z jej specyfikacją warsztatową i technologiczną. Studia przygotowują do obrony dyplomu magisterskiego i podjęcia studiów doktoranckich. Kończą się uzyskaniem tytułu magistra sztuki. Rok I i II charakteryzuje wspólny program dla wszystkich studentów. Studenci zdobywają przygotowanie w zakresie podstaw grafiki projektowej, warsztatowej oraz cyfrowej, liternictwa i typografii, technologii informacyjnych w sztukach plastycznych, a także z przygotowania do druku. Równolegle prowadzone jest kształcenie ogólnoplastyczne oraz dotyczące technologii informacyjnych, fotografii i multimediów. Ponadto studenci I roku zapoznają się z zagadnieniami z zakresu uwarunkowań prawnych i marketingu. Od początku cyklu kształcenia prowadzone są zajęcia teoretyczne w ramach modułu Historia Sztuki i Wiedza o Sztuce Współczesnej. Od II roku cykl kształcenia jest uzupełniony o moduł Wybrane zagadnienia Kultury i Sztuki. Od semestru 5 program dzieli się na dwie specjalności do wyboru: grafikę artystyczną i grafikę projektową. Odtąd zajęcia z obszaru grafiki odbywają się w blokach modułów specjalnościowych. Ponadto wprowadzane są trzy moduły do wyboru związane ze sztuką mediów, projektowaniem publikacji oraz komiksem i sztuką narracji. Na roku V przygotowywane są dyplomowe projekty artystyczne oraz praca pisemna. Studenci przygotowują pracę teoretyczną, nawiązującą tematycznie do realizowanego dyplomowego projektu artystycznego i stanowiącą formę pogłębionego autokomentarza. Przygotowanie to stanowi podstawę do podejmowania różnorodnych zadań w obszarze sztuk plastycznych, a szczególnie przy pracy projektanta graficznego i artysty grafika. Instytut Sztuk Plastycznych w ramach którego prowadzone są studia na kierunku grafika dysponuje bardzo dobrze przygotowaną bazą dydaktyczną ze specjalistycznymi pracownikami, w tym rozbudowanym zapleczem technicznym i aparaturowym, pracownikami grafiki warsztatowej, grafiki komputerowej, grafiki projektowej, multimediów i fotografii, rysunku, malarstwa i rzeźby oraz doświadczoną i wykwalifikowaną kadrą pedagogów o uznanym dorobku artystycznym i naukowym. Kwalifikacje absolwenta zbieżne są z potrzebami rynku pracy. Gruntowne przygotowanie ogólnoplastyczne, profesjonalna znajomość technik i technologii grafiki warsztatowej, oprogramowania i technologii cyfrowego przetwarzania obrazu, metod i technologii grafiki projektowej oraz fotografii czynią absolwenta wszechstronnie przygotowanym twórczo, zdolnym do podejmowania pracy w agencjach graficznych, reklamowych, wydawnictwach, galeriach sztuki, telewizji oraz różnego rodzaju instytucjach kulturalno-oświatowych. Absolwent posiada umiejętności w zakresie znajomości języka obcego na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz jest przygotowany do podjęcia studiów doktoranckich (trzeciego stopnia).</p>
11.	Informacje o związku studiów ze strategią uczelni oraz o potrzebach społeczno-gospodarczych warunkujących prowadzenie studiów i	Kierunek Grafika w pełni wpisuje się w Misję Uniwersytetu Śląskiego przyjętą przez Senat UŚ na posiedzeniu w dniu 20 maja 1997 r. oraz Strategię rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach na lata 2020–2025. Zgodnie z fundamentalnymi założeniami strategii kierunek jest ściśle powiązany z badaniami — ewaluowaną działalnością artystyczną, prowadzoną na Wydziale Sztuki i Nauk o Edukacji (w Instytucie Sztuk Plastycznych).

zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami

W odniesieniu do Strategii UŚ działalność dydaktyczna może zostać zakwalifikowana do Priorytetowych Obszarów Badawczych: POB1 Harmonijny rozwój człowieka — troska o ochronę zdrowia i jakość życia POB4 Humanistyka dla przyszłości — interdyscyplinarne badania kultury i cywilizacji. W nawiązaniu do Agendy ONZ na Rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030 — zadania 4.7 oraz 11.4. Tym samym kierunek wpisuje się do priorytetowych celów operacyjnych w szczególności 1. (zwiększenie wpływu działalności naukowej uczelni na rozwój nauki, w szczególności w priorytetowych obszarach badawczych (POB) o dużym potencjale rozwoju) oraz 3. (podniesienie jakości kształcenia studentów i doktorantów, w szczególności na kierunkach i w dyscyplinach związanych z POB, między innymi poprzez włączenie ich w badania naukowe).

Obecna koncepcja studiów adaptuje nowoczesne metody kształcenia grafiki oraz uwzględnia dynamiczne zmiany technologii graficznych i informacyjnych, jak również nieustannie przekształcające się definicje grafiki jako dyscypliny sztuki znacząco poszerzającej swój zakres pojęciowy. Założenie uwzględnia ponadto zmianę oczekiwań kandydatów, studentów i absolwentów w zakresie potencjalnego wykorzystania wiedzy, kompetencji i umiejętności w przyszłej pracy zawodowej, artystycznej i badawczej w obszarze sztuki. Grafika to oferta dydaktyczna, współgrająca ze współczesnymi koncepcjami kształcenia sztuki. Pozwala na skonkretyzowanie ścieżki kariery artystyczno-badawczo-zawodowej i ściślejsze sprofilowanie absolwenta wedle indywidualnych predyspozycji i oczekiwań.

Pomimo określenia specjalizacji dużą wagę przykładają się do holistycznego kształcenia w zakresie sztuki i dyscyplin pokrewnych; kreatywnego poszukiwania rozwiązań artystycznych i użytkowych. Podkreślana jest konieczność wspierania rozwoju międzyobszarowego — ogólnohumanistycznego — przez co, w praktyce, wprowadzana jest idea interdyscyplinarności sztuki. Jest to ścisła realizacja postulatu sformułowanego w Misji UŚ: „programy nauczania służą nie tylko nabywaniu wiedzy fachowej, ale przede wszystkim mają formować twórcze postawy wobec świata”. Tak też widzimy studentów i absolwentów Grafiki — jako twórczych, świadomych, dążących do ciągłego doskonalenia się i dobrze reagujących na zmieniające się potrzeby rynku jak i życia społecznego, kulturalnego oraz wyzwania cywilizacyjnych. A także będących świadomymi odbiorcami sztuki potrafiącymi wyrażać uzasadnione opinie krytyczne oraz edukować innych w tym zakresie. Cytując Misję UŚ: „Zasadą kształtującą działanie Uniwersytetu jest dążenie do ciągłego otwierania nowych horyzontów poznawczych”.

Program kształcenia opierający się w dużej mierze na opracowywaniu projektów uwzględniających aspekt użytkarny pozwala na kształtowanie postaw studenta skupionych na dialogu, życzliwym rozpoznaniu partnerów, współdziałaniu i otwartości na różnice zdań, przekonań, poglądów. Pozwala zidentyfikować siebie w kontekście sztuki-twórczości i społeczeństwa przy równoczesnym poczuciu wartości jaką stanowią odmienności. Przywołując raz jeszcze Misję UŚ: „(...) warunkiem dobrej pracy i dobrych efektów dydaktycznych jest wysiłek włożony w formowanie twórczej postawy wobec rzeczywistości. Zadaniem zajęć dydaktycznych jest wyzwolenie umiejętności stawiania pytań i następnie wspólnego poszukiwania odpowiedzi. Im bliżej odpowiedź owa związana jest z samodzielną refleksją studenta, tym bardziej spełniona zostaje misja Uniwersytetu (...). Sprzyja temu powoływanie do istnienia nowych, bardziej elastycznych programów nauczania. Programy studiów obejmują najrozmaitsze i zróżnicowane możliwości zdobywania wiedzy stosownie do zapotrzebowania na rynku pracy, lecz także kształtują poczucie elastyczności intelektualnej i zawodowej w połączeniu z otwartością na konieczność nieustannego kształcenia i gotowość do przekwalifikowywania się lub poszerzania wiedzy w zależności od życiowego lub zawodowego kontekstu”.

Kierunek Grafika od lat cieszy się popularnością wśród kandydatów. Obserwacja rynku pozwala przypuszczać, iż Grafika z dwoma wyodrębnionymi specjalnościami, będą cieszyć się uznaniem kandydatów i studentów, co uczyni kierunek wyróżniającym Uniwersytet na rynku edukacyjnym. Zaś dla absolwentów stanie się szansą na uzyskanie ciekawej pracy. Stworzy ponadto możliwość ściślejszej współpracy z otoczeniem gospodarczym.

Kształcenie w zakresie dwóch specjalności umożliwia studentom znaczne zindywidualizowanie ścieżki kształcenia i dostosowywanie jej do własnych preferencji naukowych, artystycznych i wymarzonej kariery zawodowej, co wprost odpowiada na postulat zawarty w Strategii UŚ: „Studenci mają możliwość swobodnego wyboru modułów kształcenia w ramach oferty wydziałowej oraz mogą nawiązywać współpracę naukową z mentorami”. Warto wspomnieć, iż koncepcja kierunku bazuje na dorobku pracowników Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji Instytutu Sztuk Plastycznych od lat prowadzących zajęcia z zakresu rzeźby, malarstwa, rysunku, grafiki, warsztatów artystycznych, ceramiki, szkła artystycznego, fotografii oraz działań interdyscyplinarnych i unikatowych, jak również nauk o sztuce.

Kierunek Grafika w znaczący sposób wzbogaca ofertę dydaktyczną Wydziału Sztuki i Nauk o Edukację — integruje środowisko akademickie całego cieszyńskiego Kampusu, a także miasta i regionu, co zgodne jest z założeniami Strategii UŚ: „Podejmowana jest współpraca z otoczeniem gospodarczym. (...) Ma miejsce aktywny transfer osiągnięć naukowych do gospodarki. Miasta uniwersyteckie

		uczestniczą w życiu Uniwersytetu i wspierają go w działaniach strategicznych. (...) Uniwersytet współpracuje ze szkołami. Pełni rolę kulturotwórczą, służącą inspirowaniu krytycznego i twórczego myślenia. Organizuje wydarzenia o charakterze edukacyjnym i kulturalnym adresowane do społeczności lokalnej, które wspierają wszechstronny rozwój jednostki, tworzą więzi społeczne oraz podkreślają znaczenie refleksji nad tożsamością indywidualną i zbiorową”.
12.	Specjalności	grafika artystyczna [Graphic Arts] grafika projektowa [Graphic Design]
13.	Ogólna charakterystyka specjalności	<p><u>grafika artystyczna</u></p> <p>Specjalność GRAFIKA ARTYSTYCZNA</p> <p>Od III roku studiów prowadzone są moduły specjalnościowe. Program nauczania specjalnościowego obejmuje zarówno pracownie artystyczne jak i zajęcia teoretyczne.</p> <p>Warunkiem ukończenia specjalności jest uzyskanie 38 punktów ECTS w ramach bloku modułów specjalnościowych.</p> <p>W ramach bloku modułów specjalnościowych studenci poznają możliwości grafiki klasycznej, poszerzone o zajęcia z zakresu grafiki eksperymentalnej oraz cyfrowego warsztatu graficznego. Równolegle kształcenie obejmuje wybrane zagadnienia projektowania graficznego.</p> <p>Realizacja zajęć ujętych w bloku modułów specjalnościowych daje możliwość pełnego poznania warsztatu artysty grafika w różnorodnych aspektach technologicznych i ideowych, wzbogaconego o doświadczenia grafiki użytkowej. Absolwent jest przygotowany do funkcjonowania jako niezależny twórca, grafik użytkowy, potrafi pracować w zespole. Jest przygotowany do podjęcia studiów III stopnia.</p> <p>Grafik artysta umiejętnie tworzy w znanych technikach graficznych w tym nowoczesnych i eksperymentalnych, ale też rozumie wagę połączenia umiejętności warsztatowych z wiedzą o kulturze, znajomością historii sztuki, grafiki. Potrafi łączyć klasyczne założenia estetyczne w kontekście kompozycji, barw, umiejętności dobierania technicznych narzędzi (papier, farby, łączenie technik graficznych w tym najnowszych) dla uzyskania pożądanych efektów ze świadomością ciągle zmieniających się tendencji w sztuce i kulturze wizualnej.</p> <p><u>grafika projektowa</u></p> <p>Specjalność GRAFIKA PROJEKTOWA</p> <p>Od III roku studiów prowadzone są moduły specjalnościowe. Program nauczania specjalnościowego obejmuje zarówno pracownie projektowe jak i zajęcia teoretyczne.</p> <p>Warunkiem ukończenia specjalności jest uzyskanie 38 punktów ECTS w ramach bloku modułów specjalnościowych.</p> <p>W ramach bloku modułów specjalnościowych studenci poznają możliwości oraz wagę współczesnego projektowania graficznego rozumianego jako narzędzie komunikacyjne, zarówno dla mediów związanych z drukiem, jak i dla Internetu, urządzeń mobilnych. Umiejętność tworzenia czytelnych komunikatów graficznych, oparta o doświadczenia warsztatowe i wiedzę z zakresu percepcji wizualnej, łączenie doświadczeń różnych dyscyplin, np. nauk humanistycznych, społecznych, historii sztuki, historii projektowania, daje studentom możliwość odnalezienia się we współczesnym świecie rozumianym szerzej niż tylko rynek pracy.</p> <p>Równolegle kształcenie obejmuje wybrane zagadnienia grafiki warsztatowej.</p> <p>Realizacja zajęć ujętych w bloku modułów specjalnościowych daje możliwość pełnego poznania warsztatu grafika projektanta w różnorodnych aspektach technologicznych i ideowych, wzbogaconego o doświadczenia grafiki artystycznej. Absolwent jest przygotowany do funkcjonowania jako niezależny projektant, potrafi pracować w zespole. Jest przygotowany do podjęcia studiów III stopnia.</p> <p>Absolwent potrafi zaprojektować różne komunikaty graficzne (znaki graficzne, plakaty, publikacje drukowane i elektroniczne, elementy graficzne opakowań), przygotować projekty do druku lub publikowania w sieci. Jego wiedza obejmuje podstawy historii sztuki, historii projektowania, zna konteksty komunikacji na poziomie wiedzy o kulturze wizualnej, interpretuje tekst przekładając go na język graficzny, ma świadomość synergii tekstu i obrazu.</p>
14.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	5

15.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	<p>grafika artystyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100% <p>grafika projektowa:</p> <ul style="list-style-type: none"> [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%
16.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	300
17.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	grafika artystyczna: 30%, grafika projektowa: 30%
18.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	grafika artystyczna: 163, grafika projektowa: 163
19.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	grafika artystyczna: 32, grafika projektowa: 32
20.	<p>Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać:</p> <ul style="list-style-type: none"> na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne 	grafika artystyczna: 268, grafika projektowa: 268

21.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	grafika artystyczna: 3, grafika projektowa: 3
22.	Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	<p>Praktyki zawodowe są integralną częścią programu studiów, realizowanego przez studentów na poszczególnych kierunkach, poziomach, profilach i formach studiów. Praktyki mają pomóc w skonfrontowaniu wiedzy zdobytej w trakcie studiów z wymaganiami rynku pracy, zdobyciu umiejętności przydatnych w zawodzie, poznaniu praktycznych zagadnień związanych z pracą na stanowiskach, do których student jest przygotowywany w trakcie trwania studiów. Praktyki mają oswoić studenta z profesjami właściwymi dla konkretnej branży oraz kulturą pracy.</p> <p>Zasady organizacji praktyk określa zarządzenie Rektora. Szczegółowe zasady odbywania praktyk z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych kierunków określa kierunkowy regulamin praktyk zawodowych, w szczególności: efekty uczenia się założone do osiągnięcia przez studenta podczas realizacji praktyki zawodowej, ramowy program praktyk zawierający opis zagadnień, wymiar praktyki (liczba tygodni godzin); formę praktyki (ciągła, śródroczna), kryteria wyboru miejsca odbywania praktyki, obowiązki studenta przebywającego na praktyce, obowiązki opiekuna akademickiego praktyki, warunki zaliczenia praktyki zawodowej przez studenta oraz warunki zwolnienia w całości lub części z obowiązku odbycia praktyk.</p> <p>Liczbę ECTS i liczbę godzin określa plan studiów.</p>
23.	Wymogi związane z ukończeniem studiów	<p>Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych w programie studiów, uzyskanie poświadczenia odpowiedniego poziomu biegłości językowej w zakresie języka obcego oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy dyplomowej. Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym. Absolwent otrzymuje dyplom ukończenia studiów wyższych potwierdzający uzyskanie kwalifikacji odpowiedniego stopnia.</p> <p>Szczegółowe zasady procesu dyplomowania oraz wymogi dla pracy dyplomowej określa Regulamin Studiów oraz Wydziałowy Regulamin Dyplomowania.</p>

CZĘŚĆ B: EFEKTY UCZENIA SIĘ

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Kod efektu uczenia się kierunku	Efekty uczenia się Po ukończeniu studiów jednolitych magisterskich o profilu ogólnoakademickim na kierunku studiów grafika absolwent:	Kody charakterystyk II stopnia PRK do których odnosi się efekt kierunkowy
WIEDZA		
GRMA_W01	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w tradycyjnej oraz współczesnej grafice artystycznej i projektowej	2018_dz.szt._P7S_WG
GRMA_W02	posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki (w tym historii grafiki) oraz innych pokrewnych dyscyplin artystycznych i nauki koniecznej do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną wspartą pogłębioną znajomością literatury przedmiotu	2018_dz.szt._P7S_WG
GRMA_W03	posiada wiedzę pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień w zakresie grafiki	2018_dz.szt._P7S_WG
GRMA_W04	dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy [w tym filozofii, estetyki i socjologii], zjawiskami współczesnego życia i kultury [w tym kulturą medialną] oraz samodzielnie doskonalą tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w grafice współczesnej	2018_P7S_WK, 2018_dz.szt._P7S_WG
GRMA_W05	umie wykorzystywać nabytą wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania własnych działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	2018_dz.szt._P7S_WG
GRMA_W06	rozpoznaje i definiuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku [wiedzą oraz tradycyjnymi i współczesnymi technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej] oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	2018_dz.szt._P7S_WG
GRMA_W07	ma wiedzę o socjologicznych i marketingowych aspektach funkcjonowania rynku sztuki z jego finansowymi i formalno-prawnymi aspektami	2018_P7S_WK, 2018_dz.szt._P7S_WG
GRMA_W08	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika	2018_P7S_WK, 2018_dz.szt._P7S_KK, 2018_dz.szt._P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI		
GRMA_U01	posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach własnych, samodzielnych kreacjach artystycznych w ramach specjalności oraz wszelkiego rodzaju działaniach interdyscyplinarnych	2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U02	dba o estetykę i nowatorstwo projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych	2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U03	umie samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne światopoglądy i sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U04	potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd, być kreatorem nowych trendów w obrębie sztuk wizualnych w tym grafiki	2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U05	umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych ze szczególnym uwzględnieniem wybranej specjalności	2018_dz.szt._P7S_UW

GRMA_U06	umie podjąć pracę zawodową lub samodzielną działalność artystyczną z wykorzystaniem wiedzy i umiejętności zdobytych w trakcie studiów	2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U07	umie projektować efekty własnych prac i prowadzić działania artystyczne uwzględniając kontekst estetyczny, społeczny i prawny, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U08	jest przygotowany do współpracy z zespołem, oraz posiada predyspozycje do przejmowania roli lidera przy realizacji grupowych projektów artystycznych i innych przedsięwzięć kulturalnych.	2018_P7S_UO, 2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR
GRMA_U09	posiada umiejętność kreowania i realizowania indywidualnych i zespołowych projektów artystycznych we współpracy ze specjalistami pokrewnych oraz innych dyscyplin nie związanych z wybranym kierunkiem studiów	2018_P7S_UO, 2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR
GRMA_U10	w twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem artysty-grafika, w sposób umiętny i świadomy potrafi scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazowania graficznego	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U11	posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych zgodnie ze studiowanym kierunkiem studiów	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U12	podejmuje próby łączenia warsztatu graficznego z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U13	potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych jak też i elektronicznych technik przetwarzania obrazu	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U14	potrafi w sposób nowatorski wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego (fotografia, wideo, multimedia) w indywidualnej pracy artystycznej	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U15	potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U16	posiada doświadczenie i umiejętności w realizowaniu własnych działań artystycznych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego wykorzystania wyobraźni oraz wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej umożliwiających niezależność wypowiedzi artystycznej	2018_dz.szt._P7S_UW
GRMA_U17	posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł	2018_dz.szt._P7S_UK
GRMA_U18	posiada umiejętność rozumienia i tworzenia różnego typu tekstów pisanych i ustnych wymagającą wiedzy o języku w zakresie struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki, ze szczególnym uwzględnieniem elementów specjalistycznego języka obcego, w stopniu zaawansowanym (na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz w wyższym stopniu w zakresie specjalistycznej terminologii). Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje naukowe i potrafi je zaprezentować w formie tekstu pisanego bądź wypowiedzi ustnej w języku obcym.	2018_dz.szt._P7S_UK
GRMA_U19	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	2018_dz.szt._P7S_UK
GRMA_U20	posiada pogłębione umiejętności prezentowania własnych pomysłów, sugestii, sądów i opinii popartych rzeczową argumentacją w sytuacji publicznych wystąpień z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i nowych mediów, współpracować z zespołem oraz pełnić funkcję lidera projektu	2018_P7S_UO, 2018_dz.szt._P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
GRMA_K01	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych	2018_dz.szt._P7S_KK
GRMA_K02	inicjuje działania artystyczne w obrębie szeroko pojętej kultury (projekty o charakterze interdyscyplinarnym) angażując i inspirując do współpracy przedstawicieli innych dziedzin życia i nauki	2018_dz.szt._P7S_KK
GRMA_K03	posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych warunków i okoliczności występujących podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej z wykorzystaniem indywidualnych uwarunkowań psychologicznych traktowanych jako czynniki modelujące i wspomagające działalność twórczą	2018_dz.szt._P7S_KR
GRMA_K04	potrafi w efektywny sposób wykorzystać intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych i działalności zawodowej	2018_dz.szt._P7S_KK, 2018_dz.szt._P7S_KR

GRMA_K05	posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki	2018_dz.szt._P7S_KK
GRMA_K06	w oparciu o posiadaną wiedzę i umiejętności jest zdolny do inspirowania, inicjowania, organizowania, wspierania i przewodniczenia działaniom w obrębie zespołowych przedsięwzięć o charakterze artystycznym i kulturalnym	2018_P7S_UO, 2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR
GRMA_K07	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej	2018_dz.szt._P7S_KR, 2018_dz.szt._P7S_UK
GRMA_K08	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	2018_dz.szt._P7S_KO

CZĘŚĆ C: PLAN STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	2023/2024

Specjalność: grafika artystyczna

BŁOK PRZEDMIOTÓW OGÓLNOPLASTYCZNYCH KIERUNKOWYCH										I rok			II rok						III rok						IV rok						V rok								
							forma zajęć			semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E					
1	FOTOGRAFIA CZ.1	PL	Z	30		30	2		30	2																													
2	LITERNICTWO I TYPOGRAFIA CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2																													
3	MALARSTWO CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2																													
4	PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.1	PL	Z	30		30	3		30	3																													
5	PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.1	PL	Z	45		45	4		45	4																													
6	PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.1	PL	Z	45		45	4		45	4																													
7	RYSUNEK CZ.1	PL	Z	60		60	3		60	3																													
8	RZEŻBA CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2																													
9	TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.1	PL	Z	30		30	3		30	3																													
10	FOTOGRAFIA CZ.2	PL	Z	30		30	2					30	2																										
11	LITERNICTWO I TYPOGRAFIA CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2																										
12	MALARSTWO CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2																										
13	PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.2	PL	Z	30		30	3					30	3																										
14	PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.2	PL	Z	45		45	4					45	4																										
15	PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.2	PL	Z	45		45	4					45	4																										
16	RYSUNEK CZ.2	PL	Z	60		60	3					60	3																										
17	RZEŻBA CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2																										
18	TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.2	PL	Z	30		30	3					30	3																										
19	FOTOGRAFIA CZ.3	PL	Z	30		30	3								30	3																							
20	MALARSTWO CZ.3	PL	Z	45		45	2								45	2																							
21	PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3																							
22	PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3																							
23	PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3																							
24	PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.1	PL	Z	30		30	2								30	2																							
25	RYSUNEK CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3																							
26	RZEŻBA CZ.3	PL	Z	45		45	2								45	2																							
27	TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.3	PL	Z	30		30	3								30	3																							
28	FOTOGRAFIA CZ.4	PL	Z	30		30	3											30	3																				
29	MALARSTWO CZ.4	PL	Z	45		45	2											45	2																				

BLOK PRZEDMIOTÓW OGÓLNOPLASTYCZNYCH KIERUNKOWYCH							I rok			II rok			III rok			IV rok			V rok																		
							semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10			
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
30	PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.4	PL	Z	45		45	3									45	3																				
31	PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.4	PL	Z	45		45	3									45	3																				
32	PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.4	PL	Z	45		45	3									45	3																				
33	PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.2	PL	Z	30		30	2									30	2																				
34	RYSUNEK CZ.4	PL	Z	45		45	3									45	3																				
35	RZEŻBA CZ.4	PL	Z	45		45	2									45	2																				
36	TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.4	PL	Z	30		30	3									30	3																				
37	FOTOGRAFIA CZ.5	PL	Z	30		30	3											30	3																		
38	MALARSTWO CZ.5	PL	Z	45		45	3											45	3																		
39	PROJEKTOWANIE OPAKOWAŃ I ELEMENTÓW WYSTAWIENNICZYCH CZ.1	PL	Z	30		30	3											30	3																		
40	Przedmioty do wyboru 5 sem. Grafika *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	4											45	4																		
41	RYSUNEK CZ.5	PL	Z	45		45	3											45	3																		
42	FOTOGRAFIA CZ.6	PL	Z	30		30	3														30	3															
43	MALARSTWO CZ.6	PL	Z	45		45	3														45	3															
44	PROJEKTOWANIE OPAKOWAŃ I ELEMENTÓW WYSTAWIENNICZYCH CZ.2	PL	Z	30		30	3														30	3															
45	Przedmioty do wyboru 6 sem. Grafika *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	4														45	4															
46	RYSUNEK CZ.6	PL	Z	45		45	3														45	3															
47	Przedmioty do wyboru 7 sem. Grafika *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	7																	45	7												
48	RYSUNEK CZ.7	PL	Z	45		45	3																	45	3												
49	ZAGADNIENIA KIERUNKOWE CZ.1	PL	E	15	15		3																15		3												
50	Przedmioty do wyboru sem. 8 Grafika *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	7																			45	7										
51	RYSUNEK CZ.8	PL	Z	45		45	3																		45	3											
52	ZAGADNIENIA KIERUNKOWE CZ.2	PL	E	15	15		3																		15		3										
53	WARSZTATY ARTYSTYCZNE — PLENER	PL	Z	40		40	3																							40	3						
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW OGÓLNOPLASTYCZNYCH KIERUNKOWYCH:				2110	30	2080	159	0	375	25	0	375	25	0	360	24	0	360	24	0	195	16	0	195	16	15	90	13	15	90	13	0	40	3	0	0	0
BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH I DODATKOWYCH							I rok			II rok			III rok			IV rok			V rok																		
							semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10			
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.1	PL	E	30	15	15	2	15	15	2																											
2	UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.1	PL	E	15	15		1	15		1																											
3	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.2	PL	E	30	15	15	2				15	15	2																								
4	UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.2	PL	E	15	15		1				15		1																								
5	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.3	PL	E	30	15	15	2							15	15	2																					
6	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1	PL	E	30	15	15	2							15	15	2																					
7	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.4	PL	E	30	15	15	2									15	15	2																			
8	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2	PL	E	30	15	15	2									15	15	2																			
9	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.5	PL	E	30	15	15	2											15	15	2																	
10	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.3	PL	E	30	15	15	2											15	15	2																	
11	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.6	PL	E	30	15	15	2														15	15	2														
12	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.4	PL	E	30	15	15	2														15	15	2														
13	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.5	PL	E	30	15	15	2																	15	15	2											
14	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.6	PL	E	30	15	15	2																			15	15	2									

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH I DODATKOWYCH										I rok			II rok			III rok			IV rok			V rok																	
							forma zajęć		Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	W	I		E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
15	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1	PL	Z	30		30	7																										30	7					
16	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2	PL	Z	30		30	8																											30	8				
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH I DODATKOWYCH:				450	210	240	41	30	15	3	30	15	3	30	30	4	30	30	4	30	30	4	15	15	2	15	15	2	0	30	7	0	30	8					
BLOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH										I rok			II rok			III rok			IV rok			V rok																	
							forma zajęć		Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	W	I		E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.1	PL	Z	30		30	0		30																														
2	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.2	PL	Z	30		30	0				30																												
3	JĘZYK OBCY CZ.1	PL	Z	30		30	2		30	2																													
4	JĘZYK OBCY CZ.2	PL	Z	30		30	2				30	2																											
5	JĘZYK OBCY CZ.3	PL	Z	30		30	2					30	2																										
6	JĘZYK OBCY CZ.4	PL	E	30		30	2							30	2																								
7	PRAKTYKI ZAWODOWE	PL	Z	90		90	3																								90	3							
RAZEM BLOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:				270	0	270	11	0	60	2	0	60	2	0	30	2	0	30	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	90	3	0	0	0		
MODUŁY SPECJALNOŚCI										I rok			II rok			III rok			IV rok			V rok																	
							forma zajęć		Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	W	I		E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.1	PL	Z	75		75	5														75	5																	
2	MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.1	PL	Z	60		60	3														60	3																	
3	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.1	PL	Z	45		45	2														45	2																	
4	GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.2	PL	Z	75		75	5																75	5															
5	MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.2	PL	Z	60		60	3																60	3															
6	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.2	PL	Z	45		45	2																45	2															
7	GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.3	PL	Z	75		75	7																		75	7													
8	MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.3	PL	Z	60		60	6																		60	6													
9	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.3	PL	Z	45		45	2																			45	2												
10	GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.4	PL	Z	75		75	7																				75	7											
11	MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.4	PL	Z	60		60	6																				60	6											
12	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.4	PL	Z	45		45	2																					45	2										
13	PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.1	PL	Z	90		90	13																								90	13							
14	PRACOWNIA DYPLOMOWA UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.1	PL	Z	60		60	4																								60	4							
15	PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.2	PL	Z	90		90	13																												90	13			

[illegible]

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku grafika w specjalności grafika artystyczna.

