

CZĘŚĆ A: PROGRAM STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	grafika [Graphic Arts]
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0213 (Sztuki plastyczne)
8.	Związek kierunku studiów ze strategią rozwoju, w tym misją uczelni	<p>Kierunek Grafika prowadzony w Instytucie Sztuki Wydziału Artystycznego w Cieszynie 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 2012–2020, uchwaloną przez Senat UŚ 24 stycznia 2012 r. Obecna aktualizacja programu studiów uwzględnia założenia Strategii Wydziału Artystycznego przyjętej przez Radę Wydziału 25 lutego 2015 r.</p> <p>Fundament dla koncepcji kierunku stanowi Cel Operacyjny 2.1.0.3. Strategii Wydziału stanowiący iż: „W obu Instytutach rozwijane będą istniejące kierunki i specjalności. Wydział rozwija różnorodne programy i formy kształcenia (...) w tym programy interdyscyplinarne (...) — wyróżniające UŚ na rynku edukacyjnym. (...) zgodnie z wymogami i zmianami w sztuce i kulturze oraz zapotrzebowaniem otoczenia i oczekiwaniami kandydatów na studia”.</p> <p>Uważna analiza zapotrzebowania na nowe sposoby kształcenia grafiki i sztuki w ogóle, skłaniają do transformacji Grafiki w celu utworzenia innowacyjnego kierunku, o specjalnościach Grafika Projektowa oraz Grafika Artystyczna. Potrzeba przekształceń wynika wprost z Celów Operacyjnych: 2.1.0.2. „Programy studiów są okresowo analizowane i weryfikowane” oraz 2.3.2.1. „Dostosowywanie programów kształcenia do potrzeb rynku pracy i otoczenia Uniwersytetu Śląskiego jest istotnym zagadnieniem dla Wydziału Artystycznego”.</p> <p>Obecna koncepcja 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.</p> <p>Kierunek Grafika to nowoczesna 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.</p> <p>Pomimo określenia specjalizacji dużą wagę przykładają 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”.</p> <p>W myśl słów Misji UŚ: „Zasadą kształtującą działanie Uniwersytetu jest dążenie do ciągłego otwierania nowych horyzontów poznawczych”, kierunek Grafika 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, które dla sztuk pięknych stanowią wartość nadrzędną.</p> <p>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, a także sposobności łączenia kilku kierunków studiów. Programy studiów winny obejmować najrozmaitsze i różnicowane możliwości</p>

		<p>zdobycia wiedzy stosownie do zapotrzebowania na rynku pracy, lecz także powinny kształtować 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".</p> <p>Kierunek Grafika od lat cieszy się popularnością wśród kandydatów. Obserwacja rynku pozwala przypuszczać, iż zaktualizowana Grafika wraz z dwoma wyodrębnionymi specjalnościami, będą cieszyć się jeszcze większym 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, realizując postulaty celu operacyjnego 3.3. Koncepcja kierunku w pełni pokrywa się z zakresem badań i działalnością artystyczno-naukową pracowników Instytutu Sztuki, czym przyczynia się do realizowania celu strategicznego 1.1.0.2, opisującego rozwój kierunków badań na Wydziale. Kreatywny i wzbogacony w elementy praktyczne charakter kierunku umożliwi w znaczący sposób poszerzenia możliwości współdziałania z interesariuszami zewnętrznymi, chcącymi podjąć współpracę w obszarach obu specjalności. Daje asumpt do organizowania wielu projektów artystycznych o zasięgu regionalnym, ogólnopolskim i międzynarodowym, co wpisuje się w cele operacyjne 2.3.2 oraz 2.4.1 i 3.1.</p> <p>Inicjatywy i aktywność studentów oraz pedagogów kierunku Grafika integruje środowisko akademickie całego cieszyńskiego Kampusu, a także miasta i regionu, co zgodne jest z założeniami celu operacyjnego 3.2.</p>
9.	Liczba semestrów	10
10.	Tytuł zawodowy	magister sztuki
11.	Specjalności	grafika artystyczna [Graphic Arts] grafika projektowa [Graphic Design]
12.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	5
13.	Procentowy udział dyscyplin naukowych lub artystycznych w kształceniu (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	<ul style="list-style-type: none"> [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%
14.	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%
15.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	grafika artystyczna: 300, grafika projektowa: 300
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	grafika artystyczna: 40%, grafika projektowa: 40%
17.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub	grafika artystyczna: 177, grafika projektowa: 177

	innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	
18.	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: 24, grafika projektowa: 24
19.	Warunki wymagane do ukończenia studiów z określoną specjalnością	<p><u>grafika artystyczna</u></p> <p>Student od roku III studiów realizuje wybrane moduły specjalnościowe w zakresie jednej z dwóch specjalności. W ramach przedmiotów określonych w planie studiów realizuje dyplom magisterski. 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>Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów kształcenia przewidzianych w programie kształcenia oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy dyplomowej.</p> <p><u>grafika projektowa</u></p> <p>Student od roku III studiów realizuje wybrane moduły specjalnościowe w zakresie jednej z dwóch specjalności. W ramach przedmiotów określonych w planie studiów realizuje dyplom magisterski. 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>Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów kształcenia przewidzianych w programie kształcenia oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy dyplomowej.</p>
20.	Organizacja procesu uzyskania dyplomu	<p>ORGANIZACJA PROCESU UZYSKANIA DYPLOMU</p> <p>Organizacja procesu uzyskania dyplomu Magisterska praca dyplomowa na kierunku GRAFIKA składa się z trzech części, prowadzący mają status promotorów.</p> <p>Na specjalności GRAFIKA ARTYSTYCZNA</p> <p>1. Dyplomowego dzieła plastycznego (głównego) — zestawu/cyklu prac, wykonanych w wybranej przez studenta artystycznej pracowni graficznej. Realizowany jest w semestrach 9 i 10 w ramach pracowni określonych planem studiów. Dyplomowe dzieło plastyczne musi uwzględniać charakter kierunku oraz specjalności. Powinno być zrealizowane na wysokim poziomie artystycznym, świadczącym o świadomości twórczej, inwencji i biegłości warsztatowej autora.</p> <p>2. Uzupełniającego dyplomowego dzieła plastycznego — zestawu/cyklu prac, wykonanych w wybranej przez studenta pracowni projektowania graficznego. Rekomendowane jest powiązanie koncepcji artystycznej dyplomu uzupełniającego z dyplomem głównym. Realizowany jest w semestrach 9 i 10 w ramach modułów wymienionych w planie studiów.</p> <p>3. Pracy pisemnej nawiązującej tematycznie do realizowanego dyplomowego dzieła plastycznego, stanowiącej formę pogłębionego autokomentarza, pozwalającej jednocześnie umieścić pracę praktyczną w ogólnym kontekście artystycznym, kulturowym, cywilizacyjnym,</p>