* Grupy modułów

Przedmioty do wyboru 5 sem. Grafika

Opis:					
do wyboru jeden z modułów: Komiks i sztuka narracji lub Sztuka mediów i videoart lub Projektowanie Publikacji					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.1	PL	Z		45	4
PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.1	PL	Z		45	4
PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.1	PL	Z		45	4
SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.1	PL	Z		45	4

Przedmioty do wyboru 6 sem. Grafika

Opis:					
do wyboru jeden z modułów: Komiks i sztuka narracji lub Sztuka mediów i videoart lub Projektowanie Publikacji					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.2	PL	Z		45	4
PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.2	PL	Z		45	4
PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.2	PL	Z		45	4
SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.2	PL	Z		45	4

Przedmioty do wyboru 7 sem. Grafika

Opis:					
do wyboru jeden z modułów: Komiks i sztuka narracji lub Sztuka mediów i videoart lub Projektowanie Publikacji					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.3	PL	Z		45	7
PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.3	PL	Z		45	7
PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.3	PL	Z		45	7
SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.3	PL	Z		45	7

Przedmioty do wyboru sem. 8 Grafika

Opis:
do wyboru jeden z modułów: Komiks i sztuka narracji lub Sztuka mediów i videoart lub Projektowanie Publikacji



Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.4	PL	Z		45	7
PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.4	PL	Z		45	7
PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.4	PL	Z		45	7
SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.4	PL	Z		45	7

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	2023/2024

Specjalność: grafika projektowa

BLOK PRZEDMIOTÓW OGÓLNOPLASTYCZNYCH KIERUNKOWYCH								I rok			II rok			III rok			IV rok			V rok														
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	FOTOGRAFIA CZ.1	PL	Z	30		30	2		30	2																								
2	LITERNICTWO I TYPOGRAFIA CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2																								
3	MALARSTWO CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2																								
4	PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.1	PL	Z	30		30	3		30	3																								
5	PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.1	PL	Z	45		45	4		45	4																								
6	PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.1	PL	Z	45		45	4		45	4																								
7	RYSUNEK CZ.1	PL	Z	60		60	3		60	3																								
8	RZEŻBA CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2																								
9	TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.1	PL	Z	30		30	3		30	3																								
10	FOTOGRAFIA CZ.2	PL	Z	30		30	2					30	2																					
11	LITERNICTWO I TYPOGRAFIA CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2																					
12	MALARSTWO CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2																					
13	PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.2	PL	Z	30		30	3					30	3																					
14	PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.2	PL	Z	45		45	4					45	4																					
15	PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.2	PL	Z	45		45	4					45	4																					
16	RYSUNEK CZ.2	PL	Z	60		60	3					60	3																					
17	RZEŻBA CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2																					
18	TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.2	PL	Z	30		30	3					30	3																					
19	FOTOGRAFIA CZ.3	PL	Z	30		30	3								30	3																		
20	MALARSTWO CZ.3	PL	Z	45		45	2								45	2																		
21	PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3																		
22	PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3																		
23	PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3																		
24	PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.1	PL	Z	30		30	2								30	2																		
25	RYSUNEK CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3																		
26	RZEŻBA CZ.3	PL	Z	45		45	2								45	2																		
27	TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.3	PL	Z	30		30	3								30	3																		
28	FOTOGRAFIA CZ.4	PL	Z	30		30	3									30	3																	
29	MALARSTWO CZ.4	PL	Z	45		45	2									45	2																	
30	PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.4	PL	Z	45		45	3									45	3																	
31	PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.4	PL	Z	45		45	3									45	3																	

BŁOK PRZEDMIOTÓW OGÓLNOPLASTYCZNYCH KIERUNKOWYCH								I rok						II rok						III rok						IV rok						V rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
32	PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.4	PL	Z	45		45	3									45	3																				
33	PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.2	PL	Z	30		30	2									30	2																				
34	RYSUNEK CZ.4	PL	Z	45		45	3									45	3																				
35	RZEŻBA CZ.4	PL	Z	45		45	2									45	2																				
36	TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.4	PL	Z	30		30	3									30	3																				
37	FOTOGRAFIA CZ.5	PL	Z	30		30	3											30	3																		
38	MALARSTWO CZ.5	PL	Z	45		45	3											45	3																		
39	PROJEKTOWANIE OPAKOWAŃ I ELEMENTÓW WYSTAWIENNICZYCH CZ.1	PL	Z	30		30	3											30	3																		
40	Przedmioty do wyboru 5 sem. Grafika <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	4											45	4																		
41	RYSUNEK CZ.5	PL	Z	45		45	3											45	3																		
42	FOTOGRAFIA CZ.6	PL	Z	30		30	3														30	3															
43	MALARSTWO CZ.6	PL	Z	45		45	3														45	3															
44	PROJEKTOWANIE OPAKOWAŃ I ELEMENTÓW WYSTAWIENNICZYCH CZ.2	PL	Z	30		30	3														30	3															
45	Przedmioty do wyboru 6 sem. Grafika <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	4														45	4															
46	RYSUNEK CZ.6	PL	Z	45		45	3														45	3															
47	Przedmioty do wyboru 7 sem. Grafika <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	7																	45	7												
48	RYSUNEK CZ.7	PL	Z	45		45	3																45	3													
49	ZAGADNIENIA KIERUNKOWE CZ.1	PL	E	15	15		3																15		3												
50	Przedmioty do wyboru sem. 8 Grafika <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	7																				45	7									
51	RYSUNEK CZ.8	PL	Z	45		45	3																				45	3									
52	ZAGADNIENIA KIERUNKOWE CZ.2	PL	E	15	15		3																		15		3										
53	WARSZTATY ARTYSTYCZNE — PLENER	PL	Z	40		40	3																						40	3							
RAZEM BŁOK PRZEDMIOTÓW OGÓLNOPLASTYCZNYCH KIERUNKOWYCH:				2110	30	2080	159	0	375	25	0	375	25	0	360	24	0	360	24	0	195	16	0	195	16	15	90	13	15	90	13	0	40	3	0	0	0

BŁOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH I DODATKOWYCH								I rok						II rok						III rok						IV rok						V rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.1	PL	E	30	15	15	2	15	15	2																											
2	UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.1	PL	E	15	15		1	15		1																											
3	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.2	PL	E	30	15	15	2				15	15	2																								
4	UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.2	PL	E	15	15		1				15		1																								
5	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.3	PL	E	30	15	15	2							15	15	2																					
6	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1	PL	E	30	15	15	2							15	15	2																					
7	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.4	PL	E	30	15	15	2										15	15	2																		
8	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2	PL	E	30	15	15	2									15	15	2																			
9	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.5	PL	E	30	15	15	2										15	15	2																		
10	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.3	PL	E	30	15	15	2										15	15	2																		
11	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.6	PL	E	30	15	15	2														15	15	2														
12	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.4	PL	E	30	15	15	2														15	15	2														
13	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.5	PL	E	30	15	15	2																15	15	2												
14	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.6	PL	E	30	15	15	2																		15	15	2										
15	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1	PL	Z	30		30	7																						30	7							
16	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2	PL	Z	30		30	8																									30					

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH I DODATKOWYCH										I rok			II rok			III rok			IV rok			V rok																						
							forma zajęć		Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10							
Lp.	Nazwa modułu						Język wykł.	E/Z		Razem	W	I	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E								
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH I DODATKOWYCH:										450	210	240	41	30	15	3	30	15	3	30	30	4	30	30	4	30	30	4	30	30	4	15	15	2	15	15	2	0	30	7	0	30	8	
BLOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH										I rok			II rok			III rok			IV rok			V rok																						
							forma zajęć		Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10							
Lp.	Nazwa modułu						Język wykł.	E/Z		Razem	W	I	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E								
1	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.1						PL	Z	30		30	0		30																														
2	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.2						PL	Z	30		30	0			30																													
3	JĘZYK OBCY CZ.1						PL	Z	30		30	2		30	2																													
4	JĘZYK OBCY CZ.2						PL	Z	30		30	2				30	2																											
5	JĘZYK OBCY CZ.3						PL	Z	30		30	2					30	2																										
6	JĘZYK OBCY CZ.4						PL	E	30		30	2					30	2																										
7	PRAKTYKI ZAWODOWE						PL	Z	90		90	3																					90	3										
RAZEM BLOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:										270	0	270	11	0	60	2	0	60	2	0	30	2	0	30	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	90	3	0	0	0		
MODUŁY SPECJALNOŚCI										I rok			II rok			III rok			IV rok			V rok																						
							forma zajęć		Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			semestr 7			semestr 8			semestr 9			semestr 10							
Lp.	Nazwa modułu						Język wykł.	E/Z		Razem	W	I	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E								
1	GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.1						PL	Z	45		45	2										45	2																					
2	MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.1						PL	Z	60		60	3										60	3																					
3	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.1						PL	Z	75		75	5										75	5																					
4	GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.2						PL	Z	45		45	2												45	2																			
5	MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.2						PL	Z	60		60	3											60	3																				
6	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.2						PL	Z	75		75	5											75	5																				
7	GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.3						PL	Z	45		45	2														45	2																	
8	MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.3						PL	Z	60		60	6														60	6																	
9	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.3						PL	Z	75		75	7														75	7																	
10	GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.4						PL	Z	45		45	2																45	2															
11	MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.4						PL	Z	60		60	6																60	6															
12	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.4						PL	Z	75		75	7																	75	7														
13	PRACOWNIA DYPLOMOWA — UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.1						PL	Z	60		60	4																					60	4										
14	PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.1						PL	Z	90		90	13																					90	13										
15	PRACOWNIA DYPLOMOWA — UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.2						PL	Z	60		60	9																							60	9								

[illegible]

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku grafika w specjalności grafika projektowa.

* Grupy modułów

Przedmioty do wyboru 5 sem. Grafika

Opis:					
do wyboru jeden z modułów: Komiks i sztuka narracji lub Sztuka mediów i videoart lub Projektowanie Publikacji					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.1	PL	Z		45	4
PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.1	PL	Z		45	4
PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.1	PL	Z		45	4
SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.1	PL	Z		45	4

Przedmioty do wyboru 6 sem. Grafika

Opis:					
do wyboru jeden z modułów: Komiks i sztuka narracji lub Sztuka mediów i videoart lub Projektowanie Publikacji					
Moduły:	Język wykl.	E/Z	W	I	ECTS
KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.2	PL	Z		45	4
PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.2	PL	Z		45	4
PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.2	PL	Z		45	4
SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.2	PL	Z		45	4

Przedmioty do wyboru 7 sem. Grafika

Opis:					
do wyboru jeden z modułów: Komiks i sztuka narracji lub Sztuka mediów i videoart lub Projektowanie Publikacji					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.3	PL	Z		45	7
PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.3	PL	Z		45	7
PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.3	PL	Z		45	7
SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.3	PL	Z		45	7

Przedmioty do wyboru sem. 8 Grafika

Opis:					
do wyboru jeden z modułów: Komiks i sztuka narracji lub Sztuka mediów i videoart lub Projektowanie Publikacji					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.4	PL	Z		45	7



PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.4	PL	Z		45	7
PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.4	PL	Z		45	7
SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.4	PL	Z		45	7

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

CZĘŚĆ D: OPIS MODUŁÓW

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		FOTOGRAFIA CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-FOT.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu umożliwia poznanie podstawowej wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-FOT. 1_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	2	
W6-GR-SM-FOT. 1_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-FOT. 1_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03 GRMA_U07	1 1	
W6-GR-SM-FOT. 1_4	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych na gruncie fotografii	GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U14	2 2 2	
W6-GR-SM-FOT. 1_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	2	
W6-GR-SM-FOT. 1_6	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w trakcie realizacji projektów zespołowych	GRMA_U08 GRMA_U09 GRMA_U19	2 2 2	

		GRMA_U20	2
W6-GR-SM-FOT. 1_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-FOT.1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-FOT. 1_1, W6-GR-SM-FOT. 1_2, W6-GR-SM-FOT. 1_3, W6-GR-SM-FOT. 1_4, W6-GR-SM-FOT. 1_5, W6-GR-SM-FOT. 1_6, W6-GR-SM-FOT. 1_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		FOTOGRAFIA CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-FOT.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu umożliwia pogłębianie wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-GR-SM-FOT. 2_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01		2
W6-GR-SM-FOT. 2_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03		2
W6-GR-SM-FOT. 2_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03		2
		GRMA_U07		2
W6-GR-SM-FOT. 2_4	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych na gruncie fotografii	GRMA_U10		2
		GRMA_U12		2
		GRMA_U14		2
W6-GR-SM-FOT. 2_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16		2
W6-GR-SM-FOT. 2_6	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w trakcie realizacji projektów zespołowych	GRMA_U08		3
		GRMA_U09		2
		GRMA_U19		3
		GRMA_U20		3

W6-GR-SM-FOT. 2_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	1
-------------------	--	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-FOT.2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-FOT. 2_1, W6-GR-SM-FOT. 2_2, W6-GR-SM-FOT. 2_3, W6-GR-SM-FOT. 2_4, W6-GR-SM-FOT. 2_5, W6-GR-SM-FOT. 2_6, W6-GR-SM-FOT. 2_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		FOTOGRAFIA CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-FOT.3
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu umożliwia pogłębianie wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-FOT. 3_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-FOT. 3_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-FOT. 3_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03	3	
W6-GR-SM-FOT. 3_4	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych na gruncie fotografii	GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U14	3 3 3	
W6-GR-SM-FOT. 3_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	2	
W6-GR-SM-FOT. 3_6	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w trakcie realizacji projektów zespołowych	GRMA_U08 GRMA_U09 GRMA_U19 GRMA_U20	3 2 3 3	
W6-GR-SM-	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	2	

FOT. 3_7		
----------	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- FOT.3_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-FOT. 3_1, W6-GR-SM-FOT. 3_2, W6-GR-SM-FOT. 3_3, W6-GR-SM-FOT. 3_4, W6-GR-SM-FOT. 3_5, W6-GR-SM-FOT. 3_6, W6-GR-SM-FOT. 3_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		FOTOGRAFIA CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-FOT.4
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu umożliwia pogłębianie wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-FOT. 4_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-FOT. 4_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	3	
W6-GR-SM-FOT. 4_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03 GRMA_U07	3 2	
W6-GR-SM-FOT. 4_4	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych na gruncie fotografii	GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U14	3 3 3	
W6-GR-SM-FOT. 4_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	3	
W6-GR-SM-FOT. 4_6	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w trakcie realizacji projektów zespołowych	GRMA_U08 GRMA_U09 GRMA_U19 GRMA_U20	3 3 3 3	

W6-GR-SM-FOT. 4_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	2
-------------------	--	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-FOT.4_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-FOT. 4_1, W6-GR-SM-FOT. 4_2, W6-GR-SM-FOT. 4_3, W6-GR-SM-FOT. 4_4, W6-GR-SM-FOT. 4_5, W6-GR-SM-FOT. 4_6, W6-GR-SM-FOT. 4_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		FOTOGRAFIA CZ.5
Kod modułu		W6-GR-SM-FOT.5
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu umożliwia pogłębianie wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej. Student samodzielnie realizuje prace fotograficzne o wysokim stopniu oryginalności i świadomości medium.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-GR-SM-FOT. 5_1	posiada zaawansowaną wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01		4
W6-GR-SM-FOT. 5_2	Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03		3
W6-GR-SM-FOT. 5_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03 GRMA_U07		4 3
W6-GR-SM-FOT. 5_4	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych na gruncie fotografii	GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U14		4 4 4
W6-GR-SM-FOT. 5_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16		3
W6-GR-SM-FOT. 5_6	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w trakcie realizacji projektów zespołowych	GRMA_U08 GRMA_U09 GRMA_U19 GRMA_U20		3 3 3 3

W6-GR-SM-FOT. 5_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	3
-------------------	--	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-FOT.5_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-FOT. 5_1, W6-GR-SM-FOT. 5_2, W6-GR-SM-FOT. 5_3, W6-GR-SM-FOT. 5_4, W6-GR-SM-FOT. 5_5, W6-GR-SM-FOT. 5_6, W6-GR-SM-FOT. 5_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		FOTOGRAFIA CZ.6
Kod modułu		W6-GR-SM-FOT.6
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu umożliwia pogłębianie wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej. Student samodzielnie realizuje prace fotograficzne o wysokim stopniu oryginalności i świadomości medium. W zakres swoich realizacji włącza działania intermedialne i interdyscyplinarne etc.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-FOT. 6_1	posiada zaawansowaną wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	4	
W6-GR-SM-FOT. 6_2	posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	4	
W6-GR-SM-FOT. 6_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03 GRMA_U07	5 4	
W6-GR-SM-FOT. 6_4	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych na gruncie fotografii	GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U14	4 4 4	
W6-GR-SM-FOT. 6_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	4	
W6-GR-SM-FOT. 6_6	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w trakcie realizacji projektów zespołowych	GRMA_U08 GRMA_U09 GRMA_U19 GRMA_U20	4 4 4 4	

W6-GR-SM-FOT. 6_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	3
-------------------	--	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-FOT.6_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-FOT. 6_1, W6-GR-SM-FOT. 6_2, W6-GR-SM-FOT. 6_3, W6-GR-SM-FOT. 6_4, W6-GR-SM-FOT. 6_5, W6-GR-SM-FOT. 6_6, W6-GR-SM-FOT. 6_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.1
Kod modułu		W6GR-SM-GPGA.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł umożliwia studentom specjalności Grafika Projektowa wzbogacenie doświadczeń badawczo-artystycznych o walory artystyczne (warsztatowe) w zakresie grafiki. Realizacja modułu pozwala rozbudzać twórczą aktywność studentów i przekładać ją na język twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik druku artystycznego, jak również działań z zakresu eksperymentu graficznego. Realizacja modułu, pozwala studentom opanować w/w techniki w stopniu gwarantującym wykonanie matrycy graficznej i powielenie jej według norm, obowiązujących w dziedzinie grafiki artystycznej oraz pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych poprzez wykorzystanie nowych materiałów i technologii, łączenie nowych środków wyrazu artystycznego i efektów graficznych, wychodzących poza klasyczny obszar graficznej kreacji artystycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPGA.1_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych i i eksperymentalnych technik graficznych (grafiki warsztatowej) oraz autorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania	GRMA_W01	2	
W6-GR-SM-GPGA.1_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	1	
W6-GR-SM-GPGA.1_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-GPGA.1_4	umie samodzielnie, i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacji kierunkowe oraz kreatywnie poszukuje rozwiązań twórczych w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej w celu wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych.	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U16	2 2 2 2	
W6-GR-SM-GPGA.1_5	potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię oraz wiedzę, rozumiejąc jednocześnie potrzebę ciągłego jej pogłębiania w obrębie szeroko pojętych działań w obszarze grafiki	GRMA_K01 GRMA_K03	2 2	

		GRMA_K04	2
W6-GR-SM-GPGA.1_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	1
W6-GR-SM-GPGA.1_7	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje, związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	1
W6-GR-SM-GPGA.1_8	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPGA.1_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-GPGA.1_1, W6-GR-SM-GPGA.1_2, W6-GR-SM-GPGA.1_3, W6-GR-SM-GPGA.1_4, W6-GR-SM-GPGA.1_5, W6-GR-SM-GPGA.1_6, W6-GR-SM-GPGA.1_7, W6-GR-SM-GPGA.1_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GPGA.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł umożliwia studentom specjalności Grafika Projektowa wzbogacenie doświadczeń badawczo-artystycznych o walory artystyczne (warsztatowe) w zakresie grafiki. Realizacja modułu pozwala rozbudzać twórczą aktywność studentów i przekładać ją na język twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik druku artystycznego, jak również działań z zakresu eksperymentu graficznego. Realizacja modułu, pozwala studentom opanować w/w techniki w stopniu gwarantującym wykonanie matrycy graficznej i powielenie jej według norm, obowiązujących w dziedzinie grafiki artystycznej oraz pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych poprzez wykorzystanie nowych materiałów i technologii, łączenie nowych środków wyrazu artystycznego i efektów graficznych, wychodzących poza klasyczny obszar graficznej kreacji artystycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPGA.2_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych i eksperymentalnych technik graficznych (grafiki warsztatowej) oraz autorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-GPGA.2_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	2	
W6-GR-SM-GPGA.2_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	3	
W6-GR-SM-GPGA.2_4	umie samodzielnie, i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacji kierunkowe oraz kreatywnie poszukuje rozwiązań twórczych w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej w celu wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych.	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U16	2 2 2 2	
W6-GR-SM-GPGA.2_5	potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię oraz wiedzę rozumiejąc jednocześnie potrzebę ciągłego jej pogłębiania w obrębie szeroko pojętych działań w obszarze grafiki	GRMA_K01 GRMA_K03	2 2	

		GRMA_K04	2
W6-GR-SM-GPGA.2_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	1
W6-GR-SM-GPGA.2_7	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje, związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	1
W6-GR-SM-GPGA.2_8	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPGA.2_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- GPGA.2_1, W6-GR-SM- GPGA.2_2, W6-GR-SM- GPGA.2_3, W6-GR-SM- GPGA.2_4, W6-GR-SM- GPGA.2_5, W6-GR-SM- GPGA.2_6, W6-GR-SM- GPGA.2_7, W6-GR-SM- GPGA.2_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-GPGA.3
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł umożliwia studentom specjalności Grafika Projektowa wzbogacenie doświadczeń badawczo-artystycznych o walory artystyczne (warsztatowe) w zakresie grafiki. Realizacja modułu pozwala rozbudzać twórczą aktywność studentów i przekładać ją na język twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik druku artystycznego, jak również działań z zakresu eksperymentu graficznego. Realizacja modułu, pozwala studentom opanować w/w techniki w stopniu gwarantującym wykonanie matrycy graficznej i powielenie jej według norm obowiązujących w dziedzinie grafiki artystycznej oraz pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych poprzez wykorzystanie nowych materiałów i technologii, łączenie nowych środków wyrazu artystycznego i efektów graficznych, wychodzących poza klasyczny obszar graficznej kreacji artystycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPGA.3_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych i eksperymentalnych technik graficznych (grafiki warsztatowej) oraz autorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania	GRMA_W01	4	
W6-GR-SM-GPGA.3_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-GPGA.3_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	4	
W6-GR-SM-GPGA.3_4	umie samodzielnie, i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacji kierunkowe oraz kreatywnie poszukuje rozwiązań twórczych w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej w celu wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych.	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U16	3 3 3 3	
W6-GR-SM-GPGA.3_5	potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię oraz wiedzę rozumiejąc jednocześnie potrzebę ciągłego jej pogłębiania w obrębie szeroko pojętych działań w obszarze grafiki	GRMA_K01 GRMA_K03	3 3	

		GRMA_K04	3
W6-GR-SM-GPGA.3_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	2
W6-GR-SM-GPGA.3_7	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje, związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GPGA.3_8	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPGA.3_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- GPGA.3_1, W6-GR-SM- GPGA.3_2, W6-GR-SM- GPGA.3_3, W6-GR-SM- GPGA.3_4, W6-GR-SM- GPGA.3_5, W6-GR-SM- GPGA.3_6, W6-GR-SM- GPGA.3_7, W6-GR-SM- GPGA.3_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-GPGA.4
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł umożliwia studentom specjalności Grafika Projektowa wzbogacenie doświadczeń badawczo-artystycznych o walory artystyczne (warsztatowe) w zakresie grafiki. Realizacja modułu pozwala rozbudzać twórczą aktywność studentów i przekładać ją na język twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik druku artystycznego, jak również działań z zakresu eksperymentu graficznego. Realizacja modułu, pozwala studentom opanować w/w techniki w stopniu gwarantującym wykonanie matrycy graficznej i powielenie jej według norm obowiązujących w dziedzinie grafiki artystycznej oraz pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych poprzez wykorzystanie nowych materiałów i technologii, łączenie nowych środków wyrazu artystycznego i efektów graficznych, wychodzących poza klasyczny obszar graficznej kreacji artystycznej. Moduł przygotowuje do realizacji uzupełniającej pracy dyplomowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPGA.4_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych i eksperymentalnych technik graficznych (grafiki warsztatowej) oraz autorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania	GRMA_W01	5	
W6-GR-SM-GPGA.4_2	posiada zaawansowaną wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	4	
W6-GR-SM-GPGA.4_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w wysokim stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	5	
W6-GR-SM-GPGA.4_4	umie samodzielnie, i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacje kierunkowe oraz kreatywnie poszukuje rozwiązań twórczych w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej w celu wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych.	GRMA_U01	4	
		GRMA_U10	4	
		GRMA_U12	4	
		GRMA_U16	4	
W6-GR-SM-	potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię oraz wiedzę, rozumiejąc jednocześnie potrzebę	GRMA_K01	4	

GPGA.4_5	ciągłego jej pogłębiania w obrębie szeroko pojętych działań w obszarze grafiki	GRMA_K03 GRMA_K04	4 4
W6-GR-SM-GPGA.4_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	2
W6-GR-SM-GPGA.4_7	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje, związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GPGA.4_8	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPGA.4_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- GPGA.4_1, W6-GR-SM- GPGA.4_2, W6-GR-SM- GPGA.4_3, W6-GR-SM- GPGA.4_4, W6-GR-SM- GPGA.4_5, W6-GR-SM- GPGA.4_6, W6-GR-SM- GPGA.4_7, W6-GR-SM- GPGA.4_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich</i>	Tak

	weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie	
--	--	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-GAWE.1
Liczba punktów ECTS		5
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Realizacja modułu pozwala rozbudzać twórczą aktywność studentów i przekładać ją na język twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik wklęsłodrukowych, wypukłodrukowych oraz technik druku płaskiego i sitowego, jak również działań z zakresu eksperymentu graficznego. Realizacja modułu, pozwala studentom opanować w/w techniki w stopniu gwarantującym wykonanie matrycy graficznej i powielenie jej według norm, obowiązujących w dziedzinie grafiki artystycznej oraz pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych poprzez wykorzystanie nowych materiałów i technologii, łączenie nowych środków wyrazu artystycznego i efektów graficznych wychodzących poza klasyczny obszar graficznej kreacji artystycznej. Umożliwia studentom przyswajanie i pogłębianie różnych, adekwatnych do podejmowanych problemów artystycznych graficznych środków wyrazu, wykształca poczucie odpowiedzialności i krytycyzmu oraz wartościowania swojej pracy i pracy innych.</p> <p>Umożliwia rozwój środków autoekspresji i inwencji twórczej, badanie związków pomiędzy formą plastyczną, a zamierzeniem twórczym. Pozwala na szerokie wykorzystanie indywidualnych możliwości kreacyjnych poprzez łączenie różnych sposobów druku, włączenie do kreacji artystycznej graficznych kompozycji przestrzennych [instalacji].</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAWE.1_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych i eksperymentalnych technik graficznych (grafiki warsztatowej) oraz autorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-GAWE.1_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-GAWE.1_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	3	
W6-GR-SM-GAWE.1_4	umie samodzielnie, i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacje kierunkowe oraz kreatywnie poszukuje rozwiązań twórczych w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej w celu wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych.	GRMA_U01	3	
		GRMA_U10	3	
		GRMA_U12	3	

		GRMA_U16	3
W6-GR-SM-GAWE.1_5	potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię oraz wiedzę rozumiejąc jednocześnie potrzebę ciągłego jej pogłębiania w obrębie szeroko pojętych działań w obszarze grafiki	GRMA_K01 GRMA_K03 GRMA_K04	2 2 2
W6-GR-SM-GAWE.1_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
W6-GR-SM-GAWE.1_7	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GAWE.1_8	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAWE.1_fs_1	ćwiczenia	75	zaliczenie	W6-GR-SM- GAWE.1_1, W6-GR-SM- GAWE.1_2, W6-GR-SM- GAWE.1_3, W6-GR-SM- GAWE.1_4, W6-GR-SM- GAWE.1_5, W6-GR-SM- GAWE.1_6, W6-GR-SM- GAWE.1_7, W6-GR-SM- GAWE.1_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak
-----	---	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GAWE.2
Liczba punktów ECTS		5
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Realizacja modułu pozwala rozbudzać twórczą aktywność studentów i przekładać ją na język twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik wklęsłodrukowych, technik wypukłodrukowych oraz technik druku płaskiego jak również działań z zakresu eksperymentu graficznego. Realizacja modułu, pozwala studentom opanować w/w techniki w stopniu gwarantującym wykonanie matrycy graficznej i powielenie jej według norm obowiązujących w dziedzinie grafiki artystycznej oraz pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych poprzez wykorzystanie nowych materiałów i technologii, łączenie nowych środków wyrazu artystycznego i efektów graficznych wychodzących poza klasyczny obszar graficznej kreacji artystycznej. Umożliwia studentom przyswajanie i pogłębianie różnych, adekwatnych do podejmowanych problemów artystycznych graficznych środków wyrazu, wykształca poczucie odpowiedzialności i krytycyzmu oraz wartościowania swojej pracy i pracy innych.</p> <p>Umożliwia rozwój środków autoekspresji i inwencji twórczej, badanie związków pomiędzy formą plastyczną a zamierzeniem twórczym. Pozwala na szerokie wykorzystanie indywidualnych możliwości kreacyjnych poprzez łączenie różnych sposobów druku, włączenie do kreacji artystycznej kompozycji przestrzennych [instalacji].</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAWE.2_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych i eksperymentalnych technik graficznych (grafiki warsztatowej) oraz autorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-GAWE.2_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-GAWE.2_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	3	
W6-GR-SM-GAWE.2_4	umie samodzielnie, i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacje kierunkowe oraz kreatywnie poszukuje rozwiązań twórczych w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej w celu wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych.	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U12	3 3 3	

		GRMA_U16	3
W6-GR-SM-GAWE.2_5	potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię oraz wiedzę rozumiejąc jednocześnie potrzebę ciągłego jej pogłębiania w obrębie szeroko pojętych działań w obszarze grafiki	GRMA_K01 GRMA_K03 GRMA_K04	3 3 3
W6-GR-SM-GAWE.2_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
W6-GR-SM-GAWE.2_7	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GAWE.2_8	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAWE.2_fs_1	ćwiczenia	75	zaliczenie	W6-GR-SM- GAWE.2_1, W6-GR-SM- GAWE.2_2, W6-GR-SM- GAWE.2_3, W6-GR-SM- GAWE.2_4, W6-GR-SM- GAWE.2_5, W6-GR-SM- GAWE.2_6, W6-GR-SM- GAWE.2_7, W6-GR-SM- GAWE.2_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak
-----	---	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-GAWE.3
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Realizacja modułu pozwala na samodzielną aktywność studentów znajdującą wyraz w języku twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik wklęsłodrukowych, wypukłodrukowych oraz technik druku płaskiego i sitowego, jak również działań z zakresu eksperymentu graficznego. Realizacja modułu, pozwala studentom opanować w/w techniki w stopniu gwarantującym wykonanie matrycy graficznej i powielenie jej według norm, obowiązujących w dziedzinie grafiki artystycznej oraz pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych poprzez wykorzystanie nowych materiałów i technologii, łączenie nowych środków wyrazu artystycznego i efektów graficznych, wychodzących poza klasyczny obszar graficznej kreacji artystycznej. Umożliwia studentom przyswajanie i pogłębianie różnych, adekwatnych do podejmowanych problemów artystycznych graficznych środków wyrazu, wykształca poczucie odpowiedzialności i krytycyzmu oraz wartościowania swojej pracy i pracy innych.</p> <p>Umożliwia rozwój środków autoekspresji i inwencji twórczej, badanie związków pomiędzy formą plastyczną a zamierzeniem twórczym. Pozwala na szerokie wykorzystanie indywidualnych możliwości kreacyjnych poprzez łączenie różnych sposobów druku, włączenie do kreacji artystycznej graficznych kompozycji przestrzennych [instalacji].</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAWE.3_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych i eksperymentalnych technik graficznych (grafiki warsztatowej) oraz autorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania	GRMA_W01	4	
W6-GR-SM-GAWE.3_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-GAWE.3_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	4	
W6-GR-SM-GAWE.3_4	umie samodzielnie, i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacje kierunkowe oraz kreatywnie poszukuje rozwiązań twórczych w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej w celu wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych.	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U12	4 4 4	

		GRMA_U16	4
W6-GR-SM-GAWE.3_5	potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię oraz wiedzę rozumiejąc jednocześnie potrzebę ciągłego jej pogłębiania w obrębie szeroko pojętych działań w obszarze grafiki	GRMA_K01 GRMA_K03 GRMA_K04	4 4 4
W6-GR-SM-GAWE.3_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
W6-GR-SM-GAWE.3_7	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GAWE.3_8	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAWE.3_fs_1	ćwiczenia	75	zaliczenie	W6-GR-SM- GAWE.3_1, W6-GR-SM- GAWE.3_2, W6-GR-SM- GAWE.3_3, W6-GR-SM- GAWE.3_4, W6-GR-SM- GAWE.3_5, W6-GR-SM- GAWE.3_6, W6-GR-SM- GAWE.3_7, W6-GR-SM- GAWE.3_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak
-----	---	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-GAWE.4
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Realizacja modułu pozwala na samodzielną aktywność studentów znajdującą wyraz w języku twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik wklęsłodrukowych, wypukłodrukowych oraz technik druku płaskiego i sitowego, jak również działań z zakresu eksperymentu graficznego. Realizacja modułu, pozwala studentom opanować w/w techniki w stopniu gwarantującym wykonanie matrycy graficznej i powielenie jej według norm, obowiązujących w dziedzinie grafiki artystycznej oraz pogłębienie i poszerzenie możliwości realizacji zamierzeń twórczych poprzez wykorzystanie nowych materiałów i technologii, łączenie nowych środków wyrazu artystycznego i efektów graficznych, wychodzących poza klasyczny obszar graficznej kreacji artystycznej. Umożliwia studentom przyswajanie i pogłębianie różnych, adekwatnych do podejmowanych problemów artystycznych graficznych środków wyrazu, wykształca poczucie odpowiedzialności i krytycyzmu oraz wartościowania swojej pracy i pracy innych.</p> <p>Umożliwia rozwój środków autoekspresji i inwencji twórczej, badanie związków pomiędzy formą plastyczną a zamierzeniem twórczym. Pozwala na szerokie wykorzystanie indywidualnych możliwości kreacyjnych poprzez łączenie różnych sposobów druku, włączenie do kreacji artystycznej graficznych kompozycji przestrzennych [instalacji].</p> <p>Moduł przygotowuje do realizacji pracy dyplomowej.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAWE.4_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych i eksperymentalnych technik graficznych (grafiki warsztatowej) oraz autorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania	GRMA_W01	5	
W6-GR-SM-GAWE.4_2	posiada zaawansowaną wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-GAWE.4_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w wysokim stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	5	
W6-GR-SM-GAWE.4_4	umie samodzielnie, i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacje kierunkowe oraz kreatywnie poszukuje rozwiązań twórczych w obrębie grafiki warsztatowej i	GRMA_U01	5	
		GRMA_U10	5	

	eksperymentalnej w celu wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych.	GRMA_U12 GRMA_U16	5 5
W6-GR-SM-GAWE.4_5	potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię oraz wiedzę rozumiejąc jednocześnie potrzebę ciągłego jej pogłębiania w obrębie szeroko pojętych działań w obszarze grafiki	GRMA_K01 GRMA_K03 GRMA_K04	4 4 4
W6-GR-SM-GAWE.4_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	4
W6-GR-SM-GAWE.4_7	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GAWE.4_8	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAWE.4_fs_1	ćwiczenia	75	zaliczenie	W6-GR-SM- GAWE.4_1, W6-GR-SM- GAWE.4_2, W6-GR-SM- GAWE.4_3, W6-GR-SM- GAWE.4_4, W6-GR-SM- GAWE.4_5, W6-GR-SM- GAWE.4_6, W6-GR-SM- GAWE.4_7, W6-GR-SM- GAWE.4_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz.	Tak

	uczenia się	<i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-HS.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma kształtować świadomość historyczną w zakresie sztuki (prehistoria, starożytność) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie historii sztuki w kontekście historycznym, świadomość trudności definicyjnych oraz strategię definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-HS.1 _1	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W02	2 3	
W6-GR-SM-HS.1 _2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-HS.1 _3	Dysponuje wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki	GRMA_W02 GRMA_W04	1 2	
W6-GR-SM-HS.1 _4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3	
W6-GR-SM-HS.1 _5	Dysponuje wiedzą niezbędną do analizy dzieła jako złożonego tekstu kultury z uwzględnieniem uwarunkowań kontekstualnych (kulturowych, historycznych) oraz w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w odpowiednim zakresie)	GRMA_W04 GRMA_W07	2 2	
W6-GR-SM-HS.1 _6	Posiada umiejętność swobodnego poruszania się w obszarze stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną) oraz potrafi krytyczne i selektywne wykorzystać nabytą wiedzę w dyskursie o sztuce.	GRMA_W05	3	
W6-GR-SM-	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie	GRMA_U17	2	

HS.1 _7	pisemnej	GRMA_U19	1
---------	----------	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-HS. 1 _fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM-HS.1 _1, W6-GR-SM-HS.1 _2, W6-GR-SM-HS.1 _3, W6-GR-SM-HS.1 _4, W6-GR-SM-HS.1 _5, W6-GR-SM-HS.1 _6, W6-GR-SM-HS.1 _7	a01
W6-GR-SM-HS. 1 _fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM-HS.1 _1, W6-GR-SM-HS.1 _2, W6-GR-SM-HS.1 _3, W6-GR-SM-HS.1 _4, W6-GR-SM-HS.1 _5, W6-GR-SM-HS.1 _6, W6-GR-SM-HS.1 _7	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-HS.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma kształtować świadomość historyczną w zakresie sztuki (średniowiecze) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie historii sztuki w kontekście historycznym, świadomość trudności definicyjnych oraz strategię definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-HS.2 _1	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W02	2 3	
W6-GR-SM-HS.2 _2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-HS.2 _3	Dysponuje wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki	GRMA_W02 GRMA_W04	1 2	
W6-GR-SM-HS.2 _4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3	
W6-GR-SM-HS.2 _5	Dysponuje wiedzą niezbędną do analizy dzieła jako złożonego tekstu kultury z uwzględnieniem uwarunkowań kontekstualnych (kulturowych, historycznych) oraz w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w odpowiednim zakresie)	GRMA_W04 GRMA_W07	2 2	
W6-GR-SM-HS.2 _6	Posiada umiejętność swobodnego poruszania się w obszarze stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną) oraz potrafi krytyczne i selektywne wykorzystać nabytą wiedzę w dyskursie o sztuce.	GRMA_W05	3	
W6-GR-SM-	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie	GRMA_U17	2	

HS.2 _7	pisemnej	GRMA_U19	1
---------	----------	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-HS. 2 _fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM-HS.2 _1, W6-GR-SM-HS.2 _2, W6-GR-SM-HS.2 _3, W6-GR-SM-HS.2 _4, W6-GR-SM-HS.2 _5, W6-GR-SM-HS.2 _6, W6-GR-SM-HS.2 _7	a01
W6-GR-SM-HS. 2 _fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM-HS.2 _1, W6-GR-SM-HS.2 _2, W6-GR-SM-HS.2 _3, W6-GR-SM-HS.2 _4, W6-GR-SM-HS.2 _5, W6-GR-SM-HS.2 _6, W6-GR-SM-HS.2 _7	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-HS.3
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma kształtować świadomość historyczną w zakresie sztuki (renesans) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie historii sztuki w kontekście historycznym, świadomość trudności definicyjnych oraz strategię definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-HS.3 _1	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W02	2 3	
W6-GR-SM-HS.3 _2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-HS.3 _3	Dysponuje wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki	GRMA_W02 GRMA_W04	1 2	
W6-GR-SM-HS.3 _4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3	
W6-GR-SM-HS.3 _5	Dysponuje wiedzą niezbędną do analizy dzieła jako złożonego tekstu kultury z uwzględnieniem uwarunkowań kontekstualnych (kulturowych, historycznych) oraz w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w odpowiednim zakresie)	GRMA_W04 GRMA_W07	2 2	
W6-GR-SM-HS.3 _6	Posiada umiejętność swobodnego poruszania się w obszarze stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną) oraz potrafi krytyczne i selektywne wykorzystać nabytą wiedzę w dyskursie o sztuce.	GRMA_W05	3	
W6-GR-SM-	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie	GRMA_U17	2	

HS.3 _7	pisemnej	GRMA_U19	1
---------	----------	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-HS. 3 _fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM-HS.3 _1, W6-GR-SM-HS.3 _2, W6-GR-SM-HS.3 _3, W6-GR-SM-HS.3 _4, W6-GR-SM-HS.3 _5, W6-GR-SM-HS.3 _6, W6-GR-SM-HS.3 _7	a01
W6-GR-SM-HS. 3 _fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM-HS.3 _1, W6-GR-SM-HS.3 _2, W6-GR-SM-HS.3 _3, W6-GR-SM-HS.3 _4, W6-GR-SM-HS.3 _5, W6-GR-SM-HS.3 _6, W6-GR-SM-HS.3 _7	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-HS.4
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma kształtować świadomość przemian historycznych i stylistycznych w sztuce (barok i XIX wiek) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie sztuki w kontekście bieżących wydarzeń, świadomość trudności definicyjnych oraz strategię definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-HS.4 _1	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W02	2 3	
W6-GR-SM-HS.4 _2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-HS.4 _3	Dysponuje wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki	GRMA_W02 GRMA_W04	1 2	
W6-GR-SM-HS.4 _4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3	
W6-GR-SM-HS.4 _5	Dysponuje wiedzą niezbędną do analizy dzieła jako złożonego tekstu kultury z uwzględnieniem uwarunkowań kontekstualnych (kulturowych, historycznych) oraz w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w odpowiednim zakresie)	GRMA_W04 GRMA_W07	2 2	
W6-GR-SM-HS.4 _6	Posiada umiejętność swobodnego poruszania się w obszarze stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną) oraz potrafi krytyczne i selektywne wykorzystać nabytą wiedzę w dyskursie o sztuce.	GRMA_W05	3	
W6-GR-SM-	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie	GRMA_U17	2	

HS.4 _7	pisemnej	GRMA_U19	1
---------	----------	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-HS. 4 _fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM-HS.4 _1, W6-GR-SM-HS.4 _2, W6-GR-SM-HS.4 _3, W6-GR-SM-HS.4 _4, W6-GR-SM-HS.4 _5, W6-GR-SM-HS.4 _6, W6-GR-SM-HS.4 _7	a01
W6-GR-SM-HS. 4 _fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM-HS.4 _1, W6-GR-SM-HS.4 _2, W6-GR-SM-HS.4 _3, W6-GR-SM-HS.4 _4, W6-GR-SM-HS.4 _5, W6-GR-SM-HS.4 _6, W6-GR-SM-HS.4 _7	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.5
Kod modułu		W6-GR-SM-HS.5
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma kształtować świadomość przemian historycznych i stylistycznych w sztuce nowoczesnej (XIX/XX w., I poł XX w.) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie sztuki w kontekście bieżących wydarzeń, świadomość trudności definicyjnych oraz strategię definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dzieł sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-HS.5 _1	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, niezbędną do rozumienia tradycji i dzieł kultury artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W02	2 3	
W6-GR-SM-HS.5 _2	Dysponuje zaawansowaną wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dzieł sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-HS.5 _3	Dysponuje zaawansowaną wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki	GRMA_W02 GRMA_W04	1 2	
W6-GR-SM-HS.5 _4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3	
W6-GR-SM-HS.5 _5	Dysponuje zaawansowaną wiedzą niezbędną do analizy dzieła jako złożonego tekstu kultury z uwzględnieniem uwarunkowań kontekstualnych (kulturowych, historycznych) oraz w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w odpowiednim zakresie)	GRMA_W04 GRMA_W07	2 2	
W6-GR-SM-HS.5 _6	Posiada umiejętność swobodnego poruszania się w obszarze stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną) oraz potrafi krytyczne i selektywne wykorzystać nabytą wiedzę w dyskursie o sztuce.	GRMA_W05	3	
W6-GR-SM-	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie			

HS.5 _7	pisemnej	GRMA_U17	2
		GRMA_U19	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy <i>systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji</i>
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-HS. 5 _fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM-HS.5 _1, W6-GR-SM-HS.5 _2, W6-GR-SM-HS.5 _3, W6-GR-SM-HS.5 _4, W6-GR-SM-HS.5 _5, W6-GR-SM-HS.5 _6, W6-GR-SM-HS.5 _7	a01
W6-GR-SM-HS. 5 _fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM-HS.5 _1, W6-GR-SM-HS.5 _2, W6-GR-SM-HS.5 _3, W6-GR-SM-HS.5 _4, W6-GR-SM-HS.5 _5, W6-GR-SM-HS.5 _6, W6-GR-SM-HS.5 _7	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.6
Kod modułu		W6-GR-SM-HS.6
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma kształtować świadomość przemian historycznych i stylistycznych w sztuce najnowszej (2 poł XX wieku, i XXI w.) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie sztuki w kontekście bieżących wydarzeń, świadomość trudności definicyjnych oraz strategię definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dzieł sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-HS.6 _1	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, niezbędną do rozumienia tradycji i dzieł sztuki artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W03	2 3	
W6-GR-SM-HS.6 _2	Dysponuje zaawansowaną wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dzieł sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-HS.6 _3	Dysponuje zaawansowaną wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki	GRMA_W02 GRMA_W04	1 2	
W6-GR-SM-HS.6 _4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3	
W6-GR-SM-HS.6 _5	Dysponuje zaawansowaną wiedzą niezbędną do analizy dzieła jako złożonego tekstu kultury z uwzględnieniem uwarunkowań kontekstualnych (kulturowych, historycznych) oraz w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w odpowiednim zakresie)	GRMA_W04 GRMA_W07	2 2	
W6-GR-SM-HS.6 _6	Posiada umiejętność swobodnego poruszania się w obszarze stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną) oraz potrafi krytyczne i selektywne wykorzystać nabytą wiedzę w dyskursie o sztuce.	GRMA_W05	3	
W6-GR-SM-	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie			

HS.6 _7	pisemnej	GRMA_U17	2
		GRMA_U19	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy <i>systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji</i>
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-HS. 6 _fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM-HS.6 _1, W6-GR-SM-HS.6 _2, W6-GR-SM-HS.6 _3, W6-GR-SM-HS.6 _4, W6-GR-SM-HS.6 _5, W6-GR-SM-HS.6 _6, W6-GR-SM-HS.6 _7	a01
W6-GR-SM-HS. 6 _fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM-HS.6 _1, W6-GR-SM-HS.6 _2, W6-GR-SM-HS.6 _3, W6-GR-SM-HS.6 _4, W6-GR-SM-HS.6 _5, W6-GR-SM-HS.6 _6, W6-GR-SM-HS.6 _7	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		JĘZYK OBCY CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-JO.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-JO.1 _1	Posiada umiejętność rozumienia i tworzenia różnego typu tekstów pisanych i ustnych wymagającą wiedzy o języku w zakresie struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki, ze szczególnym uwzględnieniem elementów specjalistycznego języka obcego, w stopniu zaawansowanym (na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz w wyższym stopniu w zakresie specjalistycznej terminologii).	GRMA_U18	3	
W6-GR-SM-JO.1 _2	formuluje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	GRMA_U18	2	
W6-GR-SM-JO.1 _3	porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów	GRMA_U18	2	
W6-GR-SM-JO.1 _4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje naukowe i potrafi je zaprezentować w formie tekstu pisanego bądź wypowiedzi ustnej w języku obcym.	GRMA_K04 GRMA_U18	1 3	
W6-GR-SM-JO.1 _5	rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności; potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne	GRMA_K01 GRMA_K05 GRMA_K06 GRMA_K07	1 1 1 1	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-JO. 1 _fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-JO.1 _1, W6-GR-SM-JO.1 _2, W6-GR-SM-JO.1 _3, W6-GR-SM-JO.1 _4, W6-GR-SM-JO.1 _5	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>		Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		JĘZYK OBCY CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-JO.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-JO.2 _1	Posiada umiejętność rozumienia i tworzenia różnego typu tekstów pisanych i ustnych wymagającą wiedzy o języku w zakresie struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki, ze szczególnym uwzględnieniem elementów specjalistycznego języka obcego, w stopniu zaawansowanym (na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz w wyższym stopniu w zakresie specjalistycznej terminologii).	GRMA_U18	3	
W6-GR-SM-JO.2 _2	formuluje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	GRMA_U18	3	
W6-GR-SM-JO.2 _3	porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów	GRMA_U18	3	
W6-GR-SM-JO.2 _4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje naukowe i potrafi je zaprezentować w formie tekstu pisanego bądź wypowiedzi ustnej w języku obcym.	GRMA_K04 GRMA_U18	1 3	
W6-GR-SM-JO.2 _5	rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności; potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne	GRMA_K01 GRMA_K05 GRMA_K06 GRMA_K07	1 1 1 1	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-JO. 2 _fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-JO.2 _1, W6-GR-SM-JO.2 _2, W6-GR-SM-JO.2 _3, W6-GR-SM-JO.2 _4, W6-GR-SM-JO.2 _5	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		JĘZYK OBCY CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-JO.3
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-JO.3 _1	Posiada umiejętność rozumienia i tworzenia różnego typu tekstów pisanych i ustnych wymagającą wiedzy o języku w zakresie struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki, ze szczególnym uwzględnieniem elementów specjalistycznego języka obcego, w stopniu zaawansowanym (na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz w wyższym stopniu w zakresie specjalistycznej terminologii).	GRMA_U18	4	
W6-GR-SM-JO.3 _2	formuluje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	GRMA_U18	4	
W6-GR-SM-JO.3 _3	porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów	GRMA_U18	4	
W6-GR-SM-JO.3 _4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje naukowe i potrafi je zaprezentować w formie tekstu pisanego bądź wypowiedzi ustnej w języku obcym	GRMA_K04 GRMA_U18	2 4	
W6-GR-SM-JO.3 _5	rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności; potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne	GRMA_K01 GRMA_K05 GRMA_K06 GRMA_K07	2 1 1 2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-JO. 3 _fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-JO.3 _1, W6-GR-SM-JO.3 _2, W6-GR-SM-JO.3 _3, W6-GR-SM-JO.3 _4, W6-GR-SM-JO.3 _5	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		JĘZYK OBCY CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-JO.4
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-JO.4 _1	Posiada umiejętność rozumienia i tworzenia różnego typu tekstów pisanych i ustnych wymagającą wiedzy o języku w zakresie struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki, ze szczególnym uwzględnieniem elementów specjalistycznego języka obcego, w stopniu zaawansowanym (na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz w wyższym stopniu w zakresie specjalistycznej terminologii).	GRMA_U18	5	
W6-GR-SM-JO.4 _2	formuluje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się specjalistyczną terminologią, regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	GRMA_U18	4	
W6-GR-SM-JO.4 _3	w zaawansowanym stopniu porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów	GRMA_U18	5	
W6-GR-SM-JO.4 _4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje naukowe i potrafi je zaprezentować w formie tekstu pisanego bądź wypowiedzi ustnej w języku obcym	GRMA_K04 GRMA_U18	2 5	
W6-GR-SM-JO.4 _5	rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności; potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne	GRMA_K01 GRMA_K05 GRMA_K06 GRMA_K07	2 1 1 2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-JO. 4 _fs_1	ćwiczenia	30	egzamin	W6-GR-SM-JO.4 _1, W6-GR-SM-JO.4 _2, W6-GR-SM-JO.4 _3, W6-GR-SM-JO.4 _4, W6-GR-SM-JO.4 _5	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>		Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-KSN.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student poznaje podstawowe zasady sztuki komiksu, rozwija umiejętności analizowania rzeczywistości, syntetycznego myślenia i transponowania swojego konceptu na język komiksu. Posiada świadomość ścieżek rozwojowych współczesnej powieści graficznej. Rozwija zdolność posługiwania się warsztatem graficznym – klasycznym i cyfrowym — w celu wzbogacania tkanki wizualnej komiksu. Poznaje zasady budowy komiksu, uczy się definiować elementy struktury komiksowej, kompozycji graficznej oraz narracji.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-KSN. 1_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych ze sztuką komiksu oraz zagadnieniami scenopisarstwa pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień twórczych.	GRMA_W01	2	
		GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-KSN. 1_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_K08	2	
W6-GR-SM-KSN. 1_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w samodzielnych realizacjach artystycznych w ramach sztuki narracji i komiksu. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji komiksu i działań narracyjnych.	GRMA_U01	1	
		GRMA_U03	1	
		GRMA_U05	1	
W6-GR-SM-KSN. 1_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazowania graficznego. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach komiksu i sztuki narracji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04	2	
		GRMA_U10	2	
		GRMA_U11	2	
W6-GR-SM-KSN. 1_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie grafiki komiksu oraz tworzenia scenariuszy oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- KSN.1_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-KSN. 1_1, W6-GR-SM-KSN. 1_2, W6-GR-SM-KSN. 1_3, W6-GR-SM-KSN. 1_4, W6-GR-SM-KSN. 1_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-KSN.2
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student poznaje podstawowe zasady sztuki komiksu, rozwija umiejętności analizowania rzeczywistości, syntetycznego myślenia i transponowania swojego konceptu na język komiksu. Posiada świadomość ścieżek rozwojowych współczesnej powieści graficznej. Rozwija zdolność posługiwania się warsztatem graficznym – klasycznym i cyfrowym — w celu wzbogacania tkanki wizualnej komiksu. Poznaje zasady budowy komiksu, uczy się definiować elementy struktury komiksowej, kompozycji graficznej oraz narracji.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-KSN. 2_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych ze sztuką komiksu oraz zagadnieniami scenopisarstwa pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień twórczych.	GRMA_W01 GRMA_W03	2 2	
W6-GR-SM-KSN. 2_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	2	
W6-GR-SM-KSN. 2_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w samodzielnych realizacjach artystycznych w ramach sztuki narracji i komiksu. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji komiksu i działań narracyjnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	2 2 2	
W6-GR-SM-KSN. 2_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazowania graficznego. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach komiksu i sztuki narracji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	3 2 2	
W6-GR-SM-KSN. 2_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie grafiki komiksu oraz tworzenia scenariuszy oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- KSN.2_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-KSN. 2_1, W6-GR-SM-KSN. 2_2, W6-GR-SM-KSN. 2_3, W6-GR-SM-KSN. 2_4, W6-GR-SM-KSN. 2_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-KSN.3
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student rozwija wiedzę i umiejętności w zakresie samodzielnego budowania komiksu i grafiki narracyjnej. W pogłębiony sposób analizuje rzeczywistość, w tym kulturę popularną w celu dostrzeżenia ciekawych wątków narracyjnych umożliwiających skonstruowanie własnego konceptu artystycznego. Posiada świadomość ścieżek rozwojowych współczesnej powieści graficznej i potrafi ulokować własną twórczość w kontekście kulturowym. Definiuje własny język plastyczny, zakres zainteresowań narracyjnych oraz indywidualny język wypowiedzi.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-KSN. 3_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych ze sztuką komiksu oraz zagadnieniami scenopisarstwa pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień twórczych.	GRMA_W01 GRMA_W03	3 3	
W6-GR-SM-KSN. 3_2	W zaawansowanym stopniu zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	3	
W6-GR-SM-KSN. 3_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w samodzielnych realizacjach artystycznych w ramach sztuki narracji i komiksu. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji komiksu i działań narracyjnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	4 4 4	
W6-GR-SM-KSN. 3_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika, potrafiąc w sposób umiety i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazowania graficznego. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach komiksu i sztuki narracji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	4 3 3	
W6-GR-SM-KSN. 3_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie grafiki komiksu oraz tworzenia scenariuszy oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	4	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- KSN.3_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-KSN. 3_1, W6-GR-SM-KSN. 3_2, W6-GR-SM-KSN. 3_3, W6-GR-SM-KSN. 3_4, W6-GR-SM-KSN. 3_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-KSN.4
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student rozwija wiedzę i umiejętności w zakresie samodzielnego budowania komiksu i grafiki narracyjnej. W pogłębiony sposób analizuje rzeczywistość, w tym kulturę popularną w celu dostrzeżenia ciekawych wątków narracyjnych umożliwiających skonstruowanie własnego konceptu artystycznego. Posiada świadomość ścieżek rozwojowych współczesnej powieści graficznej i potrafi ulokować własną twórczość w kontekście kulturowym. Definiuje własny język plastyczny, zakres zainteresowań narracyjnych oraz indywidualny język wypowiedzi.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-KSN. 4_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych ze sztuką komiksu oraz zagadnieniami scenopisarstwa pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień twórczych.	GRMA_W01 GRMA_W03	4 4	
W6-GR-SM-KSN. 4_2	W zaawansowanym stopniu zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	4	
W6-GR-SM-KSN. 4_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w samodzielnych realizacjach artystycznych w ramach sztuki narracji i komiksu. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji komiksu i działań narracyjnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	5 5 5	
W6-GR-SM-KSN. 4_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne techniki obrazowania graficznego. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach komiksu i sztuki narracji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	4 4 4	
W6-GR-SM-KSN. 4_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie grafiki komiksu oraz tworzenia scenariuszy oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	5	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- KSN.4_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-KSN. 4_1, W6-GR-SM-KSN. 4_2, W6-GR-SM-KSN. 4_3, W6-GR-SM-KSN. 4_4, W6-GR-SM-KSN. 4_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		LITERNICTWO I TYPOGRAFIA CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-LIT.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu daje studentowi podstawową, niezbędną wiedzę z zakresu historii literatury i typografii. Student poznaje podstawową terminologię dotyczącą literatury i typografii, krojów pisma, rodzin, odmian i składu typograficznego, anatomii litery i znaku. Pozna także zasady prawidłowego edytowania tekstu w oparciu o narzędzia elektroniczne. Realizuje ćwiczenia pozwalające zrozumieć zależności różnicujące i porządkujące informacje w tekście drukowanym i elektronicznym. Pozna zasady konstrukcji antyki i budowy kolumny tekstowej, co daje mu podstawę do poprawnego realizowania zadań z zakresu grafiki wydawniczej. Rozumie konieczność właściwego doboru kroju pisma do charakteru dzieła plastycznego czy wydawnictwa. Potrafi posługiwać się literą i kompozycją typograficzną, tworząc czytelny i sugestywny komunikat. Jest zdolny samodzielnie skonstruować akcydensowy krój pisma w oparciu o antykę klasyczną i kroje jej pochodne. Realizacja ćwiczeń odbywa się w programach: InDesign, Adobe Illustrator, Corel Draw oraz przy użyciu tradycyjnych technik rysunkowych i graficznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-LIT.1 _1	Posiada wiedzę z zakresu historii literatury i typografii. Zna terminologię dotyczącą literatury i typografii, krojów pisma, rodzin, odmian i składu typograficznego, anatomii litery i znaku. Pozna także zasady prawidłowego edytowania tekstu w oparciu o narzędzia elektroniczne.	GRMA_W01 GRMA_W02	1 2	
W6-GR-SM-LIT.1 _2	Rozumie złożone zależności różnicujące i porządkujące informacje w tekście drukowanym i elektronicznym.	GRMA_W03	1	
W6-GR-SM-LIT.1 _3	W zaawansowanym stopniu zna zasady konstrukcji litery i budowy kolumny tekstowej, co daje mu podstawę do poprawnego realizowania zadań z zakresu grafiki wydawniczej. Rozumie konieczność właściwego doboru kroju pisma do charakteru dzieła plastycznego czy wydawnictwa.	GRMA_U02 GRMA_U10	2 1	
W6-GR-SM-LIT.1 _4	Potrafi posługiwać się literą i kompozycją typograficzną, tworząc czytelny i sugestywny komunikat.	GRMA_U08	1	
W6-GR-SM-LIT.1 _5	Jest zdolny samodzielnie skonstruować akcydensowy krój pisma w oparciu o antykę klasyczną i kroje jej pochodne.	GRMA_W05	1	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- LIT.1 _fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-LIT.1 _1, W6-GR-SM-LIT.1 _2, W6-GR-SM-LIT.1 _3, W6-GR-SM-LIT.1 _4, W6-GR-SM-LIT.1 _5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		LITERNICTWO I TYPOGRAFIA CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-LIT.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu daje studentowi wiedzę z zakresu historii pisma, kroju i czcionki. Student poznaje podstawową terminologię dotyczącą liternictwa i typografii, krojów pisma, rodzin, odmian i składu typograficznego, anatomii litery i znaku. Poznałe także zasady prawidłowego edytowania tekstu w oparciu o narzędzia elektroniczne. Realizuje ćwiczenia pozwalające zrozumieć zależności różnicujące i hierarchizujące informacje w tekście drukowanym i elektronicznym. Poznałe zasady konstrukcji antykwy i budowy kolumny tekstowej, co daje mu podstawę do poprawnego realizowania zadań z zakresu grafiki wydawniczej. Rozumie konieczność właściwego doboru kroju pisma do charakteru dzieła plastycznego czy wydawnictwa. Potrafi posługiwać się literą i kompozycją typograficzną, tworząc czytelny i sugestywny komunikat. Jest zdolny samodzielnie skonstruować akcydensowy krój pisma w oparciu o antykę klasyczną i kroje jej pochodne. Realizacja ćwiczeń odbywa się w programach: InDesign, Adobe Illustrator, Corel Draw oraz przy użyciu tradycyjnych technik rysunkowych i graficznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-LIT.2 _1	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu historii pisma, kroju i czcionki. Student poznaje terminologię dotyczącą liternictwa i typografii, krojów pisma, rodzin, odmian i składu typograficznego, anatomii litery i znaku. Poznałe także zasady prawidłowego edytowania tekstu w oparciu o narzędzia elektroniczne.	GRMA_U02 GRMA_W01	3 2	
W6-GR-SM-LIT.2 _2	Rozumie złożone zależności różnicujące i hierarchizujące informacje w tekście drukowanym i elektronicznym.	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-LIT.2 _3	W zaawansowanym stopniu zna zasady konstrukcji antykwy i budowy kolumny tekstowej, co daje mu podstawę do poprawnego realizowania zadań z zakresu grafiki wydawniczej. Rozumie konieczność właściwego doboru kroju pisma do charakteru dzieła plastycznego czy wydawnictwa.	GRMA_U02 GRMA_U10	3 3	
W6-GR-SM-LIT.2 _4	Potrafi posługiwać się literą i kompozycją typograficzną, tworząc czytelny i sugestywny komunikat.	GRMA_U08	2	
W6-GR-SM-LIT.2 _5	Jest zdolny samodzielnie skonstruować akcydensowy krój pisma w oparciu o antykę klasyczną i kroje jej pochodne.	GRMA_W05	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- LIT.2 _fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-LIT.2 _1, W6-GR-SM-LIT.2 _2, W6-GR-SM-LIT.2 _3, W6-GR-SM-LIT.2 _4, W6-GR-SM-LIT.2 _5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MALARSTWO CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-MAL.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi na zdobycie podstawowych umiejętności z zakresu warsztatu malarskiego. Pozwala w procesie ogólnoplastycznego przygotowanie studenta grafiki, na wzbogacenie jego wiedzy, wyobraźni i możliwości kreacyjnych o doświadczenia malarskiego języka. Pozwala na studiowanie związków między elementami formy malarskiej a rzeczywistością w oparciu o obserwację rzeczywistości i jej interpretację. Realizacja modułu zakłada aktywne zainteresowania kulturą korzystanie ze źródeł informacji, wzbogacanie własnej wiedzy i przekonań na temat zjawisk w sztuce.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-MAL. 1_1	Posiada wiedzę dotyczącą teoretycznych i praktycznych zagadnień warsztatu malarskiego, środków ekspresji plastycznej: struktury obrazu, funkcji koloru i faktury. Wykazuje wiedzę o podstawowych formach i środkach ekspresji charakterystycznych dla malarstwa.	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-MAL. 1_2	Posiada wiedzę z zakresu dawnych i współczesnych technik i technologii malarskich i potrafi się posłużyć środkami wyrazu plastycznego adekwatnymi do własnego przekazu.	GRMA_W03 GRMA_W04	3 3	
W6-GR-SM-MAL. 1_3	Opanował zakres umiejętności warsztatowych i praktycznego ich zastosowania w swoich pracach.	GRMA_U03 GRMA_U05	3 2	
W6-GR-SM-MAL. 1_4	Potrafi samodzielnie tworzyć układy kompozycyjne na płaszczyźnie w oparciu o uznane wartości formalne, zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej. Potrafi analizować tematykę zadań oraz wykorzystywać inspiracje z otaczającej rzeczywistości, potrafi analizować metody dochodzenia do rozwiązań formalnych, przygotowywać szkice koncepcyjne, opracowywać, korygować kształt plastyczny i treść podejmowanych zadań podczas realizacji prac malarskich.	GRMA_U05 GRMA_U11 GRMA_U16	3 3 3	
W6-GR-SM-MAL. 1_5	Potrafi korzystać z dostępnych źródeł wiedzy i informacji o świecie i kulturze w rozwijaniu własnej osobowości twórczej, kształtowaniu wrażliwości estetycznej, umiejętności oceny zjawisk w sztuce	GRMA_W04 GRMA_W05	3 2	

		GRMA_W06	3
		GRMA_W07	2
W6-GR-SM-MAL. 1_6	Potrafi prezentować i oceniać rezultaty własnej pracy twórczej	GRMA_U17	2
		GRMA_U19	2
		GRMA_U20	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-MAL.1_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-MAL. 1_1, W6-GR-SM-MAL. 1_2, W6-GR-SM-MAL. 1_3, W6-GR-SM-MAL. 1_4, W6-GR-SM-MAL. 1_5, W6-GR-SM-MAL. 1_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MALARSTWO CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-MAL.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi na zdobycie podstawowych umiejętności z zakresu warsztatu malarskiego. Pozwala w procesie ogólnoplastycznego przygotowanie studenta grafiki, na wzbogacenie jego wiedzy ,wyobraźni i możliwości kreatywnych o doświadczenia malarskiego języka. Pozwala na studiowanie związków między elementami formy malarskiej a rzeczywistością w oparciu o obserwację rzeczywistości i jej interpretację. Realizacja modułu zakłada aktywne zainteresowania kulturą korzystanie ze źródeł informacji, wzbogacanie własnej wiedzy i przekonań na temat zjawisk w sztuce.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-MAL. 2_1	Posiada wiedzę dotyczącą teoretycznych i praktycznych zagadnień warsztatu malarskiego, środków ekspresji plastycznej: struktury obrazu, funkcji koloru i faktury	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-MAL. 2_2	posiada wiedzę z zakresu dawnych i współczesnych technik i technologii malarskich i potrafi się posłużyć środkami wyrazu plastycznego adekwatnymi do własnego przekazu	GRMA_W03 GRMA_W04	3 3	
W6-GR-SM-MAL. 2_3	Opanował zakres umiejętności warsztatowych i praktycznego ich zastosowania w swoich pracach	GRMA_U03 GRMA_U05	3 2	
W6-GR-SM-MAL. 2_4	Potrafi samodzielnie tworzyć układy kompozycyjne na płaszczyźnie w oparciu o uznane wartości formalne, zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej	GRMA_U05 GRMA_U11 GRMA_U16	3 3 3	
W6-GR-SM-MAL. 2_5	Potrafi korzystać z dostępnych źródeł wiedzy i informacji o świecie i kulturze w rozwijaniu własnej osobowości twórczej, kształtowaniu wrażliwości estetycznej, umiejętności oceny zjawisk w sztuce	GRMA_W04 GRMA_W05 GRMA_W06 GRMA_W07	3 2 3 3	

W6-GR-SM-MAL. 2_6	potrafi prezentować i oceniać rezultaty własnej pracy twórczej	GRMA_U17	3
		GRMA_U19	3
		GRMA_U20	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-MAL.2_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-MAL. 2_1, W6-GR-SM-MAL. 2_2, W6-GR-SM-MAL. 2_3, W6-GR-SM-MAL. 2_4, W6-GR-SM-MAL. 2_5, W6-GR-SM-MAL. 2_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MALARSTWO CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-MAL.3
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala na dalszy rozwój świadomości studenta odnośnie istoty procesu twórczego oraz praw rządzących kompozycją obrazu. Pozwala na rozwijanie wiedzy i wykorzystywanie różnych technik malarskich w ramach działań praktycznych w pracowni. Przygotowuje do aktywności w korzystaniu z różnych źródeł informacji o świecie i zjawiskach w szeroko pojętej kulturze oraz umiejętności selektywnego wyboru treści jako inspiracji do własnej twórczości. Realizacja modułu Malarstwo w ramach działań pracowni stwarza warunki do aktywnego uczestnictwa w różnych formach konfrontacji artystycznych : wystawach, konkursach oraz do prezentacji autorskich osiągnięć plastycznych i werbalnego ich umotywowania.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-MAL. 3_1	Posiada wiedzę z zakresu teoretycznych i praktycznych zagadnień warsztatu malarskiego, dotyczącą środków ekspresji plastycznej : struktury obrazu, funkcji koloru i faktury.	GRMA_U11 GRMA_W01	3 3	
W6-GR-SM-MAL. 3_2	Posiada wiedzę z zakresu dawnych i współczesnych technik i technologii malarskich pozwalającą na posługiwanie się właściwymi środkami wyrazu plastycznego	GRMA_W02 GRMA_W05	3 3	
W6-GR-SM-MAL. 3_3	Dysponuje odpowiednim zakresem wiedzy ogólnej i związanej ze studiowanym kierunkiem, umiejętnościami warsztatowymi i manualnymi ; potrafi realizować własne projekty twórcze i koncepcje artystyczne	GRMA_W01 GRMA_W03	3 2	
W6-GR-SM-MAL. 3_4	Potrafi zastosować w praktyce wiedzę na temat znaczenia i funkcji składowych elementów obrazu, wykazuje inwencję w poszukiwaniu oryginalnych rozwiązań kompozycyjnych	GRMA_U05 GRMA_U10 GRMA_W06	3 3 3	
W6-GR-SM-MAL. 3_5	Potrafi zastosować wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki do rozwijania własnego potencjału twórczego	GRMA_U01 GRMA_U04	3 3	