	<p>naukowym i społecznym. Objętość pracy około 45 000 znaków (około 25 stron standardowego maszynopisu).</p> <p>Na specjalności GRAFIKA PROJEKTOWA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dyplomowego dzieła plastycznego (głównego) — zestawu/cyklu prac, wykonanych w wybranej przez studenta pracowni projektowania graficznego. Realizowany jest w semestrach 9 i 10 w ramach pracowni określonych planem studiów. Dyplomowe dzieło plastyczne musi uwzględniać charakter kierunku oraz specjalności. Powinno być zrealizowane na wysokim poziomie artystycznym, świadczącym o świadomości twórczej, inwencji i biegłości warsztatowej autora. 2. Uzupełniającego dyplomowego dzieła plastycznego — zestawu/cyklu prac, wykonanych w wybranej przez studenta artystycznej pracowni graficznej. Rekomendowane jest powiązanie koncepcji artystycznej dyplomu uzupełniającego z dyplomem głównym. Realizowany jest w semestrach 9 i 10 w ramach modułów wymienionych w planie studiów. 3. Pracy pisemnej nawiązującej tematycznie do realizowanego dyplomowego dzieła plastycznego, stanowiącej formę pogłębionego autokomentarza, pozwalającej jednocześnie umieścić pracę praktyczną w ogólnym kontekście artystycznym, kulturowym, cywilizacyjnym, naukowym i społecznym. Objętość pracy około 45 000 znaków (około 25 stron standardowego maszynopisu). <p>Dzieła dyplomowe oraz praca pisemna oceniane i opiniowane są przez każdego z promotorów, natomiast recenzowane przez jednego recenzenta. Poszczególne części pracy dyplomowej oceniane są niezależnie i recenzowane w uniwersyteckim systemie APD. Egzamin dyplomowy, magisterski odbywa się przed komisją egzaminacyjną, w skład której wchodzi: przewodniczący, promotorzy i recenzent. Przewodniczącym komisji zostaje przedstawiciel Dyrekcji Instytutu lub wyznaczony samodzielny pracownik naukowo-dydaktyczny. Dyplomant w czasie egzaminu dokonuje prezentacji pracy artystycznej w formie wystawy i jej omówienia. Student otrzymuje pytania od 3 promotorów i 1 recenzenta (łącznie 4 pytania protokolowane), które są oceniane (oceny częściowe egzaminu dyplomowego). Podstawa do obliczenia ostatecznego wyniku studiów wynika z Regulaminu Studiów UŚ. Stanowią ją: średnia arytmetyczna ze wszystkich ocen końcowych modułów uzyskanych w ciągu całego okresu studiów, w tym ocen niedostatecznych; oceny z wychowania fizycznego nie są wliczane do średniej; ocena 3 części pracy magisterskiej (2 dzieł plastycznych i pracy pisemnej) ustalana jest na podstawie ocen wystawionych przez promotorów i recenzenta.</p> <p>Ocena z egzaminu dyplomowego ustalana jest na podstawie ocen częściowych uzyskanych na tym egzaminie. Ostateczny wynik stanowi sumę 1/2 oceny wymienionej w punkcie 1 Regulaminu Studiów (średnia ze studiów) oraz 1/4 każdej z ocen wymienionych w pkt 2 (prace dyplomowe) i 3 (obrona). Każdy ze składników sumy zaokrąglany jest do dwóch miejsc po przecinku. Jeśli ocena wymieniona w pkt 1 jest niższa niż 3,0, ostateczny wynik nie może być wyższy od dostatecznego.</p> <p>W dyplomie ukończenia studiów wpisuje się ostateczny wynik studiów obliczony zgodnie z zasadą:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) do 3,25 — dostateczny; 2) 3,26 do 3,75 — dostateczny plus; 3) 3,76 do 4,25 — dobry; 4) 4,26 do 4,60 — dobry plus; 5) 4,61 do 4,80 — bardzo dobry; 24 6) od 4,81 — celujący.
21.	<p>Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program</p> <p><u>grafika artystyczna</u></p> <p>Celem praktyki zawodowej jest: poszerzanie wiedzy i umiejętności praktycznych związanych z kreatywnym zastosowaniem sztuk plastycznych w działalności zawodowej; kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej;</p>

studiów na tych studiach przewiduje praktyki

przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania;
stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy.
Studenci kierowani na praktyki są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków, na zasadach określonych w ustawie z dnia 30 października 2002r. o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach. Świadczenia określone w tej ustawie są finansowane ze środków budżetu państwa.
Praktyka zawodowa jest obowiązkowa powinna być zrealizowana w ciągu dwóch tygodni i obejmuje łącznie 90 godz.
Podstawą do zaliczenia praktyki zawodowej jest przedstawienie stosownych dokumentów:
wypełnionym drukiem porozumienia o organizacji praktyki zawodowej studentów Uniwersytetu Śląskiego;
skierowaniem na praktykę zawodową;
oświadczeniem zobowiązującym studenta do przestrzegania dyscypliny pracy i przepisów BHP;
wypełnionym raportem o przebiegu praktyk zawodowych.
Wszystkie niezbędne dokumenty należy pobrać ze strony internetowej Instytutu Sztuki Wydziału Artystycznego w Cieszynie. Stosowne dokumenty należy wypełnić i przedłożyć opiekunowi praktyk. Po odbyciu praktyk zawodowych należy złożyć wypełniony druk wniosku o zaliczenie praktyk do Dziekana Wydziału Artystycznego.
Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię — student, organizuje je we własnym zakresie.
Praktyki zawodowe należy zrealizować w instytucjach lub przedsiębiorstwach o profilu zbliżonym do studiowanego kierunku.
Zaliczenie z oceną praktyk zawodowych określają zasady zapisane w module praktyk zawodowych i potwierdza wpis do indeksu, dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów.
Warunkiem zaliczenia praktyki jest jej odbycie w ustalonym terminie i wykazanie się wiedzą i umiejętnościami, dla których praktyka została zorganizowana. Za praktykę będącą częścią programu studiów przypisuje się określoną liczbę punktów ECTS.
Dziekan może zaliczyć praktykę na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej studenta w kraju lub za granicą, zgodnej z profilem kształcenia na kierunku studiów/specjalności wykonywanej w okresie nie krótszym niż określony w planie studiów lub innej działalności np. w ramach projektów naukowych.
Odbywanie praktyki nie zwalnia studenta z obowiązku zaliczania zajęć objętych planem studiów.
Specyfika Uniwersytetu, jego zróżnicowanie, jego model – uniwersum (różne dyscypliny, dziedziny, idee, umiejętności i wiedza) skłaniają do dywersyfikacji praktyk na zewnętrzne (opisane wyżej) 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