		GRMA_W08	3
W6-GR-SM-MAL. 3_6	Potrafi korzystać ze źródeł informacji dotyczących zjawisk w kulturze i sztuce współczesnej, poszerzając swoją wiedzę i ucząc się aktywnego uczestnictwa w kulturze, budując własną skalę wartości	GRMA_U19 GRMA_U20	3 3
W6-GR-SM-MAL. 3_7	Potrafi współpracować w realizacji złożonych projektów interdyscyplinarnych, realizować zadania w grupie	GRMA_K02 GRMA_K06 GRMA_U09	2 2 2
W6-GR-SM-MAL. 3_8	Potrafi ocenić własne umiejętności i przeprowadzić analizę zrealizowanych zagadnień z zakresu malarstwa, przygotować profesjonalnie autoprezentację	GRMA_U02 GRMA_U17 GRMA_U19	2 2 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-MAL.3_fs_1	Ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-MAL. 3_1, W6-GR-SM-MAL. 3_2, W6-GR-SM-MAL. 3_3, W6-GR-SM-MAL. 3_4, W6-GR-SM-MAL. 3_5, W6-GR-SM-MAL. 3_6, W6-GR-SM-MAL. 3_7, W6-GR-SM-MAL. 3_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak
-----	---	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MALARSTWO CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-MAL.4
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala na dalszy rozwój świadomości studenta odnośnie istoty procesu twórczego oraz praw rządzących kompozycją obrazu. Pozwala na rozwijanie wiedzy i wykorzystywanie różnych technik malarskich w ramach działań praktycznych w pracowni. Przygotowuje do aktywności w korzystaniu z różnych źródeł informacji o świecie i zjawiskach w szeroko pojętej kulturze oraz umiejętności selektywnego wyboru treści jako inspiracji do własnej twórczości. Realizacja modułu Malarstwo w ramach działań pracowni stwarza warunki do aktywnego uczestnictwa w różnych formach konfrontacji artystycznych : wystawach, konkursach oraz do prezentacji autorskich osiągnięć plastycznych i werbalnego ich umotywowania.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-MAL. 4_1	Posiada wiedzę z zakresu teoretycznych i praktycznych zagadnień warsztatu malarskiego, dotyczącą środków ekspresji plastycznej : struktury obrazu, funkcji koloru i faktury.	GRMA_U11 GRMA_W01	3 3	
W6-GR-SM-MAL. 4_2	Posiada wiedzę z zakresu dawnych i współczesnych technik i technologii malarskich pozwalającą na posługiwanie się właściwymi środkami wyrazu plastycznego	GRMA_W02 GRMA_W05	3 3	
W6-GR-SM-MAL. 4_3	Dysponuje odpowiednim zakresem wiedzy ogólnej i związanej ze studiowanym kierunkiem, umiejętnościami warsztatowymi i manualnymi ; potrafi realizować własne projekty twórcze i koncepcje artystyczne	GRMA_W01 GRMA_W03	3 2	
W6-GR-SM-MAL. 4_4	Potrafi zastosować w praktyce wiedzę na temat znaczenia i funkcji składowych elementów obrazu, wykazuje inwencję w poszukiwaniu oryginalnych rozwiązań kompozycyjnych	GRMA_U05 GRMA_U10 GRMA_W06	3 3 3	
W6-GR-SM-MAL. 4_5	Potrafi zastosować wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki do rozwijania własnego potencjału twórczego	GRMA_U01 GRMA_U04	3 3	

		GRMA_W08	3
W6-GR-SM-MAL. 4_6	Potrafi korzystać ze źródeł informacji dotyczących zjawisk w kulturze i sztuce współczesnej, poszerzając swoją wiedzę i ucząc się aktywnego uczestnictwa w kulturze, budując własną skalę wartości	GRMA_U19 GRMA_U20	3 3
W6-GR-SM-MAL. 4_7	Potrafi współpracować w realizacji złożonych projektów interdyscyplinarnych, realizować zadania w grupie	GRMA_K02 GRMA_K06 GRMA_U09	2 2 2
W6-GR-SM-MAL. 4_8	Potrafi ocenić własne umiejętności i przeprowadzić analizę zrealizowanych zagadnień z zakresu malarstwa, przygotować profesjonalnie autoprezentację	GRMA_U02 GRMA_U17 GRMA_U19	2 2 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-MAL.4_fs_1	Ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-MAL. 4_1, W6-GR-SM-MAL. 4_2, W6-GR-SM-MAL. 4_3, W6-GR-SM-MAL. 4_4, W6-GR-SM-MAL. 4_5, W6-GR-SM-MAL. 4_6, W6-GR-SM-MAL. 4_7, W6-GR-SM-MAL. 4_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak

d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak
-----	---	---	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MALARSTWO CZ.5
Kod modułu		W6-GR-SM-MAL.5
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala na dalszy rozwój świadomości studenta odnośnie istoty procesu twórczego. Pozwala na rozwijanie kreatywności, wrażliwości, wyobraźni przez własną aktywność twórczą i intelektualną. Pozwala na rozwijanie wiedzy z zakresu różnych technik malarskich, budowanie warsztatu indywidualnego w odniesieniu do wyboru treści ideowych, konwencji i rygorów określających charakter malarskiego języka. Przygotowuje do aktywności w korzystaniu z różnych źródeł informacji o świecie i zjawiskach w kulturze. Pozwala na kształtowanie postawy świadomego poruszania się w obszarze sztuki, konstruowania jak i odbioru dzieła przez umiejętność analizy formalnej, artystycznej i estetycznej w oparciu o kryteria historyczne, własne zdolności odczuwania, wartościowania. Realizacja modułu Malarstwo w ramach działań pracowni stwarza warunki do aktywnego uczestnictwa w różnych formach konfrontacji artystycznych : wystawach, konkursach oraz do prezentacji autorskich osiągnięć plastycznych i werbalnego ich umotywowania.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-MAL. 5_1	Posiada poszerzoną wiedzę z zakresu teoretycznych i praktycznych zagadnień warsztatu malarskiego, dotyczącą środków ekspresji plastycznej : struktury obrazu, funkcji koloru i faktury.	GRMA_U11 GRMA_W01	3 3	
W6-GR-SM-MAL. 5_2	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu dawnych i współczesnych technik i technologii malarskich pozwalającą na posługiwanie się właściwymi środkami wyrazu plastycznego w realizowaniu własnych działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	GRMA_W02 GRMA_W05	3 3	
W6-GR-SM-MAL. 5_3	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki oraz kontekstu kulturowego i historycznego sztuk plastycznych, zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umie zastosować nabyte doświadczenie i wiedzę w niezależnej kreacji artystycznej uwzględniając jednocześnie kontekst etyczny i prawny	GRMA_U06 GRMA_U07 GRMA_W04 GRMA_W05 GRMA_W06	3 4 3 3 2	
W6-GR-SM-	Potrafi w zaawansowanym stopniu zastosować w praktyce wiedzę z zakresu studiowanej dyscypliny w realizacji	GRMA_K02	3	

MAL. 5_4	indywidualnych i interdyscyplinarnych projektów, wykazując inwencję w poszukiwaniu oryginalnych rozwiązań inicjując działania artystyczne w środowisku	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U11	3 3 3
W6-GR-SM-MAL. 5_5	Potrafi korzystać ze współczesnych środków obrazowania , stosując warsztat otwarty, eksperymentalny, różnorodne narzędzia klasyczne i cyfrowe na bazie wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej poszukuje nowatorskich, kreatywnych rozwiązań	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U13 GRMA_U16	3 3 3 3
W6-GR-SM-MAL.5_6	Potrafi ocenić własne umiejętności i przeprowadzić analizę zrealizowanych zagadnień z zakresu malarstwa, przygotować w sposób profesjonalny własną prezentację	GRMA_K07 GRMA_U20	3 2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- MAL.5_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-MAL. 5_1, W6-GR-SM-MAL. 5_2, W6-GR-SM-MAL. 5_3, W6-GR-SM-MAL. 5_4, W6-GR-SM-MAL. 5_5, W6-GR-SM-MAL.5_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich</i>	Tak

		weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie	
--	--	--	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MALARSTWO CZ.6
Kod modułu		W6-GR-SM-MAL.6
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala na dalszy rozwój świadomości studenta odnośnie istoty procesu twórczego. Pozwala na rozwijanie kreatywności, wrażliwości, wyobraźni przez własną aktywność twórczą i intelektualną. Pozwala na rozwijanie wiedzy z zakresu różnych technik malarskich, budowanie warsztatu indywidualnego w odniesieniu do wyboru treści ideowych, konwencji i rygorów określających charakter malarskiego języka. Przygotowuje do aktywności w korzystaniu z różnych źródeł informacji o świecie i zjawiskach w kulturze. Pozwala na kształtowanie postawy świadomego poruszania się w obszarze sztuki, konstruowania jak i odbioru dzieła przez umiejętność analizy formalnej, artystycznej i estetycznej w oparciu o kryteria historyczne, własne zdolności odczuwania, wartościowania. Realizacja modułu Malarstwo w ramach działań pracowni stwarza warunki do aktywnego uczestnictwa w różnych formach konfrontacji artystycznych : wystawach, konkursach oraz do prezentacji autorskich osiągnięć plastycznych i werbalnego ich umotywowania.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-MAL. 6_1	Posiada poszerzoną wiedzę z zakresu teoretycznych i praktycznych zagadnień warsztatu malarskiego, dotyczącą środków ekspresji plastycznej : struktury obrazu, funkcji koloru i faktury.	GRMA_U11	3	
		GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-MAL. 6_2	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu dawnych i współczesnych technik i technologii malarskich pozwalającą na posługiwanie się właściwymi środkami wyrazu plastycznego w realizowaniu własnych działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	GRMA_W02	3	
		GRMA_W05	3	
W6-GR-SM-MAL. 6_3	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki oraz kontekstu kulturowego i historycznego sztuk plastycznych, zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umie zastosować nabyte doświadczenie i wiedzę w niezależnej kreacji artystycznej uwzględniając jednocześnie kontekst etyczny i prawny	GRMA_U06	3	
		GRMA_U07	4	
		GRMA_W04	3	
		GRMA_W05	3	
		GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-	Potrafi w zaawansowanym stopniu zastosować w praktyce wiedzę z zakresu studiowanej dyscypliny w realizacji	GRMA_K02	3	

MAL. 6_4	indywidualnych i interdyscyplinarnych projektów, wykazując inwencję w poszukiwaniu oryginalnych rozwiązań inicjując działania artystyczne w środowisku	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U11	3 3 3
W6-GR-SM-MAL. 6_5	Potrafi korzystać ze współczesnych środków obrazowania , stosując warsztat otwarty, eksperymentalny, różnorodne narzędzia klasyczne i cyfrowe na bazie wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej poszukuje nowatorskich, kreatywnych rozwiązań	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U13 GRMA_U16	3 3 2 3
W6-GR-SM-MAL. 6_6	Potrafi ocenić własne umiejętności i przeprowadzić analizę zrealizowanych zagadnień z zakresu malarstwa, przygotować w sposób profesjonalny własną prezentację	GRMA_K07 GRMA_U11 GRMA_U16 GRMA_U20	3 3 3 2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-MAL.6_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-MAL. 6_1, W6-GR-SM-MAL. 6_2, W6-GR-SM-MAL. 6_3, W6-GR-SM-MAL. 6_4, W6-GR-SM-MAL. 6_5, W6-GR-SM-MAL. 6_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania</i>	Tak

		<i>sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-GAMC.1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi kontynuować doświadczenia modułu Podstawy Grafiki Cyfrowej. Umożliwia rozwijanie umiejętności posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń twórczych w zakresie grafiki artystycznej opartej o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Student doskonali umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego. Zdobywa indywidualne doświadczenia artystyczne i wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAMC.1_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice artystycznej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	2 2 2	
W6-GR-SM-GAMC.1_2	wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05 GRMA_W06	2 2	
W6-GR-SM-GAMC.1_3	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika. W swoich realizacjach swobodnie wykorzystuje wyobraźnię i dąży do niezależności wypowiedzi artystycznej	GRMA_U16 GRMA_W08	2 2	
W6-GR-SM-GAMC.1_4	posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach graficznych uwzględniających indywidualne preferencje twórcze oraz wartości etyczne, społeczne i prawne oraz estetyczne z jednoczesnym uwzględnieniem ewentualnych funkcji użytkowych	GRMA_U01 GRMA_U02 GRMA_U05 GRMA_U07	2 2 2 2	

W6-GR-SM-GAMC.1_5	posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki	GRMA_K05	3
W6-GR-SM-GAMC.1_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem artysty-grafika, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	2 2 2 2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAMC.1_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GAMC.1_1, W6-GR-SM- GAMC.1_2, W6-GR-SM- GAMC.1_3, W6-GR-SM- GAMC.1_4, W6-GR-SM- GAMC.1_5, W6-GR-SM- GAMC.1_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GAMC.2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Umożliwia rozwijanie umiejętności posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń twórczych w zakresie grafiki artystycznej opartej o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Student doskonali umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego. Zdobywa indywidualne doświadczenia artystyczne i wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-GR-SM-GAMC.2_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice artystycznej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych	GRMA_W01	3	
		GRMA_W03	3	
		GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-GAMC.2_2	Wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05	2	
		GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-GAMC.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika. W swoich realizacjach swobodnie wykorzystuje wyobraźnię i dąży do niezależności wypowiedzi artystycznej	GRMA_U16	3	
		GRMA_W08	3	
W6-GR-SM-GAMC.2_4	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach graficznych uwzględniających indywidualne preferencje twórcze oraz wartości etyczne, społeczne i prawne oraz estetyczne z jednoczesnym uwzględnieniem ewentualnych funkcji użytkowych	GRMA_U01	2	
		GRMA_U02	2	
		GRMA_U05	2	
		GRMA_U07	2	
W6-GR-SM-	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne	GRMA_K05	3	

GAMC.2_5	przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki		
W6-GR-SM-GAMC.2_6	W świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem artysty-grafika, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego. Samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	3 3 3 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAMC.2_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GAMC.2_1, W6-GR-SM- GAMC.2_2, W6-GR-SM- GAMC.2_3, W6-GR-SM- GAMC.2_4, W6-GR-SM- GAMC.2_5, W6-GR-SM- GAMC.2_6	e03

11.	Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?	
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak	
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak	
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak	
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak	

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-GAMC.3
Liczba punktów ECTS		6
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student nabywa umiejętności samodzielnego posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń w zakresie grafiki artystycznej opartej o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Student doskonali umiejętności doboru środków wyrazu graficznego wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wzbogacając je o doświadczenia innych warsztatów — w ramach szeroko rozumianych poszukiwań interdyscyplinarnych. Dąży do klarownego wyrażenia idei, myśli, zagadnienia artystycznego. Zdobywa indywidualne doświadczenia twórcze i wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu, które znajdują swój wyraz w autorskich realizacjach. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAMC.3_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice artystycznej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	3 3 4	
W6-GR-SM-GAMC.3_2	W sposób innowacyjny wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05 GRMA_W06	3 4	
W6-GR-SM-GAMC.3_3	W zaawansowanym stopniu zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika. W swoich realizacjach swobodnie wykorzystuje wyobraźnię i dąży do niezależności wypowiedzi artystycznej	GRMA_U16 GRMA_W08	3 3	
W6-GR-SM-GAMC.3_4	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach graficznych uwzględniających indywidualne preferencje twórcze oraz wartości etyczne, społeczne i prawne oraz estetyczne z jednoczesnym uwzględnieniem ewentualnych funkcji użytkowych	GRMA_U01 GRMA_U02 GRMA_U05	3 3 3	

		GRMA_U07	3
W6-GR-SM-GAMC.3_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki	GRMA_K05	4
W6-GR-SM-GAMC.3_6	W świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem artysty-grafika, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego. Samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	3 3 3 3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAMC.3_fs_1	Ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GAMC.3_1, W6-GR-SM- GAMC.3_2, W6-GR-SM- GAMC.3_3, W6-GR-SM- GAMC.3_4, W6-GR-SM- GAMC.3_5, W6-GR-SM- GAMC.3_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-GAMC.4
Liczba punktów ECTS		6
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student rozwija umiejętności samodzielnego posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń w zakresie grafiki artystycznej opartej o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Doskonali umiejętności doboru środków wyrazu graficznego wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wzbogacając je o doświadczenia innych warsztatów — w ramach szeroko rozumianych poszukiwań interdyscyplinarnych. Dąży do klarownego wyrażenia idei, myśli, zagadnienia artystycznego. Zdobywa indywidualne doświadczenia twórcze i wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu, które znajdują swój wyraz w autorskich realizacjach. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny. Moduł przygotowuje do realizacji pracy dyplomowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAMC.4_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice artystycznej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	3 3 3	
W6-GR-SM-GAMC.4_2	W sposób innowacyjny wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05 GRMA_W06	4 4	
W6-GR-SM-GAMC.4_3	W zaawansowanym stopniu zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika. W swoich realizacjach swobodnie wykorzystuje wyobraźnię i dąży do niezależności wypowiedzi artystycznej	GRMA_U16 GRMA_W08	4 4	
W6-GR-SM-GAMC.4_4	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach graficznych uwzględniających indywidualne preferencje twórcze oraz wartości etyczne, społeczne i prawne oraz estetyczne z jednoczesnym uwzględnieniem ewentualnych funkcji użytkowych	GRMA_U01 GRMA_U02	4 4	

		GRMA_U05	4
		GRMA_U07	4
W6-GR-SM-GAMC.4_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem grafiki	GRMA_K05	5
W6-GR-SM-GAMC.4_6	W świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem artysty-grafika, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego. Samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	4 4 4 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAMC.4_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GAMC.4_1, W6-GR-SM- GAMC.4_2, W6-GR-SM- GAMC.4_3, W6-GR-SM- GAMC.4_4, W6-GR-SM- GAMC.4_5, W6-GR-SM- GAMC.4_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-GPMC.1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi kontynuować doświadczenia modułu Podstawy Grafiki Cyfrowej. Umożliwia rozwijanie umiejętności posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji zamierzeń w zakresie projektowania graficznego opartego o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Student doskonali umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego i projektowego. Zdobywa indywidualne doświadczenia artystyczne i wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPMC.1_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice projektowej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych i projektowych	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	2 2 2	
W6-GR-SM-GPMC.1_2	wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych — projektowych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05 GRMA_W06	2 2	
W6-GR-SM-GPMC.1_3	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika i projektanta.	GRMA_W08	2	
W6-GR-SM-GPMC.1_4	posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach graficznych uwzględniających indywidualne preferencje twórcze oraz wartości etyczne, społeczne i prawne oraz estetyczne z jednoczesnym uwzględnieniem funkcji użytkowych realizowanego projektu	GRMA_U01 GRMA_U02 GRMA_U05 GRMA_U07	2 2 2 2	

W6-GR-SM-GPMC.1_5	posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	GRMA_K05	3
W6-GR-SM-GPMC.1_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika-projektanta, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego	GRMA_U10	2
	samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji koncepcji projektowych i artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U11	2
		GRMA_U13	2
		GRMA_U14	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPMC.1_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GPMC.1_1, W6-GR-SM- GPMC.1_2, W6-GR-SM- GPMC.1_3, W6-GR-SM- GPMC.1_4, W6-GR-SM- GPMC.1_5, W6-GR-SM- GPMC.1_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GPMC.2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu umożliwia rozwijanie umiejętności posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń w zakresie projektowania graficznego opartego o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Student doskonali umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego i projektowego. Zdobywa indywidualne doświadczenia artystyczne i wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPMC.2_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice projektowej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych i projektowych	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	2 2 2	
W6-GR-SM-GPMC.2_2	wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych — projektowych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05 GRMA_W06	3 3	
W6-GR-SM-GPMC.2_3	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika i projektanta.	GRMA_W08	2	
W6-GR-SM-GPMC.2_4	posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach graficznych uwzględniających indywidualne preferencje twórcze oraz wartości etyczne, społeczne i prawne oraz estetyczne z jednoczesnym uwzględnieniem funkcji użytkowych realizowanego projektu	GRMA_U01 GRMA_U02 GRMA_U05 GRMA_U07	3 3 3 3	

W6-GR-SM-GPMC.2_5	posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	GRMA_K05	3
W6-GR-SM-GPMC.2_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika-projektanta, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego	GRMA_U10	3
	samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji koncepcji projektowych i artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U11	3
		GRMA_U13	3
		GRMA_U14	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPMC.2_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GPMC.2_1, W6-GR-SM- GPMC.2_2, W6-GR-SM- GPMC.2_3, W6-GR-SM- GPMC.2_4, W6-GR-SM- GPMC.2_5, W6-GR-SM- GPMC.2_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-GPMC.3
Liczba punktów ECTS		6
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student nabywa umiejętności samodzielnego posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń w zakresie grafiki projektowej opartej o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Student doskonali umiejętności doboru środków wyrazu plastycznego wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wzbogacając je o doświadczenia innych warsztatów — w ramach szeroko rozumianych poszukiwań interdyscyplinarnych. Dąży do klarownego wyrażenia idei, myśli, zagadnienia artystycznego i projektowego. Zdobywa indywidualne doświadczenia projektowe i twórcze oraz wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu, które znajdują swój wyraz w autorskich realizacjach projektowych. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny i projektowy.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPMC.3_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice projektowej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych i projektowych	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	3 3 3	
W6-GR-SM-GPMC.3_2	W sposób innowacyjny wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych — projektowych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05 GRMA_W06	3 3	
W6-GR-SM-GPMC.3_3	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika i projektanta.	GRMA_W08	3	
W6-GR-SM-GPMC.3_4	posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach graficznych uwzględniających indywidualne preferencje twórcze oraz wartości etyczne, społeczne i prawne oraz estetyczne z jednoczesnym uwzględnieniem funkcji użytkowych realizowanego projektu	GRMA_U01 GRMA_U02 GRMA_U05 GRMA_U07	3 3 3 3	

W6-GR-SM-GPMC.3_5	posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	GRMA_K05	4
W6-GR-SM-GPMC.3_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika-projektanta, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego	GRMA_U10	4
	samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji koncepcji projektowych i artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U11	4
		GRMA_U13	4
		GRMA_U14	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPMC.3_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GPMC.3_1, W6-GR-SM- GPMC.3_2, W6-GR-SM- GPMC.3_3, W6-GR-SM- GPMC.3_4, W6-GR-SM- GPMC.3_5, W6-GR-SM- GPMC.3_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-GPMC.4
Liczba punktów ECTS		6
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student rozwija umiejętności samodzielnego posługiwania się mediami cyfrowymi dla realizacji złożonych zamierzeń w zakresie projektowania graficznego opartej o szeroko rozumiane środowisko cyfrowe. Doskonali umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego, wzbogacając je o doświadczenia innych warsztatów — w ramach szeroko rozumianych poszukiwań interdyscyplinarnych. Dąży do klarownego wyrażenia idei, myśli, zagadnienia artystycznego i projektowego. Zdobywa indywidualne doświadczenia twórcze i wiedzę o zaawansowanych możliwościach warsztatu, które znajdują swój wyraz w autorskich realizacjach. Kształtuje swoją osobowość twórczą budując indywidualny język artystyczny i projektowy. Moduł przygotowuje do realizacji pracy dyplomowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPMC.4_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z zastosowaniem mediów cyfrowych w grafice projektowej oraz definiuje wzajemne relacje pomiędzy nimi, co pozwala na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych i projektowych	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	4 4 4	
W6-GR-SM-GPMC.4_2	W sposób innowacyjny wykorzystuje wiedzę na temat historii, tradycji, okresów i stylów w sztuce, do projektowania i realizowania dzieł graficznych — projektowych opartych o warsztat cyfrowy o wysokim stopniu oryginalności oraz dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej	GRMA_W05 GRMA_W06	4 4	
W6-GR-SM-GPMC.4_3	W zaawansowany sposób zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika i projektanta.	GRMA_W08	4	
W6-GR-SM-GPMC.4_4	posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach graficznych uwzględniających indywidualne preferencje twórcze oraz wartości etyczne, społeczne i prawne oraz estetyczne z jednoczesnym uwzględnieniem funkcji użytkowych realizowanego projektu	GRMA_U01 GRMA_U02 GRMA_U05	4 4 4	

		GRMA_U07	4
W6-GR-SM-GPMC.4_5	posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego	GRMA_K05	5
W6-GR-SM-GPMC.4_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika-projektanta, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego	GRMA_U10	4
	samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji koncepcji projektowych i artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U11	4
		GRMA_U13	4
		GRMA_U14	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPMC.4_fs_1	Ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GPMC.4_1, W6-GR-SM- GPMC.4_2, W6-GR-SM- GPMC.4_3, W6-GR-SM- GPMC.4_4, W6-GR-SM- GPMC.4_5, W6-GR-SM- GPMC.4_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-PGC.1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi opanować podstawowe umiejętności posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik cyfrowych, nabycie elementarnych umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego i władania nimi, zdobycie doświadczenia artystycznego i wiedzy o warsztacie graficznym. Student w praktyce poznaje związki między elementami formy graficznej a rzeczywistością, buduje elementy indywidualnego warsztatu pracy.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGC. 1_1	posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	2	
W6-GR-SM-PGC. 1_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-PGC. 1_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	2 2	
W6-GR-SM-PGC. 1_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	
W6-GR-SM-PGC. 1_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	1	
W6-GR-SM-PGC. 1_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19 GRMA_U20	1 1	
W6-GR-SM-	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	2	

PGC. 1_7		
----------	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- PGC.1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-PGC. 1_1, W6-GR-SM-PGC. 1_2, W6-GR-SM-PGC. 1_3, W6-GR-SM-PGC. 1_4, W6-GR-SM-PGC. 1_5, W6-GR-SM-PGC. 1_6, W6-GR-SM-PGC. 1_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-PGC.2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi opanować umiejętności posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik cyfrowych, rozwija umiejętności doboru środków wyrazu wynikających ze specyfiki medium wirtualnego i uczy władania nimi. Pozwala na zdobycie doświadczenia artystycznego i wiedzy o warsztacie graficznym. Student w praktyce poznaje związki między elementami formy graficznej a rzeczywistością, buduje elementy indywidualnego warsztatu pracy.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGC. 2_1	posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-PGC. 2_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-PGC. 2_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3	
W6-GR-SM-PGC. 2_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	
W6-GR-SM-PGC. 2_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	2	
W6-GR-SM-PGC. 2_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19 GRMA_U20	1 1	
W6-GR-SM-	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	3	

PGC. 2_7		
----------	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- PGC.2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-PGC. 2_1, W6-GR-SM-PGC. 2_2, W6-GR-SM-PGC. 2_3, W6-GR-SM-PGC. 2_4, W6-GR-SM-PGC. 2_5, W6-GR-SM-PGC. 2_6, W6-GR-SM-PGC. 2_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-PGC.3
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		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.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGC. 3_1	posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-PGC. 3_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	3	
W6-GR-SM-PGC. 3_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3	
W6-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	
W6-GR-SM-PGC. 3_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	3	
W6-GR-SM-PGC. 3_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19	2	

		GRMA_U20	2
W6-GR-SM-PGC. 3_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PGC.3_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PGC. 3_1, W6-GR-SM-PGC. 3_2, W6-GR-SM-PGC. 3_3, W6-GR-SM-PGC. 3_4, W6-GR-SM-PGC. 3_5, W6-GR-SM-PGC. 3_6, W6-GR-SM-PGC. 3_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-PGC.4
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		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.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGC. 4_1	posiada zaawansowaną wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-PGC. 4_2	posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	3	
W6-GR-SM-PGC. 4_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3	
W6-GR-SM-PGC. 4_4	potrafi w twórczy i kreatywny sposób wykorzystywać możliwości technik cyfrowych oraz świadomie stosować je w swojej twórczości	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13	3 3 3	
W6-GR-SM-PGC. 4_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	3	
W6-GR-SM-PGC. 4_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19	2	

		GRMA_U20	2
W6-GR-SM-PGC. 4_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PGC.4_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PGC. 4_1, W6-GR-SM-PGC. 4_2, W6-GR-SM-PGC. 4_3, W6-GR-SM-PGC. 4_4, W6-GR-SM-PGC. 4_5, W6-GR-SM-PGC. 4_6, W6-GR-SM-PGC. 4_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-PGP.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student zapoznaje się z podstawowymi zasadami sztuki projektowania, rozwija umiejętności analizowania rzeczywistości, syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych. Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów. Rozwija zdolność posługiwania się warsztatem graficznym – klasycznym i cyfrowym. Poszerza wiedzę o dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy. Zapoznaje się z prasą i literaturą fachową. Rozwija wiedzę nt. najnowszych trendów w projektowaniu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGP. 1_1	Posiada umiejętność syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych.	GRMA_U02 GRMA_W01	2 1	
W6-GR-SM-PGP. 1_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	GRMA_K03	1	
W6-GR-SM-PGP. 1_3	zna podstawowe zasady budowania kompozycji komunikatu wizualnego; potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U02 GRMA_U10 GRMA_U13 GRMA_U14	2 1 2 2	
W6-GR-SM-PGP. 1_4	Posiada podstawową wiedzę o najnowszych dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy, prasie i literaturze fachowej.	GRMA_W05	1	
W6-GR-SM-PGP. 1_5	umie samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie grafiki projektowej, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	GRMA_U03 GRMA_U05	3 3	

W6-GR-SM-PGP. 1_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01 GRMA_K04	1 1
-------------------	--	----------------------	--------

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PGP.1_fs_1	Ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PGP. 1_1, W6-GR-SM-PGP. 1_2, W6-GR-SM-PGP. 1_3, W6-GR-SM-PGP. 1_4, W6-GR-SM-PGP. 1_5, W6-GR-SM-PGP. 1_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-PGP.2
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student zapoznaje się z podstawowymi zasadami sztuki projektowania, rozwija umiejętności analizowania rzeczywistości, syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych. Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów. Rozwija zdolność posługiwania się warsztatem graficznym – klasycznym i cyfrowym. Poszerza wiedzę o dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy. Zapoznaje się z prasą i literaturą fachową. Rozwija wiedzę nt. najnowszych trendów w projektowaniu. Rozwija postawę twórczą także w ramach ćwiczeń realizowanych zespołowo
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGP. 2_1	Posiada umiejętność syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych.	GRMA_U02 GRMA_W01	2 1	
W6-GR-SM-PGP. 2_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	GRMA_K03	2	
W6-GR-SM-PGP. 2_3	zna zasady budowania kompozycji komunikatu wizualnego; potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U02 GRMA_U10 GRMA_U13 GRMA_U14	2 2 2 3	
W6-GR-SM-PGP. 2_4	Posiada wiedzę o najnowszych dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy, prasie i literaturze fachowej.	GRMA_W05	2	
W6-GR-SM-PGP. 2_5	umie samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie grafiki projektowej, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	GRMA_U03 GRMA_U05	3 3	

W6-GR-SM-PGP. 2_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01 GRMA_K04	2 2
-------------------	--	----------------------	--------

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PGP.2_fs_1	Ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PGP. 2_1, W6-GR-SM-PGP. 2_2, W6-GR-SM-PGP. 2_3, W6-GR-SM-PGP. 2_4, W6-GR-SM-PGP. 2_5, W6-GR-SM-PGP. 2_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-PGP.3
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Student zapoznaje się z podstawowymi zasadami sztuki projektowania, rozwija umiejętności analizowania rzeczywistości, syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych. Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów. Rozwija zdolność posługiwania się warsztatem graficznym – klasycznym i cyfrowym.</p> <p>Poszerza wiedzę o dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy. Zapoznaje się z prasą i literaturą fachową. Rozwija wiedzę nt. najnowszych trendów w projektowaniu. Rozwija postawę twórczą także w ramach ćwiczeń realizowanych zespołowo</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGP. 3_1	Posiada umiejętność syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych.	GRMA_U02 GRMA_W01	3 2	
W6-GR-SM-PGP. 3_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	GRMA_K03	3	
W6-GR-SM-PGP. 3_3	zna zasady budowania kompozycji komunikatu wizualnego; potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U02 GRMA_U10 GRMA_U13 GRMA_U14	3 3 3 2	
W6-GR-SM-PGP. 3_4	Posiada wiedzę o najnowszych dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy, prasie i literaturze fachowej.	GRMA_W05	2	
W6-GR-SM-PGP. 3_5	umie samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie grafiki projektowej, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	GRMA_U03 GRMA_U05	3 3	

W6-GR-SM-PGP. 3_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01 GRMA_K04 GRMA_K07	3 3 1
-------------------	--	----------------------------------	-------------

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PGP.3_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PGP. 3_1, W6-GR-SM-PGP. 3_2, W6-GR-SM-PGP. 3_3, W6-GR-SM-PGP. 3_4, W6-GR-SM-PGP. 3_5, W6-GR-SM-PGP. 3_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.4
Kod modułu		W613-GR-SM-PGP.4
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Student zapoznaje się z podstawowymi zasadami sztuki projektowania, rozwija umiejętności analizowania rzeczywistości, syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych. Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów. Rozwija zdolność posługiwania się warsztatem graficznym – klasycznym i cyfrowym.</p> <p>Poszerza wiedzę o dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy. Zapoznaje się z prasą i literaturą fachową. Rozwija wiedzę nt. najnowszych trendów w projektowaniu.</p> <p>Rozwija postawę twórczą także w ramach ćwiczeń realizowanych zespołowo.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGP. 4_1	Posiada zaawansowaną umiejętność syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych.	GRMA_U02 GRMA_W01	3 2	
W6-GR-SM-PGP. 4_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	GRMA_K03	3	
W6-GR-SM-PGP. 4_3	W zaawansowanym stopniu zna zasady budowania kompozycji komunikatu wizualnego; potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U02 GRMA_U10 GRMA_U13 GRMA_U14	3 3 3 3	
W6-GR-SM-PGP. 4_4	Posiada wiedzę o najnowszych dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy, prasie i literaturze fachowej.	GRMA_W05	2	
W6-GR-SM-PGP. 4_5	umie samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie grafiki projektowej, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	GRMA_U03	3	

		GRMA_U05	3
W6-GR-SM-PGP. 4_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01	3
		GRMA_K04	3
		GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PGP.4_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PGP. 4_1, W6-GR-SM-PGP. 4_2, W6-GR-SM-PGP. 4_3, W6-GR-SM-PGP. 4_4, W6-GR-SM-PGP. 4_5, W6-GR-SM-PGP. 4_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-PGW.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi opanować podstawowe umiejętności posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik, stojących na pograniczu grafiki i rysunku (frottage, monotypia) oraz technik druku wypukłego, nabycie elementarnych umiejętności doboru środków wyrazu i władania nimi, zdobycie doświadczenia artystycznego i wiedzy o warsztacie graficznym. Student w praktyce poznaje techniki, stojące na pograniczu grafiki i rysunku (frottage, monotypia) oraz techniki druku wypukłego, związki między elementami formy graficznej a rzeczywistością, buduje indywidualny warsztat pracy.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGW.1_1	posiada wiedzę na temat technik, stojących na pograniczu grafiki i rysunku (frottage, monotypia) i technikach druku wypukłego oraz sposobach ich wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	2	
W6-GR-SM-PGW.1_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-PGW.1_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace w technikach stojących na pograniczu grafiki i rysunku (frottage, monotypia) oraz w technikach druku wypukłego	GRMA_U03 GRMA_U13	2 2	
W6-GR-SM-PGW.1_4	potrafi w twórczy i kreatywny sposób wykorzystywać możliwości technik, stojących na pograniczu grafiki i rysunku (frottage, monotypia) oraz technik druku wypukłego, a także świadomie stosować je w swojej twórczości	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13	2 2 2	
W6-GR-SM-PGW.1_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	1	
W6-GR-SM-PGW.1_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19 GRMA_U20	1 1	