grafika projektowa

Celem praktyki zawodowej jest:
poszerzanie wiedzy i umiejętności praktycznych związanych z kreatywnym zastosowaniem sztuk plastycznych 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.
Studenci kierowani na praktyki są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków, na zasadach określonych w ustawie z dnia 30 października 2002r. o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach. Świadczenia określone w tej ustawie są finansowane ze środków budżetu państwa.
Praktyka zawodowa jest obowiązkowa powinna być zrealizowana w ciągu dwóch tygodni i obejmuje łącznie 90 godz.
Podstawą do zaliczenia praktyki zawodowej jest przedstawienie stosownych dokumentów:
wypełnionym drukiem porozumienia o organizacji praktyki zawodowej studentów Uniwersytetu Śląskiego;
skierowaniem na praktykę zawodową;
oświadczeniem zobowiązującym studenta do przestrzegania dyscypliny pracy i przepisów BHP;

		<p>wypełnionym raportem o przebiegu praktyk zawodowych.</p> <p>Wszystkie niezbędne dokumenty należy pobrać ze strony internetowej Instytutu Sztuki Wydziału Artystycznego w Cieszynie. Stosowne dokumenty należy wypełnić i przedłożyć opiekunowi praktyk. Po odbyciu praktyk zawodowych należy złożyć wypełniony druk wniosku o zaliczenie praktyk do Dziekana Wydziału Artystycznego.</p> <p>Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię — student, organizuje je we własnym zakresie.</p> <p>Praktyki zawodowe należy zrealizować w instytucjach lub przedsiębiorstwach o profilu zbliżonym do studiowanego kierunku.</p> <p>Zaliczenie z oceną praktyk zawodowych określają zasady zapisane w module praktyk zawodowych i potwierdza wpis do indeksu, dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów.</p> <p>Warunkiem zaliczenia praktyki jest jej odbycie w ustalonym terminie i wykazanie się wiedzą i umiejętnościami, dla których praktyka została zorganizowana. Za praktykę będącą częścią programu studiów przypisuje się określoną liczbę punktów ECTS.</p> <p>Dziekan może zaliczyć praktykę na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej studenta w kraju lub za granicą, zgodnej z profilem kształcenia na kierunku studiów/specjalności wykonywanej w okresie nie krótszym niż określony w planie studiów lub innej działalności np. w ramach projektów naukowych.</p> <p>Odbywanie praktyki nie zwalnia studenta z obowiązku zaliczania zajęć objętych planem studiów.</p> <p>Specyfika Uniwersytetu, jego zróżnicowanie, jego model – uniwersum (różne dyscypliny, dziedziny, idee, umiejętności i wiedza) skłaniają do dywersyfikacji praktyk na zewnętrzne (opisane wyżej) 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.</p> <p>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>
22.	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	<p>grafika artystyczna: 3,</p> <p>grafika projektowa: 3</p>
23.	<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 	<p>grafika artystyczna: 259,</p> <p>grafika projektowa: 259</p>
24.	Ogólna charakterystyka kierunku	