W6-GR-SM-PGW.1_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki warsztatowej	GRMA_K01	2
------------------	---	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- PGW.1_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- PGW.1_1, W6-GR-SM- PGW.1_2, W6-GR-SM- PGW.1_3, W6-GR-SM- PGW.1_4, W6-GR-SM- PGW.1_5, W6-GR-SM- PGW.1_6, W6-GR-SM- PGW.1_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-PGW.2
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi opanować podstawowe umiejętności posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik druku wklęsłego, nabycie elementarnych umiejętności doboru środków wyrazu i władania nimi, zdobycie doświadczenia artystycznego i wiedzy o warsztacie graficznym. Student w praktyce poznaje techniki druku wklęsłego, związki między elementami formy graficznej a rzeczywistością, buduje indywidualny warsztat pracy.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGW.2_1	posiada wiedzę na temat technik graficznych druku wklęsłego oraz sposobach ich wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-PGW.2_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-PGW.2_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w technikach druku wklęsłego	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3	
W6-GR-SM-PGW.2_4	potrafi w twórczy i kreatywny sposób wykorzystywać możliwości technik graficznych druku wklęsłego oraz świadomie stosować je w swojej twórczości	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13	2 2 2	
W6-GR-SM-PGW.2_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	2	
W6-GR-SM-PGW.2_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19 GRMA_U20	1 1	
W6-GR-SM-	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki warsztatowej	GRMA_K01	3	

PGW.2_7			
---------	--	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- PGW.2_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- PGW.2_1, W6-GR-SM- PGW.2_2, W6-GR-SM- PGW.2_3, W6-GR-SM- PGW.2_4, W6-GR-SM- PGW.2_5, W6-GR-SM- PGW.2_6, W6-GR-SM- PGW.2_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-PGW.3
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi opanować podstawowe umiejętności posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik graficznych druku płaskiego do celów artystycznych, nabycie umiejętności doboru środków wyrazu i władania nimi w sposób umożliwiający podstawowe wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego, zdobycie doświadczenia artystycznego i wiedzy o warsztacie graficznym, kształtowanie osobowości twórczej studenta. Student w praktyce poznaje techniki druku płaskiego, związki między elementami formy graficznej a rzeczywistością, buduje indywidualny warsztat pracy.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGW.3_1	posiada wiedzę na temat technik graficznych druku płaskiego oraz sposobach ich wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-PGW.3_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	3	
W6-GR-SM-PGW.3_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w technikach druku płaskiego	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3	
W6-GR-SM-PGW.3_4	potrafi w twórczy i kreatywny sposób wykorzystywać możliwości technik graficznych oraz świadomie stosować je w swojej twórczości	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13	2 2 2	
W6-GR-SM-PGW.3_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	3	
W6-GR-SM-PGW.3_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19 GRMA_U20	2 2	

W6-GR-SM-PGW.3_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki warsztatowej	GRMA_K01	3
------------------	---	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- PGW.3_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- PGW.3_1, W6-GR-SM- PGW.3_2, W6-GR-SM- PGW.3_3, W6-GR-SM- PGW.3_4, W6-GR-SM- PGW.3_5, W6-GR-SM- PGW.3_6, W6-GR-SM- PGW.3_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-PGW.4
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi opanować podstawowe umiejętności posługiwania się warsztatem graficznym w zakresie technik graficznych do celów artystycznych, nabycie umiejętności doboru środków wyrazu i władania nimi w sposób umożliwiający podstawowe wyrażenie idei, myśli, problemu artystycznego, zdobycie doświadczenia artystycznego i wiedzy o warsztacie graficznym, kształtowanie osobowości twórczej studenta. Student w praktyce poznaje techniki druku sitowego, związki między elementami formy graficznej a rzeczywistością, buduje indywidualny warsztat pracy.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PGW.4_1	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat technik graficznych sitowego oraz sposobach ich wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-PGW.4_2	posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	3	
W6-GR-SM-PGW.4_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w technikach druku sitowego	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3	
W6-GR-SM-PGW.4_4	potrafi w twórczy i kreatywny sposób wykorzystywać możliwości technik graficznych oraz świadomie stosować je w swojej twórczości	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13	3 3 3	
W6-GR-SM-PGW.4_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	3	
W6-GR-SM-PGW.4_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19 GRMA_U20	2 2	

W6-GR-SM-PGW.4_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki warsztatowej	GRMA_K01	3
------------------	---	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- PGW.4_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- PGW.4_1, W6-GR-SM- PGW.4_2, W6-GR-SM- PGW.4_3, W6-GR-SM- PGW.4_4, W6-GR-SM- PGW.4_5, W6-GR-SM- PGW.4_6, W6-GR-SM- PGW.4_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRACOWNIA DYPLOMOWA — UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-GPPU.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu realizowana jest uzupełniająca magisterska praca dyplomowa w oparciu o samodzielną pracę twórczą z wykorzystaniem dowolnych technik i technologii warsztatu graficznego. Praca powinna mieć charakter dopełniający pracę dyplomową realizowaną w ramach specjalności Grafika Projektowa. Praca dyplomowa realizowana jest w pracowniach grafiki artystycznej: warsztatowych, cyfrowych, koncepcyjnej, eksperymentalnej, interdyscyplinarnej lub komiksu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPPU.1_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych technik graficznych oraz nowatorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania we współczesnej grafice artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W03	2 2	
W6-GR-SM-GPPU.1_2	posiada zaawansowaną wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	2	
W6-GR-SM-GPPU.1_3	umie samodzielnie, świadomie i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacje kierunkowe z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania rzeczywistości	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	2 2 2	
W6-GR-SM-GPPU.1_4	potrafi w kreatywny sposób poszukiwać rozwiązań twórczych w obrębie grafiki artystycznej wykorzystując współczesne środki obrazowania graficznego	GRMA_U12 GRMA_U14	2 2	
W6-GR-SM-GPPU.1_5	umie kreatywnie i autorsko posługiwać się tradycyjnym i współczesnym warsztatem graficznym do wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych	GRMA_U11 GRMA_U16	2 2	
W6-GR-SM-GPPU.1_6	posiadając świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje na temat twórczości własnej oraz szeroko pojętej kultury z poszanowaniem zasad	GRMA_K01	1	

	prawa autorskiego	GRMA_K06 GRMA_K08 GRMA_U19 GRMA_U20	1 1 1 1
W6-GR-SM-GPPU.1_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K06 GRMA_K07	1 2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPPU.1_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM-GPPU.1_1, W6-GR-SM-GPPU.1_2, W6-GR-SM-GPPU.1_3, W6-GR-SM-GPPU.1_4, W6-GR-SM-GPPU.1_5, W6-GR-SM-GPPU.1_6, W6-GR-SM-GPPU.1_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRACOWNIA DYPLOMOWA — UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GPPU.2
Liczba punktów ECTS		9
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu realizowana jest uzupełniająca magisterska praca dyplomowa w oparciu o samodzielną pracę twórczą z wykorzystaniem dowolnych technik i technologii warsztatu graficznego. Praca powinna mieć charakter dopełniający pracę dyplomową realizowaną w ramach specjalności Grafika Projektowa. Praca dyplomowa realizowana jest w pracowniach grafiki artystycznej: warsztatowych, cyfrowych, koncepcyjnej, eksperymentalnej, interdyscyplinarnej lub komiksu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPPU.2_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych technik graficznych oraz nowatorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania we współczesnej grafice artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W03	3 3	
W6-GR-SM-GPPU.2_2	posiada zaawansowaną wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-GPPU.2_3	umie samodzielnie, świadomie i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną, tworzyć własne projekty graficzne i realizacje kierunkowe z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania rzeczywistości	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	4 4 4	
W6-GR-SM-GPPU.2_4	potrafi w kreatywny sposób poszukiwać rozwiązań twórczych w obrębie grafiki artystycznej wykorzystując współczesne środki obrazowania graficznego	GRMA_U12 GRMA_U14	4 4	
W6-GR-SM-GPPU.2_5	umie kreatywnie i autorsko posługiwać się tradycyjnym i współczesnym warsztatem graficznym do wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych	GRMA_U11 GRMA_U16	4 4	
W6-GR-SM-GPPU.2_6	posiadając świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje na temat twórczości własnej oraz szeroko pojętej kultury z poszanowaniem zasad	GRMA_K01	2	

	prawa autorskiego	GRMA_K06 GRMA_K08 GRMA_U19 GRMA_U20	2 2 2 2
W6-GR-SM-GPPU.2_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K06 GRMA_K07	2 2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPPU.2_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GPPU.2_1, W6-GR-SM- GPPU.2_2, W6-GR-SM- GPPU.2_3, W6-GR-SM- GPPU.2_4, W6-GR-SM- GPPU.2_5, W6-GR-SM- GPPU.2_6, W6-GR-SM- GPPU.2_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-GAPD.1
Liczba punktów ECTS		13
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu realizowana jest magisterska praca dyplomowa w oparciu o samodzielną pracę twórczą z wykorzystaniem dowolnych technik i technologii warsztatu graficznego. Pod względem ideowo-artystycznym preferowana jest otwartość na wszelkie przejawy twórczych poszukiwań i dążeń indywidualnych studenta, poznawanie nowych możliwości kreacji artystycznej, kształtowanie dojrzałej postawy twórczej. Istotne jest tworzenie prac graficznych na wysokim, profesjonalnym poziomie technicznym i artystycznym z wykorzystaniem szerokich możliwości kreacyjnych grafiki artystycznej. Zwraca się uwagę na kształtowanie świadomości artystycznej studenta, doskonalenie warsztatu oraz rozbudzanie wrażliwości i twórczych ambicji w kontekście aktywnego kontaktu ze sztuką współczesną. Praca dyplomowa realizowana jest w pracowniach grafiki artystycznej: warsztatowych, cyfrowych, koncepcyjnej, eksperymentalnej, interdyscyplinarnej lub komiksu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAPD.1_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych technik graficznych oraz nowatorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania we współczesnej grafice artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W03	4 4	
W6-GR-SM-GAPD.1_2	posiada zaawansowaną wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	4	
W6-GR-SM-GAPD.1_3	umie samodzielnie, świadomie i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną , tworzyć własne projekty graficzne i realizacje kierunkowe z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania rzeczywistości	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	4 4 4	
W6-GR-SM-GAPD.1_4	potrafi w kreatywny sposób poszukiwać rozwiązań twórczych w obrębie grafiki artystycznej wykorzystując współczesne środki obrazowania graficznego	GRMA_U12 GRMA_U14	4 4	
W6-GR-SM-GAPD.1_5	umie kreatywnie i autorsko posługiwać się tradycyjnym i współczesnym warsztatem graficznym do wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych	GRMA_U11	4	

		GRMA_U16	4
W6-GR-SM-GAPD.1_6	posiadając świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje na temat twórczości własnej oraz szeroko pojętej kultury z poszanowaniem zasad prawa autorskiego	GRMA_K01 GRMA_K06 GRMA_K08 GRMA_U19 GRMA_U20	2 2 2 2 2
W6-GR-SM-GAPD.1_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K06 GRMA_K07	2 2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAPD.1_fs_1	ćwiczenia	90	zaliczenie	W6-GR-SM- GAPD.1_1, W6-GR-SM- GAPD.1_2, W6-GR-SM- GAPD.1_3, W6-GR-SM- GAPD.1_4, W6-GR-SM- GAPD.1_5, W6-GR-SM- GAPD.1_6, W6-GR-SM- GAPD.1_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GAPD.2
Liczba punktów ECTS		13
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu realizowana jest magisterska praca dyplomowa w oparciu o samodzielną pracę twórczą z wykorzystaniem dowolnych technik i technologii warsztatu graficznego. Pod względem ideowo-artystycznym preferowana jest otwartość na wszelkie przejawy twórczych poszukiwań i dążeń indywidualnych studenta, poznawanie nowych możliwości kreacji artystycznej, kształtowanie dojrzałej postawy twórczej. Istotne jest tworzenie prac graficznych na wysokim, profesjonalnym poziomie technicznym i artystycznym z wykorzystaniem szerokich możliwości kreacyjnych grafiki artystycznej. Zwraca się uwagę na kształtowanie świadomości artystycznej studenta, doskonalenie warsztatu oraz rozbudzanie wrażliwości i twórczych ambicji w kontekście aktywnego kontaktu ze sztuką współczesną. Praca dyplomowa realizowana jest w pracowniach grafiki artystycznej: warsztatowych, cyfrowych, koncepcyjnej, eksperymentalnej, interdyscyplinarnej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAPD.2_1	posiada poszerzoną wiedzę na temat tradycyjnych technik graficznych oraz nowatorskich sposobach i możliwościach ich wykorzystania we współczesnej grafice artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W03	4 4	
W6-GR-SM-GAPD.2_2	posiada zaawansowaną wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	4	
W6-GR-SM-GAPD.2_3	umie samodzielnie, świadomie i odpowiedzialnie, w oparciu o rozwiniętą osobowość artystyczną , tworzyć własne projekty graficzne i realizacje kierunkowe z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania rzeczywistości	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	5 4 5	
W6-GR-SM-GAPD.2_4	potrafi w kreatywny sposób poszukiwać rozwiązań twórczych w obrębie grafiki artystycznej wykorzystując współczesne środki obrazowania graficznego	GRMA_U12 GRMA_U14	5 5	
W6-GR-SM-GAPD.2_5	umie kreatywnie i autorsko posługiwać się tradycyjnym i współczesnym warsztatem graficznym do wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych	GRMA_U11	5	

		GRMA_U16	5
W6-GR-SM-GAPD.2_6	posiadając świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje na temat twórczości własnej oraz szeroko pojętej kultury z poszanowaniem zasad prawa autorskiego	GRMA_K01 GRMA_K06 GRMA_K08 GRMA_U19 GRMA_U20	2 2 2 2 2
W6-GR-SM-GAPD.2_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K06 GRMA_K07	2 2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAPD.2_fs_1	ćwiczenia	90	zaliczenie	W6-GR-SM- GAPD.2_1, W6-GR-SM- GAPD.2_2, W6-GR-SM- GAPD.2_3, W6-GR-SM- GAPD.2_4, W6-GR-SM- GAPD.2_5, W6-GR-SM- GAPD.2_6, W6-GR-SM- GAPD.2_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-GPPD.1
Liczba punktów ECTS		13
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu obejmuje świadome budowanie relacji pomiędzy treścią a formą graficzną komunikatu wizualnego. Łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej. Kształcenie ukierunkowane jest na rozwój wyobraźni i myślenia syntetycznego, operowania znakiem i symbolem. Kluczowe jest pogłębianie wiedzy specjalistycznej, doskonalenie umiejętności warsztatu grafika projektanta z wykorzystaniem warsztatu analogowego i cyfrowego w kreacji komunikatu wizualnego (fotografia, techniki druku cyfrowego, serigrafia) oraz przygotowanie studenta do samodzielnej, oryginalnej i twórczej działalności artystycznej w zakresie projektowania graficznego. Równolegle student będzie zapoznawany z historią grafiki użytkowej oraz projektowaniem (designem) współczesnym. Praca dyplomowa realizowana jest w pracowniach projektowania graficznego oraz mediów cyfrowych w grafice projektowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPPD.1_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach wykorzystywanych we współczesnej grafice projektowej oraz posiada wiedzę pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień w zakresie projektowania graficznego	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	3 3 3	
W6-GR-SM-GPPD.1_2	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych którą potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01	3	
W6-GR-SM-GPPD.1_3	dba o estetykę i nowatorstwo projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych	GRMA_U02	3	
W6-GR-SM-GPPD.1_4	umie samodzielnie projektować i realizować projekty użytkowe w zakresie książki, plakatu, szaty graficznej opakowań, plakatu, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	GRMA_U03 GRMA_U05	3 3	
W6-GR-SM-GPPD.1_5	W zaawansowanym stopniu zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę o typografii, szacie graficznej opakowań, grafice książki, plakacie i infografice	GRMA_U02 GRMA_U11	3 3	

W6-GR-SM-GPPD.1_6	potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U13 GRMA_U14	2 2
-------------------	---	----------------------	--------

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPPD.1_fs_1	Ćwiczenia	90	zaliczenie	W6-GR-SM- GPPD.1_1, W6-GR-SM- GPPD.1_2, W6-GR-SM- GPPD.1_3, W6-GR-SM- GPPD.1_4, W6-GR-SM- GPPD.1_5, W6-GR-SM- GPPD.1_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GPPD.2
Liczba punktów ECTS		13
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu obejmuje świadome budowanie relacji pomiędzy treścią a formą graficzną komunikatu wizualnego. Łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej. Kształcenie ukierunkowane jest na rozwój wyobraźni i myślenia syntetycznego, operowania znakiem i symbolem. Kluczowe jest pogłębianie wiedzy specjalistycznej, doskonalenie umiejętności warsztatu grafika projektanta z wykorzystaniem warsztatu analogowego i cyfrowego w kreacji komunikatu wizualnego (fotografia, techniki druku cyfrowego, serigrafia) oraz przygotowanie studenta do samodzielnej, oryginalnej i twórczej działalności artystycznej w zakresie projektowania graficznego. Równolegle student będzie zapoznawany z historią grafiki użytkowej oraz projektowaniem (designem) współczesnym. Praca dyplomowa realizowana jest w pracowniach projektowania graficznego oraz mediów cyfrowych w grafice projektowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPPD.2_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach wykorzystywanych we współczesnej grafice projektowej oraz posiada wiedzę pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień w zakresie projektowania graficznego	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	4 4 4	
W6-GR-SM-GPPD.2_2	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych którą potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01	4	
W6-GR-SM-GPPD.2_3	dba o estetykę i nowatorstwo projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych	GRMA_U02	4	
W6-GR-SM-GPPD.2_4	umie samodzielnie projektować i realizować projekty użytkowe w zakresie książki, plakatu, szaty graficznej opakowań, plakatu, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	GRMA_U03 GRMA_U05	4 4	
W6-GR-SM-GPPD.2_5	W zaawansowanym stopniu zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę o typografii, szacie graficznej opakowań, grafice książki, plakacie i infografice	GRMA_U02 GRMA_U11	4 4	

W6-GR-SM-GPPD.2_6	potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U13 GRMA_U14	3 3
-------------------	---	----------------------	--------

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPPD.2_fs_1	Ćwiczenia	90	zaliczenie	W6-GR-SM- GPPD.2_1, W6-GR-SM- GPPD.2_2, W6-GR-SM- GPPD.2_3, W6-GR-SM- GPPD.2_4, W6-GR-SM- GPPD.2_5, W6-GR-SM- GPPD.2_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRACOWNIA DYPLOMOWA UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-GAPU.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu realizowana jest uzupełniająca magisterska praca dyplomowa w oparciu o samodzielną pracę obejmującą świadome budowanie relacji pomiędzy treścią a formą graficzną komunikatu wizualnego. Łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej. Praca dyplomowa realizowana jest w pracowniach projektowania graficznego oraz mediów cyfrowych w grafice projektowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-GR-SM-GAPU.1_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach wykorzystywanych we współczesnej grafice projektowej oraz posiada wiedzę pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień w zakresie projektowania graficznego	GRMA_W01		2
		GRMA_W03		2
		GRMA_W06		2
W6-GR-SM-GAPU.1_2	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych którą potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01		2
W6-GR-SM-GAPU.1_3	dba o estetykę i nowatorstwo projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych	GRMA_U02		2
W6-GR-SM-GAPU.1_4	umie samodzielnie projektować i realizować projekty użytkowe w zakresie książki, plakatu, szaty graficznej opakowań, plakatu, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	GRMA_U03		2
		GRMA_U05		2
W6-GR-SM-GAPU.1_5	W zaawansowanym stopniu zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę o typografii, szacie graficznej opakowań, grafice książki, plakacie i infografice	GRMA_U02		2
		GRMA_U11		2
W6-GR-SM-GAPU.1_6	potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U13		2
		GRMA_U14		2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfikacji produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAPU.1_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GAPU.1_1, W6-GR-SM- GAPU.1_2, W6-GR-SM- GAPU.1_3, W6-GR-SM- GAPU.1_4, W6-GR-SM- GAPU.1_5, W6-GR-SM- GAPU.1_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRACOWNIA DYPLOMOWA UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GAPU.2
Liczba punktów ECTS		9
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu realizowana jest uzupełniająca magisterska praca dyplomowa w oparciu o samodzielną pracę obejmującą świadome budowanie relacji pomiędzy treścią a formą graficzną komunikatu wizualnego. Łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej. Praca dyplomowa realizowana jest w pracowniach projektowania graficznego oraz mediów cyfrowych w grafice projektowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAPU.2_1	posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach wykorzystywanych we współczesnej grafice projektowej oraz posiada wiedzę pozwalającą na formułowanie i rozwiązywanie złożonych zagadnień w zakresie projektowania graficznego	GRMA_W01 GRMA_W03 GRMA_W06	4 4 4	
W6-GR-SM-GAPU.2_2	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych którą potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01	4	
W6-GR-SM-GAPU.2_3	dba o estetykę i nowatorstwo projektu graficznego, z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych	GRMA_U02	4	
W6-GR-SM-GAPU.2_4	umie samodzielnie projektować i realizować projekty użytkowe w zakresie książki, plakatu, szaty graficznej opakowań, plakatu, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	GRMA_U03 GRMA_U05	4 4	
W6-GR-SM-GAPU.2_5	W zaawansowanym stopniu zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę o typografii, szacie graficznej opakowań, grafice książki, plakacie i infografice	GRMA_U02 GRMA_U11	3 3	
W6-GR-SM-GAPU.2_6	potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U13 GRMA_U14	4 4	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAPU.2_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM- GAPU.2_1, W6-GR-SM- GAPU.2_2, W6-GR-SM- GAPU.2_3, W6-GR-SM- GAPU.2_4, W6-GR-SM- GAPU.2_5, W6-GR-SM- GAPU.2_6	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRAKTYKI ZAWODOWE
Kod modułu		W6-GR-SM-PZ
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł ma na celu poszerzanie wiedzy i umiejętności praktycznych związanych z kreatywnym zastosowaniem grafiki artystycznej lub projektowej w działalności zawodowej; kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej; przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania; stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy.</p> <p>Praktyka zawodowa jest obowiązkowa. Realizacja praktyk zawodowych nie może trwać łącznie krócej niż 3 tygodnie. 90 godzin praktyk zawodowych należy zrealizować w instytucjach lub przedsiębiorstwach o profilu zbliżonym do studiowanego kierunku i/lub wybranej specjalizacji. Specyfika Uniwersytetu, jego zróżnicowanie, jego model – uniwersum (różne dyscypliny, dziedziny, idee, umiejętności i wiedza) skłaniają do dywersyfikacji praktyk na zewnętrzne oraz wewnętrzne, realizowane w Uniwersytecie, w podległych mu jednostkach, takich jak Gazeta Uniwersytecka, Wydawnictwo Uniwersyteckie, Galeria Uniwersytecka oraz innych galeriach i punktach wystawienniczych, działających w ramach Uniwersytetu Śląskiego. Taka forma praktyk daje studentowi możliwość dokładnego poznania całego uniwersum Uniwersytetu, a wartość ta jest częścią misji Uniwersytetu Śląskiego. Praktyki wewnętrzne umożliwiają zrealizowanie odpowiednich efektów kształcenia, ponieważ obejmując działania wystawiennicze, pracę w zespole, prace projektowe, działalność artystyczną oraz organizacyjną.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PZ_1	posiada poszerzoną umiejętność posługiwania się technikami w zakresie tworzenia i eksponowania grafiki artystycznej i projektowania graficznego	GRMA_U01 GRMA_U04	4 2	
W6-GR-SM-PZ_2	posiada umiejętność adoptowania się do nowych warunków i okoliczności podczas wykonywania pracy zawodowej	GRMA_K03 GRMA_U06 GRMA_U09	4 3 2	
W6-GR-SM-PZ_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace w oparciu o własne doświadczenia zdobyte na wybranej przez siebie praktyce zawodowej	GRMA_U03 GRMA_U07	4 4	
W6-GR-SM-PZ	potrafi w kreatywny i profesjonalny sposób posługiwać się warsztatem grafika i projektanta grafiki użytkowej z	GRMA_U10	4	

_4	wykorzystaniem współczesnych technik i środków obrazowania graficznego	GRMA_U12 GRMA_U13 GRMA_U14 GRMA_U15	4 4 4 4
W6-GR-SM-PZ_5	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K06 GRMA_K07 GRMA_U08 GRMA_U09	4 4 4 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka <i>w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PZ_1_fs_1	praktyka	90	zaliczenie	W6-GR-SM-PZ_1, W6-GR-SM-PZ_2, W6-GR-SM-PZ_3, W6-GR-SM-PZ_4, W6-GR-SM-PZ_5	e05

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d03	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Przegląd dokumentacji z praktyk <i>analiza zbioru dokumentacji zgromadzonej podczas zajęć praktycznych, w tym: stażowych, studyjnych, itp., oraz dokumentacji opracowanej w celu zaliczenia praktyki, w tym zawodowej; weryfikacja opisu, niezbędnych załączników, opinii oraz ocen przed przedstawieniem jej do zaliczenia</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-GAPG.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł umożliwia studentom specjalności Grafika Artystyczna wzbogacenie doświadczeń badawczo-artystycznych o walory projektowe w zakresie grafiki. Studenci rozwijają wiedzę i umiejętności tworzenia czytelnych, odpowiadających zadanej problematyce komunikatów wizualnych. Rozwijają wiedzę o użyciu kompozycji, barwy, typografii, łączeniu obrazu z tekstem, łamaniu tekstu, dostosowywaniu poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet). W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAPG.1_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej), projektów wydawniczych;	GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	1 1 1	
W6-GR-SM-GAPG.1_2	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	2 2 2	
W6-GR-SM-GAPG.1_3	Stosuje alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych.	GRMA_U10 GRMA_W05	1 1	
W6-GR-SM-GAPG.1_4	Potrafi czerpać inspirację z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	GRMA_U16 GRMA_W04 GRMA_W08	1 1 1	
W6-GR-SM-	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i			

GAPG.1_5	prawnych	GRMA_U14	1
W6-GR-SM-GAPG.1_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	1
W6-GR-SM-GAPG.1_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
13-GR-SM-GAPG.1_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- GAPG.1_1, W6-GR-SM- GAPG.1_2, W6-GR-SM- GAPG.1_3, W6-GR-SM- GAPG.1_4, W6-GR-SM- GAPG.1_5, W6-GR-SM- GAPG.1_6, W6-GR-SM- GAPG.1_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GAPG.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł umożliwia studentom specjalności Grafika Artystyczna wzbogacenie doświadczeń badawczo-artystycznych o walory projektowe w zakresie grafiki. Studenci rozwijają wiedzę i umiejętności tworzenia czytelnych, odpowiadających zadanej problematyce komunikatów wizualnych. Rozwijają wiedzę o użyciu kompozycji, barwy, typografii, łączeniu obrazu z tekstem, łamaniu tekstu, dostosowywaniu poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet). W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAPG.2_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej), projektów wydawniczych;	GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	2 2 2	
W6-GR-SM-GAPG.2_2	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	2 2 2	
W6-GR-SM-GAPG.2_3	Stosuje alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych.	GRMA_U10 GRMA_W05	2 2	
W6-GR-SM-GAPG.2_4	Potrafi czerpać inspiracje z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	GRMA_U16 GRMA_W04 GRMA_W08	1 1 1	
W6-GR-SM-	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i			

GAPG.2_5	prawnych	GRMA_U14	1
W6-GR-SM-GAPG.2_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	1
W6-GR-SM-GAPG.2_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAPG.2_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- GAPG.2_1, W6-GR-SM- GAPG.2_2, W6-GR-SM- GAPG.2_3, W6-GR-SM- GAPG.2_4, W6-GR-SM- GAPG.2_5, W6-GR-SM- GAPG.2_6, W6-GR-SM- GAPG.2_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-GAPG.3
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł umożliwia studentom specjalności Grafika Artystyczna wzbogacenie doświadczeń badawczo-artystycznych o walory projektowe w zakresie grafiki. Studenci pogłębiają wiedzę i umiejętności tworzenia czytelnych, odpowiadających zadanej problematyce komunikatów wizualnych. Rozwijają wiedzę o użyciu kompozycji, barwy, typografii, łączeniu obrazu z tekstem, łamaniu tekstu, dostosowywania poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet). W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAPG.3_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej), projektów wydawniczych;	GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	3 3 3	
W6-GR-SM-GAPG.3_2	W zaawansowanym stopniu zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	3 3 3	
W6-GR-SM-GAPG.3_3	Stosuje alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych.	GRMA_U10 GRMA_W05	3 3	
W6-GR-SM-GAPG.3_4	Potrafi czerpać inspiracje z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	GRMA_U16 GRMA_W04 GRMA_W08	2 2 2	
W6-GR-SM-	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i			

GAPG.3_5	prawnych	GRMA_U14	2
W6-GR-SM-GAPG.3_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	1
W6-GR-SM-GAPG.3_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAPG.3_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- GAPG.3_1, W6-GR-SM- GAPG.3_2, W6-GR-SM- GAPG.3_3, W6-GR-SM- GAPG.3_4, W6-GR-SM- GAPG.3_5, W6-GR-SM- GAPG.3_6, W6-GR-SM- GAPG.3_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.4	
Kod modułu	W6-GR-SM-GAPG.4	
Liczba punktów ECTS	2	
Język wykładowy	polski	
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł umożliwia studentom specjalności Grafika Artystyczna wzbogacenie doświadczeń badawczo-artystycznych o walory projektowe w zakresie grafiki. Studenci pogłębiają wiedzę i umiejętności tworzenia czytelnych, odpowiadających zadanej problematyce komunikatów wizualnych. Rozwijają wiedzę o użyciu kompozycji, barwy, typografii, łączeniu obrazu z tekstem, łamaniu tekstu, dostosowywaniu poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet).</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p> <p>Moduł przygotowuje do realizacji uzupełniającej pracy dyplomowej.</p>	
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy	

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GAPG.4_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej), projektów wydawniczych;	GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	3 3 3	
W6-GR-SM-GAPG.4_2	W zaawansowanym stopniu zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	4 4 4	
W6-GR-SM-GAPG.4_3	Stosuje alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych.	GRMA_U10 GRMA_W05	3 3	
W6-GR-SM-GAPG.4_4	Potrafi czerpać inspiracje z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	GRMA_U16 GRMA_W04 GRMA_W08	3 3 3	

W6-GR-SM-GAPG.4_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	2
W6-GR-SM-GAPG.4_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	1
W6-GR-SM-GAPG.4_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GAPG.4_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM- GAPG.4_1, W6-GR-SM- GAPG.4_2, W6-GR-SM- GAPG.4_3, W6-GR-SM- GAPG.4_4, W6-GR-SM- GAPG.4_5, W6-GR-SM- GAPG.4_6, W6-GR-SM- GAPG.4_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-GPPG.1
Liczba punktów ECTS		5
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł jest kontynuacją modułu podstawy projektowania graficznego. Studenci rozwijają wiedzę i umiejętności tworzenia czytelnych, odpowiadających zadanej problematyce komunikatów wizualnych. Rozwijają wiedzę o użyciu kompozycji, barwy, typografii, łączeniu obrazu z tekstem, łamaniu tekstu, dostosowywania poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet). W ramach modułu studenci mają do wyboru cztery pracownie, z których każda specjalizuje się w określonym zestawie zagadnień: projektowanie plakatu, ilustracji, edytorstwie, typografii i liternictwie, w tym projektowaniu krojów, projektowaniu znaków i elementów identyfikacji wizualnej, opakowaniach oraz elementach wystawienniczych.</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wysokimi walorami estetycznymi, umiejętność łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-GR-SM-GPPG.1_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej), projektów wydawniczych;	GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	3 3 3
W6-GR-SM-GPPG.1_2	Zna zasady podstaw kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	3 3 3
W6-GR-SM-GPPG.1_3	Stosuje alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych.	GRMA_U10 GRMA_W05	3 3
W6-GR-SM-GPPG.1_4	Potrafi czerpać inspiracje z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	GRMA_U16 GRMA_W04	2 2

		GRMA_W08	2
W6-GR-SM-GPPG.1_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
W6-GR-SM-GPPG.1_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GPPG.1_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPPG.1_fs_1	ćwiczenia	75	zaliczenie	W6-GR-SM- GPPG.1_1, W6-GR-SM- GPPG.1_2, W6-GR-SM- GPPG.1_3, W6-GR-SM- GPPG.1_4, W6-GR-SM- GPPG.1_5, W6-GR-SM- GPPG.1_6, W6-GR-SM- GPPG.1_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-GPPG.2
Liczba punktów ECTS		5
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu studenci pogłębiają wiedzę i umiejętności tworzenia czytelnych, odpowiadających zadanej problematyce komunikatów wizualnych. Rozwijają wiedzę o użyciu kompozycji, barwy, typografii, łączeniu obrazu z tekstem, łamaniu tekstu, dostosowywania poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet). W ramach modułu studenci mają do wyboru cztery pracownie, z których każda specjalizuje się w określonym zestawie zagadnień: projektowanie plakatu, ilustracji, edytorstwie, typografii i liternictwie, w tym projektowaniu krojów, projektowaniu znaków i elementów identyfikacji wizualnej, opakowaniach oraz elementach wystawienniczych. W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wysokimi walorami estetycznymi, umiejętność łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-GR-SM-GPPG.2_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej), projektów wydawniczych;	GRMA_K02 GRMA_U11 GRMA_W01	3 3 3
W6-GR-SM-GPPG.2_2	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	3 3 3
W6-GR-SM-GPPG.2_3	Stosuje alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych.	GRMA_U10 GRMA_W05	3 3
W6-GR-SM-GPPG.2_4	Potrafi czerpać inspiracje z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	GRMA_U16 GRMA_W04 GRMA_W08	2 2 2