	<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 i kończą się uzyskaniem tytułu magistra sztuki.</p> <p>Na roku I student zdobywa przygotowanie w zakresie podstaw grafiki projektowej, warsztatowej, liternictwa i typografii, struktur wizualnych i kompozycji, technik i technologii animacji obrazu, obsługi komputerowych programów graficznych. Równolegle prowadzone jest kształcenie ogólnoplastyczne w pracowniach: malarstwa, rysunku i rzeźby. Na roku II, III, IV i V student zdobywa praktyczne umiejętności w ramach wybranej specjalności: komunikacji wizualnej i grafiki artystycznej lub grafiki wydawniczej i artystycznej poparte wiedzą teoretyczną w zakresie historii i teorii sztuki, historii grafiki, filozofii, socjologii sztuki, sztuki nowoczesnej i najnowszej, wybranych zagadnień z kultury współczesnej, krytyki artystycznej oraz wiedzy o formie i wyobraźni plastycznej. Na roku II, III i IV jest kontynuowane równolegle kształcenie w zakresie: rysunku, malarstwa, multimediiów i fotografii. Student zdobywa również praktyczne umiejętności w zakresie technik animacji obrazu i dźwięku z wykorzystaniem programów komputerowych 3D. Na roku V student przygotowuje artystyczny dyplom magisterski realizowany w pracowniach: grafiki projektowej lub wydawniczej oraz grafiki artystycznej. Równolegle student przygotowuje pracę pisemną z zakresu historii i teorii sztuki związaną z kierunkiem studiów; bądź pracę referującą problematykę artystyczną i techniczną realizowanych prac projektowych lub artystycznych uzasadniającą przyjęte rozwiązania plastyczne; bądź będącą teoretycznym lub historycznym opracowaniem zagadnień związanych z tematyką artystycznej pracy dyplomowej; bądź będącą naukowym lub studyjnym opracowaniem badań nad zagadnieniami wynikającymi z programu studiów na kierunku grafika. Przygotowanie to stanowi podstawę do podejmowania różnorodnych zadań w obszarze sztuk plastycznych, a szczególnie przy pracy projektanta graficznego i artysty grafika.</p> <p>Instytut Sztuki w ramach którego prowadzone są studia na kierunku grafika dysponuje bardzo dobrze przygotowaną bazą dydaktyczną ze specjalistycznymi pracowniami, w tym rozbudowanym zapleczem technicznym i aparaturowym, pracowniami grafiki warsztatowej, grafiki komputerowej, grafiki projektowej, multimediiów i fotografii, rysunku, malarstwa i rzeźby oraz doświadczoną i wykwalifikowaną kadrą pedagogów o uznanym dorobku artystycznym i naukowym.</p> <p>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>
25.	<p>Ogólna charakterystyka specjalności</p> <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</p>

	<p>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.</p> <p>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>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CZĘŚĆ B: EFEKTY UCZENIA SIĘ

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (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 ogólniakademickim na kierunku studiów grafika absolwent:	Kody charakterystyk II stopnia PRK do których odnosi się efekt kierunkowy
WIEDZA		
GRMA_K08	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	2018_P7S_WK, 2018_dz.szt._P7S_WG
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
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_U10	w twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem artysty-grafika, w sposób umiejętny 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_UK
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. 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
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_dz.szt._P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
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_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_KR
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_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_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR
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

CZĘŚĆ C: PLAN STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (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	2021/2022

Specjalność: grafika artystyczna

BŁOK PRZEDMIOTÓW OGÓLNOPLASTYCZNYCH KIERUNKOWYCH										rodzaj zajęć			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	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																		
						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			
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	Przedmioty do wyboru 5 sem. Grafika *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	4											45	4																		
40	PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.3	PL	Z	30		30	3											30	3																		
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	Przedmioty do wyboru 6 sem. Grafika *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	4												45	4																	
45	PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.4	PL	Z	30		30	3													30	3																
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																	
						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		
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	15	2					
15	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1	PL	Z	30		30	7																							30	7					

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				
16	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2	PL	Z	30		30	8																										30	8				
RAZEM BŁOK 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	
BŁOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH								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	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.1	PL	E	30		30	0		30																													
2	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.2	PL	E	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				3																									3						
RAZEM BŁOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:				180	0	180	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	0	0	3	0	0	0
MODUŁY SPECJALNOŚCI								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	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 sztuki 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 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 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 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 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	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (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	2021/2022

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																	

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			
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	Przedmioty do wyboru 5 sem. Grafika *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	4										45	4																			
40	PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.3	PL	Z	30		30	3										30	3																			
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	Przedmioty do wyboru 6 sem. Grafika *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	4												45	4																	
45	PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.4	PL	Z	30		30	3												30	3																	
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 SZTUCIE 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 SZTUCIE 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 SZTUCIE 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 SZTUCIE 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 SZTUCIE 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 SZTUCIE 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	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	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							
							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	
1	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.1	PL	E	30		30	0		30																				
2	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.2	PL	E	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				3																			3			
RAZEM BLOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:				180	0	180	11	0	60	2	0	60	2	0	30	2	0	30	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MODUŁY SPECJALNOŚCI										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	
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		
16	PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.2	PL	Z	90		90	13																			90	13		
RAZEM MODUŁY SPECJALNOŚCI:				1020	0	1020	89	0	0	0	0	0	0	0	0	0	180	10	0	180	10	0	180	15	0	180	15	0	150
RAZEM SEMESTRY:				3760	240	3520	300	480	30	480	30	450	30	450	30	435	30	435	30	315	30	315	30	220	30	180	30		
OGÓŁEM								3760																					

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra sztuki 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 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 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 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 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	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: FOTOGRAFIA CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-FOT.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-FOT.1_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	2
13-GR-SM-FOT.1_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	2
13-GR-SM-FOT.1_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03 GRMA_U07	1 1
13-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
13-GR-SM-FOT.1_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	2
13-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 GRMA_U20	2 2 2 2
13-GR-SM-FOT.1_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	1

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu umożliwia poznanie podstawowej wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-FOT.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-FOT.1_1, 13-GR-SM-FOT.1_2, 13-GR-SM-FOT.1_3, 13-GR-SM-FOT.1_4, 13-GR-SM-FOT.1_5, 13-GR-SM-FOT.1_6, 13-GR-SM-FOT.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-FOT.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł fotograficznych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	30	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa w odwołaniu do wybranej dokumentacji, literatury i doświadczeń twórczych; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	30	13-GR-SM-FOT.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: FOTOGRAFIA CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-FOT.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-FOT.2_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	2
13-GR-SM-FOT.2_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	2
13-GR-SM-FOT.2_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03 GRMA_U07	2 2
13-GR-SM-FOT.2_4	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych na gruncie fotografii	GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U14	2 2 2
13-GR-SM-FOT.2_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	2
13-GR-SM-FOT.2_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
13-GR-SM-FOT.2_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	1

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu umożliwia pogłębianie wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej.

Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-FOT.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-FOT.2_1, 13-GR-SM-FOT.2_2, 13-GR-SM-FOT.2_3, 13-GR-SM-FOT.2_4, 13-GR-SM-FOT.2_5, 13-GR-SM-FOT.2_6, 13-GR-SM-FOT.2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-FOT.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł fotograficznych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	30	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa w odwołaniu do wybranej dokumentacji, literatury i doświadczeń twórczych; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	30	13-GR-SM-FOT.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: FOTOGRAFIA CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-FOT.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-FOT.3_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	3
13-GR-SM-FOT.3_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	2
13-GR-SM-FOT.3_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03	3
13-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
13-GR-SM-FOT.3_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	2
13-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
13-GR-SM-FOT.3_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	2

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu umożliwia pogłębianie wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej.
-------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-FOT.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-FOT.3_1, 13-GR-SM-FOT.3_2, 13-GR-SM-FOT.3_3, 13-GR-SM-FOT.3_4, 13-GR-SM-FOT.3_5, 13-GR-SM-FOT.3_6, 13-GR-SM-FOT.3_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-FOT.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł fotograficznych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	30	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa w odwołaniu do wybranej dokumentacji, literatury i doświadczeń twórczych; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	60	13-GR-SM-FOT.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: FOTOGRAFIA CZ.4
Kod modułu: 13-GR-SM-FOT.4
1. Liczba punktów ECTS: 3
2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-FOT.4_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	3
13-GR-SM-FOT.4_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	3
13-GR-SM-FOT.4_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03 GRMA_U07	3 2
13-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
13-GR-SM-FOT.4_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	3
13-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
13-GR-SM-FOT.4_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	2

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu umożliwia pogłębianie wiedzy i umiejętności posługiwania się warsztatem fotograficznym w celu dokumentacji oraz własnej twórczości artystycznej.
-------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-FOT.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-FOT.4_1, 13-GR-SM-FOT.4_2, 13-GR-SM-FOT.4_3, 13-GR-SM-FOT.4_4, 13-GR-SM-FOT.4_5, 13-GR-SM-FOT.4_6, 13-GR-SM-FOT.4_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-FOT.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł fotograficznych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	30	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa w odwołaniu do wybranej dokumentacji, literatury i doświadczeń twórczych; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	60	13-GR-SM-FOT.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: FOTOGRAFIA CZ.5