W6-GR-SM-GPPG.2_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
W6-GR-SM-GPPG.2_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GPPG.2_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPPG.2_fs_1	ćwiczenia	75	zaliczenie	W6-GR-SM- GPPG.2_1, W6-GR-SM- GPPG.2_2, W6-GR-SM- GPPG.2_3, W6-GR-SM- GPPG.2_4, W6-GR-SM- GPPG.2_5, W6-GR-SM- GPPG.2_6, W6-GR-SM- GPPG.2_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-GPPG.3
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu studenci pogłębiają wiedzę i umiejętności tworzenia czytelnych, odpowiadających zadanej problematyce komunikatów wizualnych. Rozwijają wiedzę o użyciu kompozycji, barwy, typografii, łączeniu obrazu z tekstem, łamaniu tekstu, dostosowywania poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet). W ramach modułu studenci mają do wyboru cztery pracownie, z których każda specjalizuje się w określonym zestawie zagadnień: projektowanie plakatu, ilustracji, edytorstwie, typografii i liternictwie, w tym projektowaniu krojów, projektowaniu znaków i elementów identyfikacji wizualnej, opakowaniach oraz elementach wystawienniczych. W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wysokimi walorami estetycznymi, umiejętność łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPPG.3_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej), projektów wydawniczych;	GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	3 3 3	
W6-GR-SM-GPPG.3_2	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	3 3 3	
W6-GR-SM-GPPG.3_3	Stosuje alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych.	GRMA_U10 GRMA_W05	3 3	
W6-GR-SM-GPPG.3_4	Potrafi czerpać inspiracje z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	GRMA_U16 GRMA_W04 GRMA_W08	2 2 2	

W6-GR-SM-GPPG.3_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
W6-GR-SM-GPPG.3_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GPPG.3_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPPG.3_fs_1	ćwiczenia	75	zaliczenie	W6-GR-SM- GPPG.3_1, W6-GR-SM- GPPG.3_2, W6-GR-SM- GPPG.3_3, W6-GR-SM- GPPG.3_4, W6-GR-SM- GPPG.3_5, W6-GR-SM- GPPG.3_6, W6-GR-SM- GPPG.3_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-GPPG.4
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu studenci pogłębiają wiedzę i umiejętności tworzenia czytelnych, odpowiadających zadanej problematyce komunikatów wizualnych. Rozwijają wiedzę o użyciu kompozycji, barwy, typografii, łączeniu obrazu z tekstem, łamaniu tekstu, dostosowywaniu poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet). W ramach modułu studenci mają do wyboru cztery pracownie, z których każda specjalizuje się w określonym zestawie zagadnień: projektowanie plakatu, ilustracji, edytorstwie, typografii i liternictwie, w tym projektowaniu krojów, projektowaniu znaków i elementów identyfikacji wizualnej, opakowaniach oraz elementach wystawienniczych. W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wysokimi walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin. Moduł przygotowuje do realizacji pracy dyplomowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-GPPG.4_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej), projektów wydawniczych;	GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	3 3 3	
W6-GR-SM-GPPG.4_2	W zaawansowanym stopniu zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	3 3 3	
W6-GR-SM-GPPG.4_3	Stosuje złożone, alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych.	GRMA_U10 GRMA_W05	3 3	
W6-GR-SM-GPPG.4_4	W sposób innowacyjny potrafi czerpać inspiracje z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	GRMA_U16 GRMA_W04	2 2	

		GRMA_W08	2
W6-GR-SM-GPPG.4_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
W6-GR-SM-GPPG.4_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-GPPG.4_7	posiada wysoką zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-GPPG.4_fs_1	ćwiczenia	75	zaliczenie	W6-GR-SM- GPPG.4_1, W6-GR-SM- GPPG.4_2, W6-GR-SM- GPPG.4_3, W6-GR-SM- GPPG.4_4, W6-GR-SM- GPPG.4_5, W6-GR-SM- GPPG.4_6, W6-GR-SM- GPPG.4_7	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-PIKP.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Istotą przedmiotu jest projektowanie ilustracji związanej z tekstem – w książce zarówno tradycyjnej, jak i cyfrowej oraz tekstami publicystycznymi – prasowymi. Jej funkcja powinna być zarówno informacyjna jak i artystyczna. W dobie unifikacji komunikatów wizualnych bardzo ważny jest nacisk na indywidualny, skoncentrowany na różnorodnej formie graficznej obraz, który w sposób oryginalny i jednocześnie funkcjonalny będzie interpretował, wyjaśniał tekst. Realizacja modułu wymaga analitycznego podejścia do tekstu i jego przeznaczenia (np. czym innym jest tekst beletrystyczny, a czym innym naukowy) przy użyciu różnorodnych środków graficznych takich jak np.: rysunek, akwarela, kolaż, monotopia, klasyczna grafika, fotografia oraz szeroko pojęty warsztat narzędzi cyfrowych (pakiet Adobe)
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PIKP.1_1	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu komunikacji wizualnej, związanej ze specyfiką pracy w zakresie projektowania ilustracji i elementów związanych z grafiką wydawniczą.	GRMA_W01	2	
W6-GR-SM-PIKP.1_2	Potrafi umiejętnie wykorzystywać odpowiednie środki graficzne tworząc ilustrację książkową i prasową	GRMA_U10	2	
W6-GR-SM-PIKP.1_3	Wykazuje się kompleksową umiejętnością przygotowania materiałów do publikacji.	GRMA_U13	1	
W6-GR-SM-PIKP.1_4	Jest przygotowany do pracy jako projektant ilustracji książkowej i prasowej lub związanej z tą dziedziną pracy, w tym do efektywnej komunikacji z producentami, klientami i innymi specjalistami	GRMA_K06	2	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy	

		<i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
--	--	--

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PIKP.1_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PIKP.1_1, W6-GR-SM-PIKP.1_2, W6-GR-SM-PIKP.1_3, W6-GR-SM-PIKP.1_4	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-PIKP.2
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Istotą przedmiotu jest projektowanie ilustracji związanej z tekstem – w książce zarówno tradycyjnej, jak i cyfrowej oraz tekstami publicystycznymi – prasowymi. Jej funkcja powinna być zarówno informacyjna jak i artystyczna. W dobie unifikacji komunikatów wizualnych bardzo ważny jest nacisk na indywidualny, skoncentrowany na różnorodnej formie graficznej obraz, który w sposób oryginalny i jednocześnie funkcjonalny będzie interpretował, wyjaśniał tekst. Realizacja modułu wymaga analitycznego podejścia do tekstu i jego przeznaczenia (np. czym innym jest tekst beletrystyczny, a czym innym naukowy) przy użyciu różnorodnych środków graficznych takich jak np.: rysunek, akwarela, kolaż, monotopia, klasyczna grafika, fotografia oraz szeroko pojęty warsztat narzędzi cyfrowych (pakiet Adobe)
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PIKP.2_1	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu komunikacji wizualnej, związanej ze specyfiką pracy w zakresie projektowania ilustracji i elementów związanych z grafiką wydawniczą.	GRMA_W01	2	
W6-GR-SM-PIKP.2_2	Potrafi umiejętnie wykorzystywać odpowiednie środki graficzne tworząc ilustrację książkową i prasową	GRMA_U10	2	
W6-GR-SM-PIKP.2_3	Wykazuje się kompleksową umiejętnością przygotowania materiałów do publikacji.	GRMA_U13	2	
W6-GR-SM-PIKP.2_4	Jest przygotowany do pracy jako projektant ilustracji książkowej i prasowej lub związanej z tą dziedziną pracy, w tym do efektywnej komunikacji z producentami, klientami i innymi specjalistami.	GRMA_K06	2	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy	

		<i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
--	--	--

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PIKP.2_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PIKP.2_1, W6-GR-SM-PIKP.2_2, W6-GR-SM-PIKP.2_3, W6-GR-SM-PIKP.2_4	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-PIKP.3
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Istotą przedmiotu jest projektowanie ilustracji związanej z tekstem – w książce zarówno tradycyjnej, jak i cyfrowej oraz tekstami publicystycznymi – prasowymi. Jej funkcja powinna być zarówno informacyjna jak i artystyczna. W dobie unifikacji komunikatów wizualnych bardzo ważny jest nacisk na indywidualny, skoncentrowany na różnorodnej formie graficznej obraz, który w sposób oryginalny i jednocześnie funkcjonalny będzie interpretował, wyjaśniał tekst. Realizacja modułu wymaga analitycznego podejścia do tekstu i jego przeznaczenia (np. czym innym jest tekst beletrystyczny, a czym innym naukowy) przy użyciu różnorodnych środków graficznych takich jak np.: rysunek, akwarela, kolaż, monotopia, klasyczna grafika, fotografia oraz szeroko pojęty warsztat narzędzi cyfrowych (pakiet Adobe)
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PIKP.3_1	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu komunikacji wizualnej, związanej ze specyfiką pracy w zakresie projektowania ilustracji i elementów związanych z grafiką wydawniczą.	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-PIKP.3_2	Potrafi umiejętnie wykorzystywać odpowiednie środki graficzne tworząc ilustrację książkową i prasową.	GRMA_U10	3	
W6-GR-SM-PIKP.3_3	Wykazuje się kompleksową umiejętnością przygotowania materiałów do publikacji.	GRMA_U13	3	
W6-GR-SM-PIKP.3_4	Jest przygotowany do pracy jako projektant ilustracji książkowej i prasowej lub związanej z tą dziedziną pracy, w tym do efektywnej komunikacji z producentami, klientami i innymi specjalistami.	GRMA_K06	3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy	

		<i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
--	--	--

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PIKP.3-fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PIKP.3_1, W6-GR-SM-PIKP.3_2, W6-GR-SM-PIKP.3_3, W6-GR-SM-PIKP.3_4	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE ILUSTRACJI KSIĄŻKOWEJ I PRASOWEJ CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-PIKP.4
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Istotą przedmiotu jest projektowanie ilustracji związanej z tekstem – w książce zarówno tradycyjnej, jak i cyfrowej oraz tekstami publicystycznymi – prasowymi. Jej funkcja powinna być zarówno informacyjna jak i artystyczna. W dobie unifikacji komunikatów wizualnych bardzo ważny jest nacisk na indywidualny, skoncentrowany na różnorodnej formie graficznej obraz, który w sposób oryginalny i jednocześnie funkcjonalny będzie interpretował, wyjaśniał tekst. Realizacja modułu wymaga analitycznego podejścia do tekstu i jego przeznaczenia (np. czym innym jest tekst beletrystyczny, a czym innym naukowy) przy użyciu różnorodnych środków graficznych takich jak np.: rysunek, akwarela, kolaż, monotopia, klasyczna grafika, fotografia oraz szeroko pojęty warsztat narzędzi cyfrowych (pakiet Adobe)
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PIKP.4_1	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu komunikacji wizualnej, związanej ze specyfiką pracy w zakresie projektowania ilustracji i elementów związanych z grafiką wydawniczą.	GRMA_W01	4	
W6-GR-SM-PIKP.4_2	Potrafi umiejętnie wykorzystywać odpowiednie środki graficzne tworząc ilustrację książkową i prasową.	GRMA_U10	4	
W6-GR-SM-PIKP.4_3	Wykazuje się kompleksową umiejętnością przygotowania materiałów do publikacji.	GRMA_U13	4	
W6-GR-SM-PIKP.4_4	Jest przygotowany do pracy jako projektant ilustracji książkowej i prasowej lub związanej z tą dziedziną pracy, w tym do efektywnej komunikacji z producentami, klientami i innymi specjalistami.	GRMA_K06	4	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy	

		<i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
--	--	--

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PIKP.4_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PIKP.4_1, W6-GR-SM-PIKP.4_2, W6-GR-SM-PIKP.4_3, W6-GR-SM-PIKP.4_4	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE OPAKOWAŃ I ELEMENTÓW WYSTAWIENNICZYCH CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-POEW.1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł Projektowanie opakowań i elementów wystawienniczych różni się od zwyczajowego postrzegania projektowania graficznego jako działania w dwóch wymiarach. Zakłada realizację form bardziej złożonych, które wymagają myślenia trójwymiarowego. Realizacja modułu wymaga aktywnego zaangażowania wyobraźni przestrzennej. Daje wiedzę i umiejętności praktyczne w zakresie tworzenia i opracowania strukturalnego i graficznego form, wykrojów i kształtów opakowań oraz elementów wystawienniczych. Realizowane ćwiczenia mają na celu rozwijanie umiejętności analizy i syntezy oraz umiejętności w zakresie świadomego używania wszelkich elementów komunikacji wizualnej (kompozycja, barwa, typografia). Rozwijanie tych umiejętności pozwala zdobytą wiedzę z zakresu kompozycji, typografii i wiedzę o barwie wykorzystać do tworzenia uporządkowanych struktur i budowania ładu wizualnego w przestrzeni. Nauka projektowania opakowań i elementów wystawienniczych uwzględnia zachowanie prawideł sztuki projektowania: zasad czytelności i jasności przekazu, dbałości o funkcjonalność, walorów estetycznych w połączeniu z dbałością o promocyjne cechy opakowania. Ćwiczenia wzbogacone są o wykłady na temat projektowania graficznego w kontekście branży opakowaniowej i wystawienniczej.</p> <p>Zajęcia mają na celu przygotowanie do podjęcia pracy w agencjach, studiach projektowych, drukarniach zajmujących się opakowaniami lub wystawiennictwem oraz do podjęcia samodzielnej pracy w tych obszarach projektowania graficznego.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-POEW.1_1	Zdobycie wiedzy z zakresu komunikacji wizualnej, związanej ze specyfiką pracy w zakresie projektowania opakowań i elementów wystawienniczych.	GRMA_W01 GRMA_W03	4 4	
W6-GR-SM-POEW.1_2	Zdobycie wiedzy na temat różnych materiałów i technik projektowania opakowań, umożliwiającej podejmowanie właściwych decyzji projektowych i poszukiwania alternatywnych rozwiązań.	GRMA_U03	4	
W6-GR-SM-POEW.1_3	Opanowanie umiejętności projektowania opakowań i elementów wystawienniczych uwzględniające kompletny proces projektowy – od gromadzenia informacji i opracowania koncepcji, przez elementy strukturalne i graficzne projektu, po kreowanie marki i zagadnienia związane z ochroną środowiska.	GRMA_U05 GRMA_U07	4 4	
W6-GR-SM-	Opanowanie umiejętności stosowania zasad zrównoważonego rozwoju w projektowaniu opakowań i identyfikowania	GRMA_U04	4	

POEW.1_4	okazji do innowacji w tej dziedzinie.	GRMA_U07	4
W6-GR-SM-POEW.1_5	Przygotowanie do pracy jako projektant opakowań lub związanej z tą dziedziną pracy, w tym do efektywnej komunikacji z producentami, klientami i innymi specjalistami.	GRMA_K07 GRMA_U01 GRMA_U06 GRMA_U08 GRMA_U20 GRMA_W07	4 4 4 4 4 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-POEW.1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-POEW.1_1, W6-GR-SM-POEW.1_2, W6-GR-SM-POEW.1_3, W6-GR-SM-POEW.1_4, W6-GR-SM-POEW.1_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE OPAKOWAŃ I ELEMENTÓW WYSTAWIENNICZYCH CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-POEW.2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł Projektowanie opakowań i elementów wystawienniczych różni się od zwyczajowego postrzegania projektowania graficznego jako działania w dwóch wymiarach. Zakłada realizację form bardziej złożonych, które wymagają myślenia trójwymiarowego. Realizacja modułu wymaga aktywnego zaangażowania wyobraźni przestrzennej. Daje wiedzę i umiejętności praktyczne w zakresie tworzenia i opracowania strukturalnego i graficznego form, wykrojów i kształtów opakowań oraz elementów wystawienniczych. Realizowane ćwiczenia mają na celu rozwijanie umiejętności analizy i syntezy oraz umiejętności w zakresie świadomego używania wszelkich elementów komunikacji wizualnej (kompozycja, barwa, typografia). Rozwijanie tych umiejętności pozwala zdobytą wiedzę z zakresu kompozycji, typografii i wiedzę o barwie wykorzystać do tworzenia uporządkowanych struktur i budowania ładu wizualnego w przestrzeni. Nauka projektowania opakowań i elementów wystawienniczych uwzględnia zachowanie prawideł sztuki projektowania: zasad czytelności i jasności przekazu, dbałości o funkcjonalność, walorów estetycznych w połączeniu z dbałością o promocyjne cechy opakowania. Ćwiczenia wzbogacone są o wykłady na temat projektowania graficznego w kontekście branży opakowaniowej i wystawienniczej.</p> <p>Zajęcia mają na celu przygotowanie do podjęcia pracy w agencjach, studiach projektowych, drukarniach zajmujących się opakowaniami lub wystawiennictwem oraz do podjęcia samodzielnej pracy w tych obszarach projektowania graficznego.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-POEW.2_1	Zdobycie wiedzy z zakresu komunikacji wizualnej, związanej ze specyfiką pracy w zakresie projektowania opakowań i elementów wystawienniczych.	GRMA_W01 GRMA_W03	5 5	
W6-GR-SM-POEW.2_2	Zdobycie wiedzy na temat różnych materiałów i technik projektowania opakowań, umożliwiającej podejmowanie właściwych decyzji projektowych i poszukiwania alternatywnych rozwiązań.	GRMA_U03	5	
W6-GR-SM-POEW.2_3	Opanowanie umiejętności projektowania opakowań i elementów wystawienniczych uwzględniające kompletny proces projektowy – od gromadzenia informacji i opracowania koncepcji, przez elementy strukturalne i graficzne projektu, po kreowanie marki i zagadnienia związane z ochroną środowiska.	GRMA_U05 GRMA_U07	5 5	
W6-GR-SM-	Opanowanie umiejętności stosowania zasad zrównoważonego rozwoju w projektowaniu opakowań i identyfikowania	GRMA_U04	5	

POEW.2_4	okazji do innowacji w tej dziedzinie.	GRMA_U07	5
W6-GR-SM-POEW.2_5	Przygotowanie do pracy jako projektant opakowań lub związanej z tą dziedziną pracy, w tym do efektywnej komunikacji z producentami, klientami i innymi specjalistami.	GRMA_K07 GRMA_U01 GRMA_U06 GRMA_U08 GRMA_U20 GRMA_W07	5 5 5 5 5 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-POEW.2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-POEW.2_1, W6-GR-SM-POEW.2_2, W6-GR-SM-POEW.2_3, W6-GR-SM-POEW.2_4, W6-GR-SM-POEW.2_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-PP.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student rozwija umiejętności projektowania złożonych struktur graficznych łączących tekst i obraz. Zgodnie z zasadą Leona Urbańskiego – uczy się „ułatwiać czytanie” różnego rodzaju publikacji: od akcydensów poprzez layouty czasopism do złożonych układów książkowych i albumowych. Potrafi łączyć doświadczenia z zakresu literatury i typografii, podstaw projektowania graficznego, grafiki artystycznej, kompozycji. Nabiera praktycznych umiejętności projektowych koniecznych do podjęcia wyzwań zawodowych w redakcjach i studiach graficznych wydawnictw. Początkowe ćwiczenia koncentrują się na mniej złożonych strukturach tekstu i obrazu – w celu sprawdzenia i rozwinięcia podstawowych umiejętności i wiedzy na temat projektowania publikacji.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PP.1 _1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z projektowaniem publikacji: czasopism, książek, tzw. druków ulotnych oraz elementów publikacji (np. okładki, elementy layoutu).	GRMA_W01 GRMA_W03	2 2	
W6-GR-SM-PP.1 _2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie projektowania publikacji na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	2	
W6-GR-SM-PP.1 _3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych realizacji projektowych w zakresie publikacji książkowej, prasowej, elektronicznej etc. Umie podejmować samodzielnie decyzje twórcze i projektowe w ramach powyższych zagadnień.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	1 1 1	
W6-GR-SM-PP.1 _4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika- projektanta, potrafiąc w sposób umiety i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne środki tworzenia publikacji. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach projektowania publikacji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	2 2 2	

W6-GR-SM-PP.1 _5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie projektowania publikacji oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	2
------------------	--	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PP.1 _fs_1	Ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PP.1 _1, W6-GR-SM-PP.1 _2, W6-GR-SM-PP.1 _3, W6-GR-SM-PP.1 _4, W6-GR-SM-PP.1 _5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-PP.2
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student rozwija umiejętności projektowania złożonych struktur graficznych łączących tekst i obraz. Zgodnie z zasadą Leona Urbańskiego – uczy się „ułatwiać czytanie” różnego rodzaju publikacji: od akcydensów poprzez layouty czasopism do złożonych układów książkowych i albumowych. Potrafi łączyć doświadczenia z zakresu literatury i typografii, podstaw projektowania graficznego, grafiki artystycznej, kompozycji. Nabiera praktycznych umiejętności projektowych koniecznych do podjęcia wyzwań zawodowych w redakcjach i studiach graficznych wydawnictw. Początkowe ćwiczenia koncentrują się na mniej złożonych strukturach tekstu i obrazu – w celu sprawdzenia i rozwinięcia podstawowych umiejętności i wiedzy na temat projektowania publikacji.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PP.2 _1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z projektowaniem publikacji: czasopism, książek, tzw. druków ulotnych oraz elementów publikacji (np. okładki, elementy layoutu).	GRMA_W01 GRMA_W03	2 2	
W6-GR-SM-PP.2 _2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie projektowania publikacji na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	2	
W6-GR-SM-PP.2 _3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych realizacji projektowych w zakresie publikacji książkowej, prasowej, elektronicznej etc. Umie podejmować samodzielnie decyzje twórcze i projektowe w ramach powyższych zagadnień.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	2 2 2	
W6-GR-SM-PP.2 _4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika- projektanta, potrafiąc w sposób umiejętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne środki tworzenia publikacji. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach projektowania publikacji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	3 2 2	

W6-GR-SM-PP.2 _5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie projektowania publikacji oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	3
------------------	--	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PP. 2 _fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PP.2 _1, W6-GR-SM-PP.2 _2, W6-GR-SM-PP.2 _3, W6-GR-SM-PP.2 _4, W6-GR-SM-PP.2 _5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-PP.3
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student rozwija umiejętności projektowania złożonych struktur graficznych łączących tekst i obraz. Zgodnie z zasadą Leona Urbańskiego – uczy się „ułatwiać czytanie” różnego rodzaju publikacji: od akcydensów poprzez layouty czasopism do złożonych układów książkowych i albumowych. Potrafi łączyć doświadczenia z zakresu literatury i typografii, podstaw projektowania graficznego, grafiki artystycznej, kompozycji. Nabiera praktycznych umiejętności projektowych koniecznych do podjęcia wyzwań zawodowych w redakcjach i studiach graficznych wydawnictw.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PP.3 _1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z projektowaniem publikacji: czasopism, książek, tzw. druków ulotnych oraz elementów publikacji (np. okładki, elementy layoutu).	GRMA_W01 GRMA_W03	3 3	
W6-GR-SM-PP.3 _2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie projektowania publikacji na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	3	
W6-GR-SM-PP.3 _3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych realizacji projektowych w zakresie publikacji książkowej, prasowej, elektronicznej etc. Umie podejmować samodzielnie decyzje twórcze i projektowe w ramach powyższych zagadnień.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	4 4 4	
W6-GR-SM-PP.3 _4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika- projektanta, potrafiąc w sposób umiety i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne środki tworzenia publikacji. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach projektowania publikacji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	4 3 3	
W6-GR-SM-PP.3 _5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie projektowania publikacji oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	4	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PP. 3 _fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PP.3 _1, W6-GR-SM-PP.3 _2, W6-GR-SM-PP.3 _3, W6-GR-SM-PP.3 _4, W6-GR-SM-PP.3 _5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-PP.4
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student rozwija umiejętności projektowania złożonych struktur graficznych łączących tekst i obraz. Zgodnie z zasadą Leona Urbańskiego – uczy się „ułatwiać czytanie” różnego rodzaju publikacji: od akcydensów poprzez layouty czasopism do złożonych układów książkowych i albumowych. Potrafi łączyć doświadczenia z zakresu liternictwa i typografii, podstaw projektowania graficznego, grafiki artystycznej, kompozycji. Nabiera praktycznych umiejętności projektowych koniecznych do podjęcia wyzwań zawodowych w redakcjach i studiach graficznych wydawnictw.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PP.4 _1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z projektowaniem publikacji: czasopism, książek, tzw. druków ulotnych oraz elementów publikacji (np. okładki, elementy layoutu).	GRMA_W01 GRMA_W03	4 4	
W6-GR-SM-PP.4 _2	W zaawansowany sposób zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie projektowania publikacji na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	4	
W6-GR-SM-PP.4 _3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych realizacji projektowych w zakresie publikacji książkowej, prasowej, elektronicznej etc. Umie podejmować samodzielnie decyzje twórcze i projektowe w ramach powyższych zagadnień.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	5 5 5	
W6-GR-SM-PP.4 _4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika- projektanta, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają tradycyjne i współczesne środki tworzenia publikacji. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych w ramach projektowania publikacji. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	4 4 4	
W6-GR-SM-PP.4 _5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie projektowania publikacji oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	5	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PP. 4 _fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-PP.4 _1, W6-GR-SM-PP.4 _2, W6-GR-SM-PP.4 _3, W6-GR-SM-PP.4 _4, W6-GR-SM-PP.4 _5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-PD.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Realizacja modułu daje studentowi podstawową wiedzę i bazową znajomość sposobów przygotowania materiału do druku masowego – zarówno offsetowego, sitodrukowego jak i cyfrowego; kształci u studenta zdolności samodzielnego przygotowania projektu do druku.</p> <p>Student poznaje terminologię i historię poligrafii.</p> <p>Student zaznajamia się z procesami prepress; Poznaje procesy i techniki druku, zarówno w kontekście druku tradycyjnego jak i technik cyfrowych; Zostają mu przedstawione przydatne w projektowaniu i działalności twórczej informacje związane z procesami wykończenia i uszlachetniania druku (postpress).</p> <p>Przekazywane są mu informacje niezbędne do samodzielnego posługiwania się warsztatem DTP w kontekście prawidłowego przygotowania materiałów do późniejszego przetwarzania – druku oraz naświetlania materiałów. Działania podczas zajęć uczą studenta samodzielnego przygotowania publikacji do druku oraz samodzielnego wyboru odpowiednich technik prepress, druku i postpress w zależności od założeń końcowych realizowanego projektu; Student rozróżnia techniki druku i uszlachetniania oraz potrafi w samodzielny i swobodny sposób dokonywać wyboru spośród dostępnych środków i narzędzi. Potrafi wybierać właściwe rozwiązania poligraficzne.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PD.1 _1	Opanował terminologię i poznał historię poligrafii. Rozpoznaje i rozróżnia podstawowe techniki druku tradycyjnego i cyfrowego.	GRMA_K01 GRMA_W01	2 2	
W6-GR-SM-PD.1 _2	Realizacja modułu daje studentowi podstawową wiedzę i bazową znajomość sposobów przygotowania materiału do druku masowego – zarówno offsetowego, sitodrukowego jak i cyfrowego; kształci u studenta zdolności samodzielnego przygotowania projektu do druku. Student poznaje terminologię i historię poligrafii. Student zaznajamia się z procesami prepress; Poznaje procesy i techniki druku, zarówno w kontekście druku tradycyjnego jak i technik cyfrowych; Zostają mu przedstawione przydatne w projektowaniu i działalności twórczej informacje związane z procesami wykończenia i uszlachetniania druku (postpress). Przekazywane są mu informacje niezbędne do samodzielnego posługiwania się warsztatem DTP w kontekście	GRMA_U02 GRMA_U05 GRMA_U06 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	2 2 2 2 2 2	

	<p>prawidłowego przygotowania materiałów do późniejszego przetwarzania – druku oraz naświetlania materiałów. Działania podczas zajęć uczą studenta samodzielnego przygotowania publikacji do druku oraz samodzielnego wyboru odpowiednich technik prepress, druku i postpress w zależności od założeń końcowych realizowanego projektu;</p>	GRMA_U15	2
--	---	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PD. 1 _fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-PD.1 _1, W6-GR-SM-PD.1 _2	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-PD.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Realizacja modułu daje studentowi podstawową wiedzę i bazową znajomość sposobów przygotowania materiału do druku masowego – zarówno offsetowego, sitodrukowego jak i cyfrowego; kształci u studenta zdolności samodzielnego przygotowania projektu do druku. Student poznaje terminologię i historię poligrafii. Student zaznajamia się z procesami prepress; Poznaje procesy i techniki druku, zarówno w kontekście druku tradycyjnego jak i technik cyfrowych; Zostają mu przedstawione przydatne w projektowaniu i działalności twórczej informacje związane z procesami wykończenia i uszlachetniania druku (postpress). Przekazywane są mu informacje niezbędne do samodzielnego posługiwania się warsztatem DTP w kontekście prawidłowego przygotowania materiałów do późniejszego przetwarzania – druku oraz naświetlania materiałów. Działania podczas zajęć uczą studenta samodzielnego przygotowania publikacji do druku oraz samodzielnego wyboru odpowiednich technik prepress, druku i postpress w zależności od założeń końcowych realizowanego projektu; Student rozróżnia techniki druku i uszlachetniania oraz potrafi w samodzielnym i swobodnym sposobie dokonywać wyboru spośród dostępnych środków i narzędzi. Potrafi wybierać właściwe rozwiązania poligraficzne.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-PD.2 _1	Opanował terminologię i poznał historię poligrafii. Rozpoznaje i rozróżnia podstawowe techniki druku tradycyjnego i cyfrowego.	GRMA_K01	3	
		GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-PD.2 _2	Zna i odróżnia technologie przygotowania form drukowych Zapoznał się z procesami DTP, uwzględniając etapy: prepress'u, druku i postpress'u; zaznajomił się z realizowanymi w ich ramach działaniami. Potrafi właściwie dobierać programy graficzne do stawianych mu zadań z zakresu działań DTP. Zna podstawowe modele barw stosowane w technikach DTP i wie jak stosować w procesach poligraficznych kolory dodatkowe	GRMA_U02	3	
		GRMA_U05	3	
		GRMA_U06	3	
		GRMA_U11	3	
		GRMA_U13	3	
		GRMA_U14	3	

		GRMA_U15	3
--	--	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-PD. 2 _fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-PD.2 _1, W6-GR-SM-PD.2 _2	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RYSUNEK CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-RYS.1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu polega na studyjnym ujmowaniu obserwowanej i analizowanej rzeczywistości, jej interpretacji i przetwarzaniu twórczym. W początkowym etapie obejmuje studium modelu z elementami anatomii i perspektywy, studium martwej natury, studium fragmentu, pejzaż oraz poznawanie tradycyjnych technik rysunkowych. Pracę ze studentami realizującymi moduł cz.1 charakteryzuje nacisk na obserwację i uchwycenie odpowiednich proporcji uwzględniając wartości rysunku i kompozycji obrazu; ponadto realizowane są ćwiczenia poza pracownią: szkice postaci, szkice sytuacyjne, studium twarzy (autoportret) z uwzględnieniem charakterystycznych cech, zadania domowe mają na celu rozwijanie samodzielnego myślenia a zarazem przygotowują do indywidualnej pracy własnej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-RYS. 1_1	zna i potrafi wykorzystać techniki rysunkowe jako podstawowy zapis zamysłu twórczego i zastanej sytuacji	GRMA_W01 GRMA_W05	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 1_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-RYS. 1_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-RYS. 1_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 1_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- RYS.1_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM-RYS. 1_1, W6-GR-SM-RYS. 1_2, W6-GR-SM-RYS. 1_3, W6-GR-SM-RYS. 1_4, W6-GR-SM-RYS. 1_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RYSUNEK CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-RYS.2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu oparta jest na studyjnym ujmowaniu obserwowanej i analizowanej rzeczywistości, jej interpretacji i przetwarzaniu twórczym. W początkowym etapie obejmuje studium modelu z elementami anatomii i perspektywy, studium martwej natury, studium fragmentu, pejzaż oraz poznawanie tradycyjnych technik rysunkowych. Pracę studentów charakteryzuje nacisk na obserwację i uchwycenie odpowiednich proporcji uwzględniając wartości rysunku i kompozycji obrazu; ponadto realizowane są ćwiczenia poza pracownią: szkice postaci, szkice sytuacyjne, studium twarzy (autoportret) z uwzględnieniem charakterystycznych cech, zadania domowe mają na celu rozwijanie samodzielnego myślenia a zarazem przygotowują do indywidualnej pracy własnej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-RYS. 2_1	zna i potrafi wykorzystać techniki rysunkowe jako podstawowy zapis zamysłu twórczego i zastanej sytuacji	GRMA_W01 GRMA_W05	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 2_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-RYS. 2_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-RYS. 2_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 2_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- RYS.2_fs_1	ćwiczenia	60	zaliczenie	W6-GR-SM-RYS. 2_1, W6-GR-SM-RYS. 2_2, W6-GR-SM-RYS. 2_3, W6-GR-SM-RYS. 2_4, W6-GR-SM-RYS. 2_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RYSUNEK CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-RYS.3
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Głównym założeniem modułu jest kształtowanie umiejętności związanych z poprawnym przedstawianiem postaci ludzkiej, z uwzględnieniem proporcji, oraz budowy anatomicznej ciała człowieka. Doświadczenia te uzupełniane są o studium natury, przestrzeni i perspektywy. Student dokonuje interpretacji postaci wraz z przestrzenią, w oparciu o zasady kompozycji i dominanty. Zagadnienie rysunku studyjnego, obejmuje również studium kształtów, materii; problematyka rysunku zawiera analizę układów światła i cienia, które student przekłada na wartości rysunkowe i graficzne. Student zaznajamia się z różnymi mediami rysunkowymi, na podstawie których pogłębia doświadczenia warsztatowe i poszukuje indywidualnych środków wypowiedzi. Ćwiczenia realizowane poza pracownią obejmują szkice postaci, ruchu, przestrzeni, a także problemowe, w których student dokonuje pierwszych interpretacji.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-RYS. 3_1	zna i potrafi wykorzystać techniki rysunkowe jako podstawowy zapis zamysłu twórczego i zastanej sytuacji	GRMA_K05 GRMA_W01	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 3_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-RYS. 3_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-RYS. 3_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 3_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- RYS.3_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RYS. 3_1, W6-GR-SM-RYS. 3_2, W6-GR-SM-RYS. 3_3, W6-GR-SM-RYS. 3_4, W6-GR-SM-RYS. 3_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RYSUNEK CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-RYS.4
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Głównym założeniem modułu jest rozwijanie umiejętności związanych z poprawnym przedstawianiem postaci ludzkiej, z uwzględnieniem proporcji, oraz budowy anatomicznej ciała człowieka. Doświadczenia te uzupełniane są o studium natury, przestrzeni i perspektywy. Student dokonuje interpretacji postaci wraz z przestrzenią, w oparciu o zasady kompozycji i dominanty. Zagadnienie rysunku studyjnego, obejmuje również studium kształtów, materii; problematyka rysunku zawiera analizę układów światła i cienia, które student przekłada na wartości rysunkowe i graficzne. Student zaznajamia się z różnymi mediami rysunkowymi, na podstawie których pogłębia doświadczenia warsztatowe i poszukuje indywidualnych środków wypowiedzi. Ćwiczenia realizowane poza pracownią obejmują szkice postaci, ruchu, przestrzeni, a także problemowe, w których student dokonuje pierwszych interpretacji.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-RYS. 4_1	zna i potrafi wykorzystać techniki rysunkowe jako podstawowy zapis zamysłu twórczego i zastanej sytuacji	GRMA_U05 GRMA_W01	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 4_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-RYS. 4_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-RYS. 4_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 4_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- RYS.4_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RYS. 4_1, W6-GR-SM-RYS. 4_2, W6-GR-SM-RYS. 4_3, W6-GR-SM-RYS. 4_4, W6-GR-SM-RYS. 4_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RYSUNEK CZ.5
Kod modułu		W6-GR-SM-RYS.5
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Głównym założeniem modułu jest rozwijanie umiejętności związanych z poprawnym przedstawianiem postaci ludzkiej, z uwzględnieniem proporcji, oraz budowy anatomicznej ciała człowieka. Doświadczenia te uzupełniane są o studium natury, przestrzeni i perspektywy. Student dokonuje interpretacji postaci wraz z przestrzenią, w oparciu o zasady kompozycji i dominanty. Zagadnienie rysunku studyjnego, obejmuje również studium kształtów, materii; problematyka rysunku zawiera analizę układów światła i cienia, które student przekłada na wartości rysunkowe i graficzne. Student zaznajamia się z różnymi mediami rysunkowymi, na podstawie których pogłębia doświadczenia warsztatowe i poszukuje indywidualnych środków wypowiedzi. Ćwiczenia realizowane poza pracownią obejmują szkice postaci, ruchu, przestrzeni, a także problemowe, w których student dokonuje pierwszych interpretacji.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-RYS. 5_1	zna i potrafi wykorzystać techniki rysunkowe jako podstawowy zapis zamysłu twórczego i zastanej sytuacji	GRMA_U05 GRMA_W01	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 5_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-RYS. 5_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-RYS. 5_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 5_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_W03	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- RYS.5_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RYS. 5_1, W6-GR-SM-RYS. 5_2, W6-GR-SM-RYS. 5_3, W6-GR-SM-RYS. 5_4, W6-GR-SM-RYS. 5_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RYSUNEK CZ.6
Kod modułu		W6-GR-SM-RYS.6
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Głównym założeniem modułu poznanie kreatywnych możliwości rysunku obok rozwijanych wcześniej umiejętności związanych z poprawnym przedstawianiem postaci ludzkiej, studium natury, przestrzeni i perspektywy, w zakres zagadnień tematycznych włączane są elementy rozumienia rysunku jako integralnego działu sztuki. Nacisk kładziony jest na interpretację rzeczywistości oraz znajdowanie wartości plastycznych w elementach abstrakcyjnych. Student pogłębia znajomość różnych mediów w tym nowoczesnych, wykraczających poza tradycyjnie rozumiany warsztat rysunkowy i poszukuje indywidualnych środków wypowiedzi.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-RYS. 6_1	zna i potrafi wykorzystać techniki rysunkowe jako podstawowy zapis zamysłu twórczego i zastanej sytuacji	GRMA_U05 GRMA_W01	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 6_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-RYS. 6_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-RYS. 6_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 6_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- RYS.6_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RYS. 6_1, W6-GR-SM-RYS. 6_2, W6-GR-SM-RYS. 6_3, W6-GR-SM-RYS. 6_4, W6-GR-SM-RYS. 6_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RYSUNEK CZ.7
Kod modułu		W6-GR-SM-RYS.7
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Głównym założeniem modułu jest pogłębianie kreatywnych możliwości rysunku obok rozwijanych wcześniej umiejętności związanych z poprawnym przedstawianiem postaci ludzkiej, studium natury, przestrzeni i perspektywy, w zakres zagadnień tematycznych włączane są elementy rozumienia rysunku jako integralnego działu sztuki. Nacisk kładziony jest na interpretację rzeczywistości oraz znajdowanie wartości plastycznych w elementach abstrakcyjnych. Student pogłębia znajomość różnych mediów w tym nowoczesnych, wykraczających poza tradycyjnie rozumiany warsztat rysunkowy i poszukuje indywidualnych środków wypowiedzi.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-RYS. 7_1	W zaawansowanym stopniu zna i potrafi wykorzystać techniki rysunkowe jako podstawowy zapis zamysłu twórczego i zastanej sytuacji	GRMA_U05 GRMA_W01	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 7_2	W zaawansowanym stopniu zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-RYS. 7_3	posiada zaawansowaną umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-RYS. 7_4	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 7_5	W zaawansowanym stopniu posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- RYS.7_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RYS. 7_1, W6-GR-SM-RYS. 7_2, W6-GR-SM-RYS. 7_3, W6-GR-SM-RYS. 7_4, W6-GR-SM-RYS. 7_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RYSUNEK CZ.8
Kod modułu		W6-GR-SM-RYS.8
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Głównym założeniem modułu jest pogłębianie kreatywnych możliwości rysunku obok rozwijanych wcześniej umiejętności związanych z poprawnym przedstawianiem postaci ludzkiej, studium natury, przestrzeni i perspektywy, w zakres zagadnień tematycznych włączane są elementy rozumienia rysunku jako integralnego działu sztuki. Nacisk kładziony jest na interpretację rzeczywistości oraz znajdowanie wartości plastycznych w elementach abstrakcyjnych. Student pogłębia znajomość różnych mediów w tym nowoczesnych, wykraczających poza tradycyjnie rozumiany warsztat rysunkowy i poszukuje indywidualnych środków wypowiedzi.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-RYS. 8_1	W zaawansowanym stopniu zna i potrafi wykorzystać techniki rysunkowe jako podstawowy zapis zamysłu twórczego i zastanej sytuacji	GRMA_U05 GRMA_W01	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 8_2	W zaawansowanym stopniu zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2	
W6-GR-SM-RYS. 8_3	posiada wysoką umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2	
W6-GR-SM-RYS. 8_4	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2	
W6-GR-SM-RYS. 8_5	W zaawansowanym stopniu posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- RYS.8_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RYS. 8_1, W6-GR-SM-RYS. 8_2, W6-GR-SM-RYS. 8_3, W6-GR-SM-RYS. 8_4, W6-GR-SM-RYS. 8_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RZEŹBA CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-RZ.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi na poznanie podstawowych zagadnień z zakresu rzeźbiarskiego modelowania opartego na studyjnym obserwowaniu natury i umiejętności praktycznego posługiwania się trzecim wymiarem w komponowaniu formy rzeźbiarskiej. Student poznaje formalne i techniczne zagadnienia z zakresu podstaw rzeźby co pozwoli mu na wykorzystanie zdobytych umiejętności w samodzielnych interdyscyplinarnych działaniach artystycznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
	Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
	W6-GR-SM-RZ.1 _1	Ma wiedzę z zakresu modelowania trójwymiarowej formy rzeźbiarskiej oraz wykorzystania zdobytych doświadczeń w interdyscyplinarnych działaniach	GRMA_W01	2
	W6-GR-SM-RZ.1 _2	Potrafi kreatywnie wykorzystywać podstawowe umiejętności z zakresu rzeźby (konstrukcja, modelowanie) i wykorzystywać je w samodzielnych działaniach artystycznych łączących różnorodne dziedziny artystyczne	GRMA_W03	2
	W6-GR-SM-RZ.1 _3	Rozumie język formy rzeźbiarskiej i umie wykorzystywać zdobyte doświadczenia z trójwymiarową przestrzenią we wszystkich obszarach artystycznej aktywności	GRMA_U03 GRMA_U07	2 2

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-RZ. 1 _fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RZ.1 _1, W6-GR-SM-RZ.1 _2, W6-GR-SM-RZ.1 _3	e03
11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:					
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)			Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>			Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>			Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>			Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>			Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RZEŹBA CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-RZ.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi na poznanie podstawowych zagadnień z zakresu rzeźbiarskiego modelowania opartego na studyjnym obserwowaniu natury i umiejętności praktycznego posługiwania się trzecim wymiarem w komponowaniu formy rzeźbiarskiej. Student poznaje formalne i techniczne zagadnienia z zakresu podstaw rzeźby co pozwoli mu na wykorzystanie zdobytych umiejętności w samodzielnych interdyscyplinarnych działaniach artystycznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
	Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
	W6-GR-SM-RZ.2 _1	Ma wiedzę z zakresu modelowania trójwymiarowej formy rzeźbiarskiej oraz wykorzystania zdobytych doświadczeń w interdyscyplinarnych działaniach	GRMA_W01	3
	W6-GR-SM-RZ.2 _2	Potrafi kreatywnie wykorzystywać podstawowe umiejętności z zakresu rzeźby (konstrukcja, modelowanie) i wykorzystywać je w samodzielnych działaniach artystycznych łączących różnorodne dziedziny artystyczne	GRMA_W03	3
	W6-GR-SM-RZ.2 _3	Rozumie język formy rzeźbiarskiej i umie wykorzystywać zdobyte doświadczenia z trójwymiarową przestrzenią we wszystkich obszarach artystycznej aktywności	GRMA_U03 GRMA_U07	3 3

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-RZ. 2 _fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RZ.2 _1, W6-GR-SM-RZ.2 _2, W6-GR-SM-RZ.2 _3	e03
11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:					
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)			Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>			Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>			Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>			Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>			Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RZEŹBA CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-RZ.3
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi rozwijanie wiedzy i doskonalenie umiejętności w zakresie poruszania się w trójwymiarowej przestrzeni artystycznych działań, wykorzystując zdobyte doświadczeń z zakresu podstaw rzeźby, modelowania formy i kreatywnego wykorzystania ekspresji wybranego materiału czy formy realizacji. Realizowana praca powinna być jednorodną realizacją podsumowującą dotychczas zdobyte przez studenta doświadczenia z zakresu rzeźby i ujawniająca jego artystyczną osobowość.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
	Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
	W6-GR-SM-RZ.3 _1	Doskonali zdobytą wiedzę z zakresu posługiwania się językiem trójwymiarowej formy rzeźbiarskiej oraz wzbogaca swoją wiedzę o świadomość ekspresji materiału wykorzystanego do rzeźbiarskiej realizacji, która pozwoli na jej wykorzystanie w działaniach interdyscyplinarnych	GRMA_W01	3
	W6-GR-SM-RZ.3 _2	Potrafi kreatywnie wykorzystywać podstawowe umiejętności z zakresu tworzenia formy przestrzennej w dowolnym materiale lub medium i wykorzystywać zdobyte doświadczenia w samodzielnych działaniach artystycznych	GRMA_W03	3
	W6-GR-SM-RZ.3 _3	Rozumie podstawowy język formy rzeźbiarskiej i umie wykorzystywać zdobyte doświadczenia z trójwymiarową przestrzenią we wszystkich obszarach artystycznej aktywności	GRMA_U03 GRMA_U07	3 3

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-RZ. 3 _fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RZ.3 _1, W6-GR-SM-RZ.3 _2, W6-GR-SM-RZ.3 _3	e03
11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:					
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)			Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>			Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>			Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>			Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>			Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		RZEŹBA CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-RZ.4
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi rozwijanie wiedzy i doskonalenie umiejętności w zakresie poruszania się w trójwymiarowej przestrzeni artystycznych działań, wykorzystując zdobyte doświadczeń z zakresu podstaw rzeźby, modelowania formy i kreatywnego wykorzystania ekspresji wybranego materiału czy formy realizacji. Realizowana praca powinna być jednorodną realizacją podsumowującą dotychczas zdobyte przez studenta doświadczenia z zakresu rzeźby i ujawniająca jego artystyczną osobowość.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-RZ.4 _1	Doskonali zdobytą wiedzę z zakresu posługiwania się językiem trójwymiarowej formy rzeźbiarskiej oraz wzbogaca swoją wiedzę o świadomość ekspresji materiału wykorzystanego do rzeźbiarskiej realizacji, która pozwoli na jej wykorzystanie w działaniach interdyscyplinarnych	GRMA_W01	4	
W6-GR-SM-RZ.4 _2	Potrafi kreatywnie wykorzystywać zaawansowane umiejętności z zakresu tworzenia formy przestrzennej w dowolnym materiale lub medium i wykorzystywać zdobyte doświadczenia w samodzielnych działaniach artystycznych	GRMA_W03	4	
W6-GR-SM-RZ.4 _3	Rozumie język formy rzeźbiarskiej i w zaawansowanym stopniu umie wykorzystywać zdobyte doświadczenia z trójwymiarową przestrzenią we wszystkich obszarach artystycznej aktywności	GRMA_U03 GRMA_U07	4 4	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania	

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-RZ. 4 _fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-RZ.4 _1, W6-GR-SM-RZ.4 _2, W6-GR-SM-RZ.4 _3	e03
11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:					
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)			Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>			Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>			Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>			Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>			Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-SEM.1
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł prowadzi do nabycia umiejętności zastosowania zdobytej wiedzy związanej z kierunkiem studiów (różnych obszarów refleksji teoretycznej) oraz wiedzy metodologicznej w samodzielnej refleksji teoretycznej, w szczególności chodzi o realizację rozbudowanych prac pisemnych. Cel poznawczy seminarium dyplomowego to przede wszystkim rozwijanie świadomości meto-dologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru grafiki, sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-SEM. 1_1	Potrafi świadomie wykorzystać zdobytą wiedzę w obrębie problematyki podejmowanej w pracy pisemnej	GRMA_U17 GRMA_W03 GRMA_W05	2 1 1	
W6-GR-SM-SEM. 1_2	Potrafi zastosować w praktyce w pracy pisemnej (bądź prezentacji ustnej) określoną koncepcję interpretacyjną dzieła sztuki	GRMA_U17 GRMA_W04 GRMA_W06	1 1 1	
W6-GR-SM-SEM. 1_3	Posiada umiejętność swobodnego wypowiadania się formie ustnej i pisemnej w obszarze interpretacji dzieła sztuki i szeroko pojętej kultury artystycznej	GRMA_U19	2	
W6-GR-SM-SEM. 1_4	Posiada umiejętność merytorycznego i poprawnego formułowania (w formie pisemnej i ustnej) własnych sądów i opinii krytycznych oraz wyciągania trafnych wniosków i konkluzji	GRMA_U19	2	
W6-GR-SM-SEM. 1_5	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych	GRMA_U17	2	

W6-GR-SM-SEM. 1_6	Posiada umiejętność i swobodę wystąpień ustnych z wykorzystaniem technologii cyfrowych	GRMA_U20	1
-------------------	--	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- SEM.1_fs_1	seminarium	30	zaliczenie	W6-GR-SM-SEM. 1_1, W6-GR-SM-SEM. 1_2, W6-GR-SM-SEM. 1_3, W6-GR-SM-SEM. 1_4, W6-GR-SM-SEM. 1_5, W6-GR-SM-SEM. 1_6	b05

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-SEM.2
Liczba punktów ECTS		8
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł prowadzi do nabycia umiejętności zastosowania zdobytej wiedzy związanej z kierunkiem studiów (różnych obszarów refleksji teoretycznej) oraz wiedzy metodologicznej w samodzielnej refleksji teoretycznej, w szczególności chodzi o realizację rozbudowanych prac pisemnych. Cel poznawczy seminarium dyplomowego to przede wszystkim rozwijanie świadomości meto-dologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru grafiki, sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-SEM. 2_1	Potrafi świadomie wykorzystać zdobytą wiedzę w obrębie problematyki podejmowanej w pracy pisemnej	GRMA_U17 GRMA_W03 GRMA_W05	3 2 2	
W6-GR-SM-SEM. 2_2	Potrafi zastosować w praktyce w pracy pisemnej (bądź prezentacji ustnej) określoną koncepcję interpretacyjną dzieła sztuki	GRMA_U17 GRMA_W04 GRMA_W06	3 2 1	
W6-GR-SM-SEM. 2_3	Posiada umiejętność swobodnego wypowiadania się formie ustnej i pisemnej w obszarze interpretacji dzieła sztuki i szeroko pojętej kultury artystycznej	GRMA_U19	3	
W6-GR-SM-SEM. 2_4	Posiada umiejętność merytorycznego i poprawnego formułowania (w formie pisemnej i ustnej) własnych sądów i opinii krytycznych oraz wyciągania trafnych wniosków i konkluzji	GRMA_U19	3	
W6-GR-SM-SEM. 2_5	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych	GRMA_U17	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM- SEM.2_fs_1	seminarium	30	zaliczenie	W6-GR-SM-SEM. 2_1, W6-GR-SM-SEM. 2_2, W6-GR-SM-SEM. 2_3, W6-GR-SM-SEM. 2_4, W6-GR-SM-SEM. 2_5	b05

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-SMV.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł obejmuje zdobycie wiedzy i umiejętności w zakresie twórczego wykorzystania mediów i eksperymentowania z mediami. W tym zrozumienie i świadome wykorzystanie narzędzi do rejestrowania i przetwarzania obrazu i dźwięku. Praca studentów obejmuje realizację m.in. video- artu, filmów linearnych z montażem wielościeżkowym, łączenie obrazu z dźwiękiem (w tym m.in. korzystanie z materiałów z różnych źródeł, tzw. found-footage oraz różnych konwencji: wywiad, relacja, reportaż), video instalacje, performance dokameryowy, performance z wykorzystaniem mediów, różnego rodzaju animacje, względnie obiekty interaktywne. Zajęcia pozwalają podejmować różne zagadnienia twórcze, z wykorzystaniem wzorców obecnych w sztuce współczesnej i sztuce mediów. Istnieje możliwość wykorzystania przez studentów własnych koncepcji artystycznych. Praca obejmuje konstruowanie koncepcji, idei i projektu pracy indywidualnej, względnie zbiorowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-SMV. 1_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z multimediami i sztuką video jako nowoczesnymi mediami pracy artysty grafika. Dzięki interdyscyplinarnym i interaktywnym środkom wyrazu student formułuje i rozwiązuje złożone zagadnienia twórcze.	GRMA_W01 GRMA_W03	2 2	
W6-GR-SM-SMV. 1_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie multimedii i sztuki video pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	2	
W6-GR-SM-SMV. 1_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych w ramach multimedii i sztuki video. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji dzieł interaktywnych i multimedialnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	1 1 1	
W6-GR-SM-SMV. 1_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się nowoczesnymi odkryciami warsztatu grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają współczesne techniki obrazowania graficznego, kreacji cyfrowej i video, łączenia obrazu i dźwięku. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	2 2 2	

W6-GR-SM-SMV. 1_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie nowych mediów w grafice oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	2
-------------------	---	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-SMV.1_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-SMV. 1_1, W6-GR-SM-SMV. 1_2, W6-GR-SM-SMV. 1_3, W6-GR-SM-SMV. 1_4, W6-GR-SM-SMV. 1_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-SMV.2
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł obejmuje zdobycie wiedzy i umiejętności w zakresie twórczego wykorzystania mediów i eksperymentowania z mediami. W tym zrozumienie i świadome wykorzystanie narzędzi do rejestrowania i przetwarzania obrazu i dźwięku. Praca studentów obejmuje realizację m.in. video- artu, filmów linearnych z montażem wielościeżkowym, łączenie obrazu z dźwiękiem (w tym m.in. korzystanie z materiałów z różnych źródeł, tzw. found-footage oraz różnych konwencji: wywiad, relacja, reportaż), video instalacje, performance dokameryowy, performance z wykorzystaniem mediów, różnego rodzaju animacje, względnie obiekty interaktywne. Zajęcia pozwalają podejmować różne zagadnienia twórcze, z wykorzystaniem wzorców obecnych w sztuce współczesnej i sztuce mediów. Istnieje możliwość wykorzystania przez studentów własnych koncepcji artystycznych. Praca obejmuje konstruowanie koncepcji, idei i projektu pracy indywidualnej, względnie zbiorowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-SMV. 2_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z multimediami i sztuką video jako nowoczesnymi mediami pracy artysty grafika. Dzięki interdyscyplinarnym i interaktywnym środkom wyrazu student formułuje i rozwiązuje złożone zagadnienia twórcze.	GRMA_W01 GRMA_W03	2 2	
W6-GR-SM-SMV. 2_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie multimedialnych i sztuki video pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	2	
W6-GR-SM-SMV. 2_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych w ramach multimedialnych i sztuki video. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji dzieł interaktywnych i multimedialnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	2 2 2	
W6-GR-SM-SMV. 2_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się nowoczesnymi odkryciami warsztatu grafika, potrafiąc w sposób umiety i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają współczesne techniki obrazowania graficznego, kreacji cyfrowej i video, łączenia obrazu i dźwięku. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	3 2 2	

W6-GR-SM-SMV. 2_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie nowych mediów w grafice oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	3
-------------------	---	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-SMV.2_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-SMV. 2_1, W6-GR-SM-SMV. 2_2, W6-GR-SM-SMV. 2_3, W6-GR-SM-SMV. 2_4, W6-GR-SM-SMV. 2_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-SMV.3
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł obejmuje zdobycie wiedzy i umiejętności w zakresie twórczego wykorzystania mediów i eksperymentowania z mediami. W tym zrozumienie i świadome wykorzystanie narzędzi do rejestrowania i przetwarzania obrazu i dźwięku. Praca studentów obejmuje realizację m.in. video- artu, filmów linearnych z montażem wielościeżkowym, łączenie obrazu z dźwiękiem (w tym m.in. korzystanie z materiałów z różnych źródeł, tzw. found-footage oraz różnych konwencji: wywiad, relacja, reportaż), video instalacje, performance dokameryowy, performance z wykorzystaniem mediów, różnego rodzaju animacje, względnie obiekty interaktywne. Zajęcia pozwalają podejmować różne zagadnienia twórcze, z wykorzystaniem wzorców obecnych w sztuce współczesnej i sztuce mediów. Istnieje możliwość wykorzystania przez studentów własnych koncepcji artystycznych. Praca obejmuje konstruowanie koncepcji, idei i projektu pracy indywidualnej, względnie zbiorowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-SMV. 3_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z multimediami i sztuką video jako nowoczesnymi mediami pracy artysty grafika. Dzięki interdyscyplinarnym i interaktywnym środkom wyrazu student formułuje i rozwiązuje złożone zagadnienia twórcze.	GRMA_W01 GRMA_W03	3 3	
W6-GR-SM-SMV. 3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie multimediiów i sztuki video pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	3	
W6-GR-SM-SMV. 3_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych w ramach multimediiów i sztuki video. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji dzieł interaktywnych i multimedialnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	4 4 4	
W6-GR-SM-SMV. 3_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się nowoczesnymi odkryciami warsztatu grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają współczesne techniki obrazowania graficznego, kreacji cyfrowej i video, łączenia obrazu i dźwięku. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	4 3 3	

W6-GR-SM-SMV. 3_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie nowych mediów w grafice oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	4
-------------------	---	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-SMV.3_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-SMV. 3_1, W6-GR-SM-SMV. 3_2, W6-GR-SM-SMV. 3_3, W6-GR-SM-SMV. 3_4, W6-GR-SM-SMV. 3_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-SMV.4
Liczba punktów ECTS		7
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł obejmuje zdobycie wiedzy i umiejętności w zakresie twórczego wykorzystania mediów i eksperymentowania z mediami. W tym zrozumienie i świadome wykorzystanie narzędzi do rejestrowania i przetwarzania obrazu i dźwięku. Praca studentów obejmuje realizację m.in. video- artu, filmów linearnych z montażem wielościeżkowym, łączenie obrazu z dźwiękiem (w tym m.in. korzystanie z materiałów z różnych źródeł, tzw. found-footage oraz różnych konwencji: wywiad, relacja, reportaż), video instalacje, performance dokamery, performance z wykorzystaniem mediów, różnego rodzaju animacje, względnie obiekty interaktywne. Zajęcia pozwalają podejmować różne zagadnienia twórcze, z wykorzystaniem wzorców obecnych w sztuce współczesnej i sztuce mediów. Istnieje możliwość wykorzystania przez studentów własnych koncepcji artystycznych. Praca obejmuje konstruowanie koncepcji, idei i projektu pracy indywidualnej, względnie zbiorowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-SMV. 4_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z multimediami i sztuką video jako nowoczesnymi mediami pracy artysty grafika. Dzięki interdyscyplinarnym i interaktywnym środkom wyrazu student formułuje i rozwiązuje złożone zagadnienia twórcze.	GRMA_W01 GRMA_W03	4 4	
W6-GR-SM-SMV. 4_2	W zaawansowanym stopniu zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie multimedii i sztuki video pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	4	
W6-GR-SM-SMV. 4_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych w ramach multimedii i sztuki video. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji dzieł interaktywnych i multimedialnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	5 5 5	
W6-GR-SM-SMV. 4_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się nowoczesnymi odkryciami warsztatu grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają współczesne techniki obrazowania graficznego, kreacji cyfrowej i video, łączenia obrazu i dźwięku. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	4 4 4	

W6-GR-SM-SMV. 4_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie nowych mediów w grafice oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	5
-------------------	---	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-SMV.4_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-SMV. 4_1, W6-GR-SM-SMV. 4_2, W6-GR-SM-SMV. 4_3, W6-GR-SM-SMV. 4_4, W6-GR-SM-SMV. 4_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-TI.1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu umożliwi studentowi poznanie najważniejszych technologii i narzędzi z zakresu nowoczesnych technik przetwarzania obrazu, które wykorzystywane są do projektowania komunikatu graficznego między innymi na potrzeby Internetu, w tym mediów społecznościowych. Z uwagi na ścisłą korelację przedmiotu z rozwojem technik informatycznych sylabusy są corocznie aktualizowane, tak by uwzględniać aktualne zmiany, trendy rozwojowe i wynikające z nich nowe możliwości.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-TI.1	posiada wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w współczesnej grafice mediów elektronicznych	GRMA_W01	2	
W6-GR-SM-TI.1_2	dysponuje wiedzą na temat zjawisk współczesnego życia i kultury, ze szczególnym uwzględnieniem kultury medialnej poszerzoną o socjologiczne i marketingowe aspekty funkcjonowania rynku sztuki i kreowania wizerunku poprzez media elektroniczne zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	GRMA_K08 GRMA_W04 GRMA_W07	2 1 1	
W6-GR-SM-TI.1_3	umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji działań w mediach elektronicznych, dbając o estetykę i nowatorstwo projektu przy równoczesnym uwzględnianiu jego funkcji użytkowych	GRMA_U02 GRMA_U05	3 2	
W6-GR-SM-TI.1_4	posiada umiejętność kreowania i realizowania indywidualnych i zespołowych projektów artystycznych we współpracy ze specjalistami pokrewnych oraz innych dyscyplin nie związanych z wybranym kierunkiem studiów co czyni go przygotowanym do podjęcia pracy zawodowej	GRMA_U06 GRMA_U09	2 2	
W6-GR-SM-TI.1_5	łączy warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym szczególnie w zakresie nowoczesnych technik przetwarzania obrazu w celu kreowania wizerunku poprzez media elektroniczne	GRMA_U12 GRMA_U13 GRMA_U14	3 3 2	

W6-GR-SM-TI.1_6	potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania	GRMA_U15	3
W6-GR-SM-TI.1_7	posiada pogłębione umiejętności prezentowania własnych pomysłów, sugestii, sądów i opinii popartych rzeczową argumentacją w sytuacji publicznych wystąpień z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i nowych mediów	GRMA_U20	1
W6-GR-SM-TI.1_8	posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych warunków i okoliczności występujących podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej z wykorzystaniem indywidualnych uwarunkowań psychologicznych traktowanych jako czynniki modelujące i wspomagające działalność twórczą	GRMA_K03	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-TI.1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-TI.1, W6-GR-SM-TI.1_2, W6-GR-SM-TI.1_3, W6-GR-SM-TI.1_4, W6-GR-SM-TI.1_5, W6-GR-SM-TI.1_6, W6-GR-SM-TI.1_7, W6-GR-SM-TI.1_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się do uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-TI.2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu umożliwia studentowi pogłębienie wiedzy o najważniejszych technologiach i narzędziach z zakresu nowoczesnych technik przetwarzania obrazu, które wykorzystywane są do projektowania komunikatu graficznego między innymi na potrzeby internetu, w tym mediów społecznościowych. Jednym z podstawowych zadań jest uzyskanie wiedzy w zakresie świadomego kreowania wizerunku w sieci poprzez odpowiednie zastosowanie środków graficznych. Z uwagi na ścisłą korelację przedmiotu z rozwojem technik informatycznych sylabusy są corocznie aktualizowane, tak by uwzględniać aktualne zmiany, trendy rozwojowe i wynikające z nich nowe możliwości
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-TI.2_1	posiada wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w współczesnej grafice mediów elektronicznych	GRMA_W01	2	
W6-GR-SM-TI.2_2	dysponuje wiedzą na temat zjawisk współczesnego życia i kultury, ze szczególnym uwzględnieniem kultury medialnej poszerzoną o socjologiczne i marketingowe aspekty funkcjonowania rynku sztuki i kreowania wizerunku poprzez media elektroniczne zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	GRMA_K08 GRMA_W04 GRMA_W07	3 2 3	
W6-GR-SM-TI.2_3	umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji działań w mediach elektronicznych, dbając o estetykę i nowatorstwo projektu przy równoczesnym uwzględnianiu jego funkcji użytkowych	GRMA_U02 GRMA_U05	3 3	
W6-GR-SM-TI.2_4	posiada umiejętność kreowania i realizowania indywidualnych i zespołowych projektów artystycznych we współpracy ze specjalistami pokrewnych oraz innych dyscyplin nie związanych z wybranym kierunkiem studiów co czyni go przygotowanym do podjęcia pracy zawodowej	GRMA_U06 GRMA_U09	3 3	
W6-GR-SM-TI.2_5	łączy warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym szczególnie w zakresie nowoczesnych technik przetwarzania obrazu w celu kreowania wizerunku poprzez media elektroniczne	GRMA_U12 GRMA_U13	3 3	

		GRMA_U14	2
W6-GR-SM-TI.2_6	potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania	GRMA_U15	3
W6-GR-SM-TI.2_7	posiada pogłębione umiejętności prezentowania własnych pomysłów, sugestii, sądów i opinii popartych rzeczową argumentacją w sytuacji publicznych wystąpień z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i nowych mediów	GRMA_U20	1
W6-GR-SM-TI.2_8	posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych warunków i okoliczności występujących podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej z wykorzystaniem indywidualnych uwarunkowań psychologicznych traktowanych jako czynniki modelujące i wspomagające działalność twórczą	GRMA_K03	1

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-TI.2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-TI.2_1, W6-GR-SM-TI.2_2, W6-GR-SM-TI.2_3, W6-GR-SM-TI.2_4, W6-GR-SM-TI.2_5, W6-GR-SM-TI.2_6, W6-GR-SM-TI.2_7, W6-GR-SM-TI.2_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-TI.3
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu przygotowuje studenta do efektywnej pracy w obszarze tworzenia stron internetowych ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień graficznych. Moduł zawiera między innymi opis budowy, strukturę oraz mechanizmy edycji i zarządzania stroną internetową. Omawiane są zagadnienia związane z terminologią informatyczną niezbędną do poruszania się w tych obszarach. Wprowadzane są narzędzia ułatwiające planowanie i projektowanie dla środowiska internetowego- głównie programy do makietowania i prototypowania stron internetowych. Z uwagi na ścisłą korelację przedmiotu z rozwojem technik informatycznych sylabusy są corocznie aktualizowane, tak aby uwzględniać aktualne zmiany, trendy rozwojowe i wynikające z nich nowe możliwości.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-TI.3_1	posiada wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w współczesnej grafice mediów elektronicznych	GRMA_W01	3	
W6-GR-SM-TI.3_2	dysponuje wiedzą na temat zjawisk współczesnego życia i kultury, ze szczególnym uwzględnieniem kultury medialnej poszerzoną o socjologiczne i marketingowe aspekty funkcjonowania rynku sztuki i kreowania wizerunku poprzez media elektroniczne zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	GRMA_K08 GRMA_W04 GRMA_W07	4 3 4	
W6-GR-SM-TI.3_3	umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji działań w mediach elektronicznych, dbając o estetykę i nowatorstwo projektu przy równoczesnym uwzględnianiu jego funkcji użytkowych	GRMA_U02 GRMA_U05	4 4	
W6-GR-SM-TI.3_4	posiada umiejętność kreowania i realizowania indywidualnych i zespołowych projektów artystycznych we współpracy ze specjalistami pokrewnych oraz innych dyscyplin nie związanych z wybranym kierunkiem studiów co czyni go przygotowanym do podjęcia pracy zawodowej	GRMA_U06 GRMA_U09	3 3	
W6-GR-SM-TI.3_5	łączy warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym szczególnie w zakresie nowoczesnych technik przetwarzania obrazu w celu kreowania wizerunku	GRMA_U12	4	

	poprzez media elektroniczne	GRMA_U13 GRMA_U14	4 4
W6-GR-SM-TI.3_6	potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania	GRMA_U15	3
W6-GR-SM-TI.3_7	posiada pogłębione umiejętności prezentowania własnych pomysłów, sugestii, sądów i opinii popartych rzeczową argumentacją w sytuacji publicznych wystąpień z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i nowych mediów	GRMA_U20	2
W6-GR-SM-TI.3_8	pracy zawodowej lub twórczej z wykorzystaniem indywidualnych uwarunkowań psychologicznych traktowanych jako czynniki modelujące i wspomagające działalność twórczą	GRMA_K03	2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-TI.3_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-TI.3_1, W6-GR-SM-TI.3_2, W6-GR-SM-TI.3_3, W6-GR-SM-TI.3_4, W6-GR-SM-TI.3_5, W6-GR-SM-TI.3_6, W6-GR-SM-TI.3_7, W6-GR-SM-TI.3_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-TI.4
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Część czwarta modułu rozwija umiejętności efektywnej pracy w środowisku internetowym, umożliwiając studentowi wybór najbardziej skutecznych narzędzi promocji i kreowania wizerunku oraz daje mu podstawy do projektowania i realizacji stron www, projektowania aplikacji internetowych i mobilnych. Doskonalone są umiejętności projektowania dla środowiska internetowego w oparciu o programy do interaktywnego makietowania i prototypowania, co umożliwi studentowi profesjonalną prezentację finalnego projektu. Z uwagi na ścisłą korelację przedmiotu z rozwojem technik informatycznych sylabusy są corocznie aktualizowane, tak aby uwzględniać aktualne zmiany, trendy rozwojowe i wynikające z nich nowe możliwości
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-TI.4_1	posiada zaawansowaną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w współczesnej grafice mediów elektronicznych	GRMA_W01	4	
W6-GR-SM-TI.4_2	dysponuje zaawansowaną wiedzą na temat zjawisk współczesnego życia i kultury, ze szczególnym uwzględnieniem kultury medialnej poszerzoną o socjologiczne i marketingowe aspekty funkcjonowania rynku sztuki i kreowania wizerunku poprzez media elektroniczne zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	GRMA_K08 GRMA_W04 GRMA_W07	4 4 4	
W6-GR-SM-TI.4_3	umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji działań w mediach elektronicznych, dbając o estetykę i nowatorstwo projektu przy równoczesnym uwzględnianiu jego funkcji użytkowych	GRMA_U02 GRMA_U05	4 4	
W6-GR-SM-TI.4_4	posiada zaawansowaną umiejętność kreowania i realizowania indywidualnych i zespołowych projektów artystycznych we współpracy ze specjalistami pokrewnych oraz innych dyscyplin nie związanych z wybranym kierunkiem studiów co czyni go przygotowanym do podjęcia pracy zawodowej	GRMA_U06 GRMA_U09	4 4	
W6-GR-SM-TI.4_5	łączy złożony warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym szczególnie w zakresie nowoczesnych technik przetwarzania obrazu w celu kreowania wizerunku	GRMA_U12	4	

	poprzez media elektroniczne	GRMA_U13 GRMA_U14	4 4
W6-GR-SM-TI.4_6	potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania	GRMA_U15	4
W6-GR-SM-TI.4_7	posiada pogłębione umiejętności prezentowania własnych pomysłów, sugestii, sądów i opinii popartych rzeczową argumentacją w sytuacji publicznych wystąpień z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i nowych mediów	GRMA_U20	3
W6-GR-SM-TI.4_8	posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych warunków i okoliczności występujących podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej z wykorzystaniem indywidualnych uwarunkowań psychologicznych traktowanych jako czynniki modelujące i wspomagające działalność twórczą	GRMA_K03	3

9. Metody prowadzenia zajęć

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-TI.4_fs_1	Ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-TI.4_1, W6-GR-SM-TI.4_2, W6-GR-SM-TI.4_3, W6-GR-SM-TI.4_4, W6-GR-SM-TI.4_5, W6-GR-SM-TI.4_6, W6-GR-SM-TI.4_7, W6-GR-SM-TI.4_8	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-UPMS.1
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł pozwala studentowi na zdobycie podstawowej wiedzy z zakresu przestrzegania prawa autorskiego, szczególnie w obszarze sztuk plastycznych i nauki z umiejętnością jego wykorzystania w przyszłej praktyce zawodowej ze szczególnym uwzględnieniem kwestii etyki zawodowej w zakresie własności intelektualnej i problematyki plagiatu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-UPMS.1_1	zna i rozumie pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	GRMA_K08	5	
W6-GR-SM-UPMS.1_2	zna mechanizmy związane z funkcjonowaniem rynku sztuki	GRMA_W07	2	
W6-GR-SM-UPMS.1_3	posiada wiedzę o praktycznych i teoretycznych zagadnieniach związanych ze studiowanym przedmiotem oraz wykazuje się znajomością literatury z zakresu prawa autorskiego	GRMA_K08 GRMA_W02 GRMA_W04	3 3 3	
W6-GR-SM-UPMS.1_4	w oparciu o zdobytą wiedzę i doświadczenie posiada umiejętność definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z poruszonymi zagadnieniami	GRMA_K04 GRMA_U20	2 2	
W6-GR-SM-UPMS.1_5	jest przygotowany do współpracy z zespołem; posiada umiejętność kreowania i realizowania indywidualnych i zespołowych projektów artystycznych we współpracy ze specjalistami pokrewnych oraz innych dyscyplin nie związanych z wybranym kierunkiem studiów	GRMA_K02 GRMA_U08 GRMA_U09	4 4 4	
W6-GR-SM-UPMS.1_6	posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł	GRMA_U17	3	
W6-GR-SM-	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury,			

UPMS.1_7	wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	GRMA_U19	2
W6-GR-SM-UPMS.1_8	w oparciu o posiadaną wiedzę i umiejętności jest zdolny do inspirowania, inicjowania, organizowania, wspierania i przewodniczenia działaniom w obrębie zespołowych przedsięwzięć o charakterze artystycznym i kulturalnym	GRMA_K06	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-UPMS.1_fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM- UPMS.1_1, W6-GR-SM- UPMS.1_2, W6-GR-SM- UPMS.1_3, W6-GR-SM- UPMS.1_4, W6-GR-SM- UPMS.1_5, W6-GR-SM- UPMS.1_6, W6-GR-SM- UPMS.1_7, W6-GR-SM- UPMS.1_8	a01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-UPMS.2
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest wyposażenie studenta w wiedzę, która umożliwi rozumienie funkcjonowania rynku sztuki i rozpoznania szans na zajęcie w nim pozycji zgodnie ze swoimi kapitałami (społecznym i kulturowym); pozwoli na orientację w zakresie aktualnego świata sztuki ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki polskiego pola sztuki uwarunkowanego światem ekonomicznym, politycznym, akademickim, dziennikarskim, religijnym; przygotowanie do kompetentnego sprawowania roli organizatora imprez artystycznych (w jej rozmaitych odmianach), prowadzenia przedsięwzięć o charakterze kulturalnym (autorskie i zbiorowe).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-UPMS.2_1	posiada gruntowną wiedzę konieczną do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną wspartą pogłębioną znajomością literatury przedmiotu	GRMA_W02	1	
W6-GR-SM-UPMS.2_2	dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy [w tym filozofii, estetyki i socjologii], zjawiskami współczesnego życia i kultury	GRMA_W04	1	
W6-GR-SM-UPMS.2_3	ma wiedzę o socjologicznych i marketingowych aspektach funkcjonowania rynku sztuki z jego finansowymi i formalno-prawnymi aspektami	GRMA_W07	5	
W6-GR-SM-UPMS.2_4	umie projektować efekty własnych prac i prowadzić działania artystyczne uwzględniając kontekst estetyczny, społeczny i prawny, zachowując jednocześnie swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	GRMA_U07	4	
W6-GR-SM-UPMS.2_5	jest przygotowany do współpracy z zespołem; posiada umiejętność kreowania i realizowania indywidualnych i zespołowych projektów artystycznych we współpracy ze specjalistami pokrewnych oraz innych dyscyplin nie związanych z wybranym kierunkiem studiów	GRMA_K02 GRMA_U08 GRMA_U09	4 4 4	
W6-GR-SM-UPMS.2_6	posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł	GRMA_U17	3	
W6-GR-SM-	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury,	GRMA_U19	2	

UPMS.2_7	wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków		
W6-GR-SM-UPMS.2_8	w oparciu o posiadaną wiedzę i umiejętności jest zdolny do inspirowania, inicjowania, organizowania, wspierania i przewodniczenia działaniom w obrębie zespołowych przedsięwzięć o charakterze artystycznym i kulturalnym	GRMA_K06	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy <i>systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-UPMS.2_fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM- UPMS.2_1, W6-GR-SM- UPMS.2_2, W6-GR-SM- UPMS.2_3, W6-GR-SM- UPMS.2_4, W6-GR-SM- UPMS.2_5, W6-GR-SM- UPMS.2_6, W6-GR-SM- UPMS.2_7, W6-GR-SM- UPMS.2_8	a01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		WARSZTATY ARTYSTYCZNE — PLENER
Kod modułu		W6-GR-SM-WAP
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu pozwala studentowi na pogłębioną analizę funkcjonowania zagadnień artystycznych w przestrzeni zewnętrznej. Podczas warsztatów realizowany jest indywidualny lub zbiorowy projekt twórczy, uwzględniający specyfikę miejsca pobytu i włączający otoczenie w działalność artysty- grafika. Poruszane są zagadnienia problematyki sztuki site-specific oraz konteksty społecznego oddziaływania działalności artystycznej. Realizacja modułu pozwala na poszerzenie repertuaru środków wyrazu twórczego oraz lepsze rozumienie kontekstualnego charakteru sztuki.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-WAP_1	umie samodzielnie projektować i realizować prace artystyczne uwzględniające specyfikę miejsca pobytu i włączający otoczenie w działalność artysty-grafika, biorąc pod uwagę kontekst estetyczny, społeczny i prawny z jednoczesnym zachowaniem swobody i niezależności wypowiedzi artystycznej	GRMA_K08	1	
		GRMA_U01	1	
		GRMA_U03	3	
		GRMA_U04	2	
		GRMA_U05	4	
		GRMA_U07	3	
W6-GR-SM-WAP_2	umie wykorzystywać swoją wiedzę, doświadczenie i wyobraźnię do tworzenia dzieł o zróżnicowanych koncepcjach artystycznych ze szczególnym uwzględnieniem niezależnych i nowatorskich rozwiązań formalnych umiejętnie korzystając ze współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U10	3	
		GRMA_U12	3	
		GRMA_U14	3	
		GRMA_U15	3	
		GRMA_U16	3	
W6-GR-SM-WAP_3	posiada umiejętności prezentowania własnych pomysłów twórczych poprzez poprawne formułowanie sądów i trafną argumentację	GRMA_U19	2	
		GRMA_U20	2	

W6-GR-SM-WAP_4	posiada zdolność do pracy w zespole oraz komunikowania się z reprezentantami innych profesji i dyscyplin artystycznych w celu rozwiązywania złożonych zagadnień w ramach podejmowanych działań artystycznych	GRMA_K06 GRMA_K07	4 4
W6-GR-SM-WAP_5	posiada doświadczenie i umiejętności w realizowaniu różnorodnych działań artystycznych, wykorzystując intuicję oraz zdobytą wiedzę. Potrafi dostosować się do zmiennych warunków i okoliczności towarzyszących pracy twórczej	GRMA_K03 GRMA_K04 GRMA_U16	3 3 3
W6-GR-SM-WAP_6	potrafi w efektywny sposób wykorzystywać swoją intuicję, wyobraźnię oraz wiedzę rozumiejąc jednocześnie potrzebę ciągłego jej pogłębiania w obrębie szeroko pojętych działań artystycznych	GRMA_K01 GRMA_K04 GRMA_K05	2 2 2

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e09	Zbiór metod praktycznych	Plener <i>realizacja zadania twórczego w otwartej przestrzeni np. poza pracownią</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
13-GR-SM-WAP_fs_1	ćwiczenia	40	zaliczenie	W6-GR-SM-WAP_1, W6-GR-SM-WAP_2, W6-GR-SM-WAP_3, W6-GR-SM-WAP_4, W6-GR-SM-WAP_5, W6-GR-SM-WAP_6	e09

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-WZKS.1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu w zakresie refleksji filozoficznej pozwala studentowi zrozumieć mechanizm procesów przemian sposobów myślenia; co tworzy podstawę dla komunikacji pomiędzy różnymi poziomami kultury i wykształca umiejętności prowadzenia dialogu interdyscyplinarnego; zapoznaje się z różnymi strategiami intelektualnymi, zdobywa umiejętności formułowania sądów, prowadzenia dyskusji; poszerzania optyki poprzez włączanie w zakres swojej analizy przeciwstawnych punktów widzenia. Ogólnie celem zajęć jest rozpoznanie wybranych, wiodących nurtów filozofii oraz zainicjowanie systematycznego i krytycznego wysiłku myślenia, w tym także osiąganie wyższego poziomu intelektualnej i aksjologicznej dojrzałości studentów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-WZKS.1_1	dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w tym filozofii, estetyki, socjologii, antropologii kulturowej), zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3	
W6-GR-SM-WZKS.1_2	posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł	GRMA_U17	3	
W6-GR-SM-WZKS.1_3	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	GRMA_U19	3	
W6-GR-SM-WZKS.1_4	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych	GRMA_K01	3	
W6-GR-SM-WZKS.1_5	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej	GRMA_K07	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-WZKS.1_fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM- WZKS.1_1, W6-GR-SM- WZKS.1_2, W6-GR-SM- WZKS.1_3, W6-GR-SM- WZKS.1_4, W6-GR-SM- WZKS.1_5	a01
W6-GR-SM-WZKS.1_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM- WZKS.1_1, W6-GR-SM- WZKS.1_2, W6-GR-SM- WZKS.1_3, W6-GR-SM- WZKS.1_4, W6-GR-SM- WZKS.1_5	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-WZKS.2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		<p>Moduł prowadzi do nabycia umiejętności realizowania naukowych prac pisemnych. Zapoznaje się z różnymi strategiami intelektualnymi, pozwala na zdobycie umiejętności formułowania sądów, prowadzenia dyskusji; poszerzania optyki poprzez włączanie w zakres swojej analizy przeciwstawnych punktów widzenia. Ogólnie celem zajęć jest zainicjowanie systematycznego i krytycznego wysiłku myślenia i osiąganie wyższego poziomu intelektualnej i aksjologicznej dojrzałości studentów i wyrażania ich w formie pisemnej.</p> <p>Cel poznawczy modułu to przede wszystkim rozwijanie świadomości meto-dologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-WZKS.2_1	dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w tym filozofii, estetyki, socjologii, antropologii kulturowej), zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3	
W6-GR-SM-WZKS.2_2	posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł	GRMA_U17	3	
W6-GR-SM-WZKS.2_3	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	GRMA_U19	3	
W6-GR-SM-WZKS.2_4	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych	GRMA_K01	3	
W6-GR-SM-	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i	GRMA_K07	3	

WZKS.2_5	nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej		
----------	--	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-WZKS.2_fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM- WZKS.2_1, W6-GR-SM- WZKS.2_2, W6-GR-SM- WZKS.2_3, W6-GR-SM- WZKS.2_4, W6-GR-SM- WZKS.2_5	a01
W6-GR-SM-WZKS.2_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM- WZKS.2_1, W6-GR-SM- WZKS.2_2, W6-GR-SM- WZKS.2_3, W6-GR-SM- WZKS.2_4, W6-GR-SM- WZKS.2_5	e01

11.	Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>		Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>		Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.3
Kod modułu		W6-GR-SM-WZKS.3
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Cele poznawcze modułu sprowadzają się do rozpoznania części (podstawowych) zagadnień teoretycznych, koncepcji i stanowisk badawczych w zakresie wiedzy o kulturze i antropologii kulturowej. Treści kształcenia koncentrują się na wybranych aspektach dyskursu kulturologicznego, ze szczególnym uwzględnieniem charakterystycznych koncepcji i ujęć kultury oraz wybranych elementów teorii kultury, takich jak: definicje kultury, płaszczyzny zjawisk kulturowych, wartościujące i niewartościujące, atrybutywne i dystrybutywne rozumienie kultury, instytucje i wzory kultury, typy zjawisk kulturowych, uczestnictwo w kulturze, kultura tradycyjna, popularna, masowa, przestrzeń i czas w kulturze. W zakresie podejmowanej problematyki eksponuje się społeczno-regulacyjne ujęcie kultury, jako sfery zasadniczo determinującej i określającej wszelkie aspekty ludzkiej aktywności życiowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-WZKS.3_1	dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w tym filozofii, estetyki, socjologii, antropologii kulturowej), zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3	
W6-GR-SM-WZKS.3_2	posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł	GRMA_U17	3	
W6-GR-SM-WZKS.3_3	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	GRMA_U19	3	
W6-GR-SM-WZKS.3_4	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych	GRMA_K01	3	
W6-GR-SM-WZKS.3_5	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym	GRMA_K07	3	

	uwzględnieniem twórczości graficznej		
--	--------------------------------------	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
13-GR-SM-WZKS.3_fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM- WZKS.3_1, W6-GR-SM- WZKS.3_2, W6-GR-SM- WZKS.3_3, W6-GR-SM- WZKS.3_4, W6-GR-SM- WZKS.3_5	a01
W6-GR-SM- WZKS.3_fs_	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM- WZKS.3_1, W6-GR-SM- WZKS.3_2, W6-GR-SM- WZKS.3_3, W6-GR-SM- WZKS.3_4, W6-GR-SM- WZKS.3_5	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.4
Kod modułu		W6-GR-SM-WZKS.4
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest zapoznanie studentów z klasycznymi i współczesnymi koncepcjami socjologicznego ujęcia sztuki, jak i metodami badawczymi, które wynikają z owych teorii. W celu zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną wspartą pogłębioną znajomością literatury przedmiotu przedstawione zostaną relacje między społeczeństwem a sztuką, a także instytucjonalne ramy sztuki na przykładzie współczesnych zjawisk artystycznych. Wyjaśniona zostanie również organizacja świata sztuki, kwestia kariery i trajektorii w świecie artystycznym. Ponadto studenci w trakcie kursu zapoznają się z teorią zbiorowego tworzenia oraz koncepcją „pola sztuki”. Zaprezentowany zostanie także problem recepcji sztuki w zależności od pozycji w strukturze społecznej oraz wyzwania przed jakimi staje współczesna sztuka wobec zjawiska globalizacji. Osobną kwestią omówioną podczas zajęć będzie problem autonomii świata sztuki, a także rozmaite formy przenikania się sfer ekonomicznych, politycznych, religijnych i artystycznych, co pozwoli na pozyskanie wiedzy o socjologicznych i marketingowych aspektach funkcjonowania rynku sztuki z jego finansowymi i formalno-prawnymi aspektami. Przedmiot ma równocześnie dostarczyć możliwości ćwiczenia krytycznego spojrzenia na własną twórczość intelektualną i artystyczną za pomocą zapoznanych koncepcji socjologicznych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-WZKS.4_1	dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w tym filozofii, estetyki, socjologii, antropologii kulturowej), zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3	
W6-GR-SM-WZKS.4_2	posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł	GRMA_U17	3	
W6-GR-SM-WZKS.4_3	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	GRMA_U19	3	

W6-GR-SM-WZKS.4_4	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturowych	GRMA_K01	3
W6-GR-SM-WZKS.4_5	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej	GRMA_K07	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-WZKS.4_fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM- WZKS.4_1, W6-GR-SM- WZKS.4_2, W6-GR-SM- WZKS.4_3, W6-GR-SM- WZKS.4_4, W6-GR-SM- WZKS.4_5	a01
W6-GR-SM-WZKS.4_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM- WZKS.4_1, W6-GR-SM- WZKS.4_2, W6-GR-SM- WZKS.4_3, W6-GR-SM- WZKS.4_4, W6-GR-SM- WZKS.4_5	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.5
Kod modułu		W6-GR-SM-WZKS.5
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Treści programowe modułu stanowią uzupełnienie wiedzy z zakresu historii sztuki, wiedzy o kulturze oraz wybranych zagadnień antropologii kulturowej. Cele poznawcze przedmiotu sprowadzają się do rozpoznania założeń, fundamentów oraz odrębności kultury modernistycznej i postmodernistycznej, ze szczególnym uwzględnieniem postmodernistycznych reorientacji w różnych obszarach dzisiejszej kultury – szeroki kontekst (nauka, filozofia, kultura artystyczna, literatura, sztuka). W tym także rozpoznania i zrozumienia kontekstów historyczno-kulturowych ponowoczesnych transgresji i dekonstrukcji, związanych z tym pojęć i koncepcji, niezbędnych dla rozumienia współczesnej kultury i praktyki artystycznej. Studenci powinni dysponować wiedzą i orientacją w obszarze charakterystycznych dla ponowoczesności tendencji i zjawisk kulturowych, ale także umiejętność ich krytycznej analizy i oceny.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-WZKS.5_1	dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w tym filozofii, estetyki, socjologii, antropologii kulturowej), zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3	
W6-GR-SM-WZKS.5_2	posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł	GRMA_U17	3	
W6-GR-SM-WZKS.5_3	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	GRMA_U19	3	
W6-GR-SM-WZKS.5_4	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych	GRMA_K01	3	
W6-GR-SM-WZKS.5_5	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym	GRMA_K07	3	

	uwzględnieniem twórczości graficznej		
--	--------------------------------------	--	--

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-WZKS.5_fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM- WZKS.5_1, W6-GR-SM- WZKS.5_2, W6-GR-SM- WZKS.5_3, W6-GR-SM- WZKS.5_4, W6-GR-SM- WZKS.5_5	a01
W6-GR-SM-WZKS.5_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM- WZKS.5_1, W6-GR-SM- WZKS.5_2, W6-GR-SM- WZKS.5_3, W6-GR-SM- WZKS.5_4, W6-GR-SM- WZKS.5_5	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.6
Kod modułu		W6-GR-SM-WZKS.6
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Treści programowe modułu sprowadzają się do dalszego pogłębiania refleksji o kulturze ponowoczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem wybranych zagadnień teorii sztuki ponowoczesnej oraz wiodących, dwudziestowiecznych i ponowoczesnych koncepcji interpretacyjnych dzieła sztuki. Chodzi o najbardziej reprezentatywne dla współczesności metodologie i strategie interpretacyjne, istotne w perspektywie rozumienia współczesnej kultury i praktyki artystycznej (wieloparadygmatyczność, partycypacyjność, interaktywność). Swoiste zamknięcie tej problematyki wiąże się z prezentacją tak zwanego „zwrotu kulturowego” w humanistyce, eksponującego nową płaszczyznę poznawczo-interpretacyjną oraz status nauk o kulturze, jako nauk podstawowych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-WZKS.6_1	dysponuje zaawansowanym poziomem wiedzy na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w tym filozofii, estetyki, socjologii, antropologii kulturowej), zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3	
W6-GR-SM-WZKS.6_2	posiada pogłębioną umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł	GRMA_U17	3	
W6-GR-SM-WZKS.6_3	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	GRMA_U19	3	
W6-GR-SM-WZKS.6_4	posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych	GRMA_K01	3	
W6-GR-SM-WZKS.6_5	posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej	GRMA_K07	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-WZKS.6_fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM- WZKS.6_1, W6-GR-SM- WZKS.6_2, W6-GR-SM- WZKS.6_3, W6-GR-SM- WZKS.6_4, W6-GR-SM- WZKS.6_5	a01
W6-GR-SM-WZKS.6_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-GR-SM- WZKS.6_1, W6-GR-SM- WZKS.6_2, W6-GR-SM- WZKS.6_3, W6-GR-SM- WZKS.6_4, W6-GR-SM- WZKS.6_5	e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-WF.1
Liczba punktów ECTS		0
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Uczelniana kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią ogólnoedukacyjnego programu szkoły wyższej. Na kulturę fizyczną składają się: wychowanie fizyczne, rekreacja, sport i turystyka. Jest jedynym obszarem stwarzającym możliwość realizacji wartości odnoszących się do ciała i zdrowia oraz stanowi przeciwwagę w stosunku do obciążenia młodzieży akademickiej pracą umysłową. Powinna uwzględniać zmieniającą się rzeczywistość i w znacznym stopniu uczestniczyć w procesie przygotowania studenta do dorosłego życia zawodowego oraz w rodzinie i społeczeństwie. Celem zajęć w tym module jest nauczenie elementów technicznych w wybranej dyscyplinie sportowej. Utrwalenie umiejętności nabytych na poprzednim etapie nauczania. Wyposażenie w niezbędny zasób wiedzy o kulturze fizycznej. Poznanie historii oraz przepisów. Zapoznanie z organizacją zawodów oraz imprez rekreacyjnych i turystycznych. WYROBIENIE poczucia własnej wartości. Mobilizacja do postaw prozdrowotnych. Współpraca w grupie oraz dyscyplina. Pokazać wpływ aktywności ruchowej na organizm człowieka, jego zdrowie i higienę (praca – wypoczynek).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-WF.1 _1	Potrafi poprawnie wykonać elementy techniczne z wybranej dyscypliny sportowej; Potrafi z powodzeniem zaliczyć test sprawności ogólnej (test Pilicza, test Coopera).	GRMA_K04	2	
W6-GR-SM-WF.1 _2	Potrafi zastosować odpowiedni rodzaj treningu w zależności, od celu, jaki chce osiągnąć (poprawę funkcjonowania układu krążenia, poprawa koordynacji ruchowej, wzmocnienie mięśni, poprawa wydolności oddechowej).	GRMA_K01	1	
W6-GR-SM-WF.1 _3	Zna przepisy z zakresu podstawowych gier zespołowych lub z innej wybranej dyscypliny sportu, a także ma podstawową wiedzę o organizowaniu zawodów sportowych.	GRMA_U08	1	
W6-GR-SM-WF.1 _4	Posiada wiedzę o kulturze fizycznej. Zna zależności pomiędzy aktywnością ruchową i właściwym odżywianiem a zdrowiem i komfortem życia w przyszłości. Potrafi wyjaśnić istotę sportu.	GRMA_K01	1	
W6-GR-SM-WF.1 _5	Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.	GRMA_K03 GRMA_K05	1 1	

W6-GR-SM-WF.1 _6	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.	GRMA_K06 GRMA_K07	1 1
------------------	--	----------------------	--------

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-WF.1 _fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-WF.1 _1, W6-GR-SM-WF.1 _2, W6-GR-SM-WF.1 _3, W6-GR-SM-WF.1 _4, W6-GR-SM-WF.1 _5, W6-GR-SM-WF.1 _6	b03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-WF.2
Liczba punktów ECTS		0
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Uczelniana kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią ogólnoedukacyjnego programu szkoły wyższej. Na kulturę fizyczną składają się: wychowanie fizyczne, rekreacja, sport i turystyka. Jest jedynym obszarem stwarzającym możliwość realizacji wartości odnoszących się do ciała i zdrowia oraz stanowi przeciwwagę w stosunku do obciążenia młodzieży akademickiej pracą umysłową. Powinna uwzględniać zmieniającą się rzeczywistość i w znacznym stopniu uczestniczyć w procesie przygotowania studenta do dorosłego życia zawodowego oraz w rodzinie i społeczeństwie. Celem zajęć w tym module jest nauczenie elementów technicznych w wybranej dyscyplinie sportowej. Utrwalenie umiejętności nabytych na poprzednim etapie nauczania. Wyposażenie w niezbędny zasób wiedzy o kulturze fizycznej. Poznanie historii oraz przepisów. Zapoznanie z organizacją zawodów oraz imprez rekreacyjnych i turystycznych. WYROBIENIE poczucia własnej wartości. Mobilizacja do postaw prozdrowotnych. Współpraca w grupie oraz dyscyplina. Pokazać wpływ aktywności ruchowej na organizm człowieka, jego zdrowie i higienę (praca – wypoczynek).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-WF.2 _1	Potrafi poprawnie wykonać elementy techniczne z wybranej dyscypliny sportowej; Potrafi z powodzeniem zaliczyć test sprawności ogólnej (test Pilicza, test Coopera).	GRMA_K04	2	
W6-GR-SM-WF.2 _2	Potrafi zastosować odpowiedni rodzaj treningu w zależności, od celu, jaki chce osiągnąć (poprawę funkcjonowania układu krążenia, poprawa koordynacji ruchowej, wzmocnienie mięśni, poprawa wydolności oddechowej).	GRMA_K01	1	
W6-GR-SM-WF.2 _3	Zna przepisy z zakresu podstawowych gier zespołowych lub z innej wybranej dyscypliny sportu, a także ma podstawową wiedzę o organizowaniu zawodów sportowych.	GRMA_U08	1	
W6-GR-SM-WF.2 _4	Posiada wiedzę o kulturze fizycznej. Zna zależności pomiędzy aktywnością ruchową i właściwym odżywianiem a zdrowiem i komfortem życia w przyszłości. Potrafi wyjaśnić istotę sportu.	GRMA_K01	1	
W6-GR-SM-WF.2 _5	Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.	GRMA_K03 GRMA_K05	1 1	

W6-GR-SM-WF.2 _6	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.	GRMA_K06 GRMA_K07	1 1
------------------	--	----------------------	--------

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-WF.2 _fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-WF.2 _1, W6-GR-SM-WF.2 _2, W6-GR-SM-WF.2 _3, W6-GR-SM-WF.2 _4, W6-GR-SM-WF.2 _5, W6-GR-SM-WF.2 _6	b03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		ZAGADNIENIA KIERUNKOWE CZ.1
Kod modułu		W6-GR-SM-ZK.1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Założenia i cele modułu odnoszą się do rozpoznania dziedzictwa i tradycji grafiki, ze szczególnym uwzględnieniem jej historycznych osiągnięć i przedstawicieli, roli grafiki na przestrzeni dziejów oraz kontekstów rozwoju technik graficznych (w tym współczesnych). Dzieje realizacji graficznych, tematów, technik, warsztatów w powiązaniu z problematyką odbioru i interpretacji, winny przedstawić historyczną ciągłość grafiki jako dyscypliny użytkowej i artystycznej oraz rozległość powiązań pomiędzy grafiką a innymi dyscyplinami twórczymi oraz różnymi obszarami kultury dawnej i najnowszej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-GR-SM-ZK.1 _1	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii grafiki, w tym wiedzę o statusie, nurtach i rozwoju dyscypliny, przedstawicielach oraz technikach i warsztatach graficznych.	GRMA_W01 GRMA_W02	2 3	
W6-GR-SM-ZK.1 _2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów grafiki, z uwzględnieniem dziedzictwa i tradycji tej dyscypliny oraz oceny stylistycznej realizacji graficznych	GRMA_W02	3	
W6-GR-SM-ZK.1 _3	Posiada wiedzę umożliwiającą analizę i interpretację artefaktów graficznych z zastosowaniem terminologii i pojęć związanych ze specyfiką warsztatów i technologii graficznych	GRMA_W02 GRMA_W03	2 3	
W6-GR-SM-ZK.1 _4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwarunkowań rozwoju grafiki jako dyscypliny sztuki oraz związków z pokrewnymi dziedzinami artystycznymi i innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3	
W6-GR-SM-ZK.1 _5	Dysponuje wiedzą pozwalającą na analizę dzieła graficznego jako złożonego tekstu kultury z uwzględnieniem uwarunkowań kontekstualnych (kulturowych, historycznych)	GRMA_W04	2	
W6-GR-SM-ZK.1 _6	Potrafi krytyczne i selektywne wykorzystać nabytą wiedzę w dyskursie o sztuce, w szczególności w zakresie opinii i ocen formułowanych w odniesieniu do realizacji graficznych	GRMA_W05	2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-ZK. 1 _fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM-ZK.1 _1, W6-GR-SM-ZK.1 _2, W6-GR-SM-ZK.1 _3, W6-GR-SM-ZK.1 _4, W6-GR-SM-ZK.1 _5, W6-GR-SM-ZK.1 _6	a01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		ZAGADNIENIA KIERUNKOWE CZ.2
Kod modułu		W6-GR-SM-ZK.2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Założenia i cele modułu odnoszą się do rozpoznania dziedzictwa i tradycji grafiki, ze szczególnym uwzględnieniem jej historycznych osiągnięć i przedstawicieli, roli grafiki na przestrzeni dziejów oraz kontekstów rozwoju technik graficznych (w tym współczesnych). Dzieje realizacji graficznych, tematów, technik, warsztatów w powiązaniu z problematyką odbioru i interpretacji, winny przedstawić historyczną ciągłość grafiki jako dyscypliny użytkowej i artystycznej oraz rozległość powiązań pomiędzy grafiką a innymi dyscyplinami twórczymi oraz różnymi obszarami kultury dawnej i najnowszej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku		Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-GR-SM-ZK.2 _1	Posiada gruntowną wiedzę z zakresu historii grafiki, w tym wiedzę o statusie, nurtach i rozwoju dyscypliny, przedstawicielach oraz technikach i warsztatach graficznych.	GRMA_W01		3
		GRMA_W02		3
W6-GR-SM-ZK.2 _2	Dysponuje zaawansowaną wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów grafiki, z uwzględnieniem dziedzictwa i tradycji tej dyscypliny oraz oceny stylistycznej realizacji graficznych	GRMA_W02		3
W6-GR-SM-ZK.2 _3	Posiada pogłębioną wiedzę umożliwiającą analizę i interpretację artefaktów graficznych z zastosowaniem terminologii i pojęć związanych ze specyfiką warsztatów i technologii graficznych	GRMA_W02		3
		GRMA_W03		3
W6-GR-SM-ZK.2 _4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwarunkowań rozwoju grafiki jako dyscypliny sztuki oraz związków z pokrewnymi dziedzinami artystycznymi i innymi obszarami kultury	GRMA_W04		3
W6-GR-SM-ZK.2 _5	Dysponuje zaawansowaną wiedzą pozwalającą na analizę dzieła graficznego jako złożonego tekstu kultury z uwzględnieniem uwarunkowań kontekstualnych (kulturowych, historycznych)	GRMA_W04		3
W6-GR-SM-ZK.2 _6	Potrafi krytyczne i selektywne wykorzystać nabytą wiedzę w dyskursie o sztuce, w szczególności w zakresie opinii i ocen formułowanych w odniesieniu do realizacji graficznych	GRMA_W05		3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-ZK. 2 _fs_1	wykład	15	egzamin	W6-GR-SM-ZK.2 _1, W6-GR-SM-ZK.2 _2, W6-GR-SM-ZK.2 _3, W6-GR-SM-ZK.2 _4, W6-GR-SM-ZK.2 _5, W6-GR-SM-ZK.2 _6	a01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.