Kod modułu: 13-GR-SM-FOT.5

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-FOT.5_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	4
13-GR-SM-FOT.5_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	3
13-GR-SM-FOT.5_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03 GRMA_U07	4 3
13-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
13-GR-SM-FOT.5_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	3
13-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
13-GR-SM-FOT.5_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	3

3. Opis modułu	
Opis	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.

Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.4
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-FOT.5_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-FOT.5_1, 13-GR-SM-FOT.5_2, 13-GR-SM-FOT.5_3, 13-GR-SM-FOT.5_4, 13-GR-SM-FOT.5_5, 13-GR-SM-FOT.5_6, 13-GR-SM-FOT.5_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-FOT.5_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł fotograficznych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	30	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa w odwołaniu do wybranej dokumentacji, literatury i doświadczeń twórczych; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	60	13-GR-SM-FOT.5_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: FOTOGRAFIA CZ.6

Kod modułu: 13-GR-SM-FOT.6

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-FOT.6_1	posiada wiedzę na temat technik fotograficznych	GRMA_W01	4
13-GR-SM-FOT.6_2	posiada wiedzę pozwalającą na konstruowanie planów zdjęciowych	GRMA_W03	4
13-GR-SM-FOT.6_3	umie świadomie posługiwać się techniką i technologią fotograficzną	GRMA_U03 GRMA_U07	5 4
13-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
13-GR-SM-FOT.6_5	umie świadomie wykorzystywać własne obserwacje rzeczywistości do formułowania komunikatów fotograficznych	GRMA_U16	4
13-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
13-GR-SM-FOT.6_7	zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	GRMA_K07	3

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.5

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-FOT.6_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-FOT.6_1, 13-GR-SM-FOT.6_2, 13-GR-SM-FOT.6_3, 13-GR-SM-FOT.6_4, 13-GR-SM-FOT.6_5, 13-GR-SM-FOT.6_6, 13-GR-SM-FOT.6_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-FOT.6_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł fotograficznych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	30	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa w odwołaniu do wybranej dokumentacji, literatury i doświadczeń twórczych; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	60	13-GR-SM-FOT.6_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GPGA.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GPGA.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 GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U16	2 2 2 2
13-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_K03 GRMA_K04 GRMA_K01	2 2 2
13-GR-SM-GPGA.1_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	1
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPGA.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego, realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPGA.1_1, 13-GR-SM-GPGA.1_2, 13-GR-SM-GPGA.1_3, 13-GR-SM-GPGA.1_4, 13-GR-SM-GPGA.1_5, 13-GR-SM-GPGA.1_6, 13-GR-SM-GPGA.1_7, 13-GR-SM-GPGA.1_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPGA.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni grafiki warsztatowej — zagadnienia z zakresu grafiki warsztatowej i eksperymentalnej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne, obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-GR-SM-GPGA.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GPGA.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GPGA.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 GRMA_U16	2 2 2 2
13-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_K03 GRMA_K04 GRMA_K01	2 2 2
13-GR-SM-GPGA.2_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	1
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPGA.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego, realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPGA.2_1, 13-GR-SM-GPGA.2_2, 13-GR-SM-GPGA.2_3, 13-GR-SM-GPGA.2_4, 13-GR-SM-GPGA.2_5, 13-GR-SM-GPGA.2_6, 13-GR-SM-GPGA.2_7, 13-GR-SM-GPGA.2_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPGA.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni grafiki warsztatowej — zagadnienia z zakresu grafiki warsztatowej i eksperymentalnej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-GR-SM-GPGA.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-GPGA.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GPGA.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 GRMA_U16	3 3 3 3
13-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_K03 GRMA_K04 GRMA_K01	3 3 3
13-GR-SM-GPGA.3_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	2
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPGA.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPGA.3_1, 13-GR-SM-GPGA.3_2, 13-GR-SM-GPGA.3_3, 13-GR-SM-GPGA.3_4, 13-GR-SM-GPGA.3_5, 13-GR-SM-GPGA.3_6, 13-GR-SM-GPGA.3_7, 13-GR-SM-GPGA.3_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPGA.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni grafiki warsztatowej — zagadnienia z zakresu grafiki warsztatowej i eksperymentalnej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-GPGA.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA ARTYSTYCZNA — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Projektowa) CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-GPGA.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GPGA.4_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	4
13-GR-SM-GPGA.4_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	5
13-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 GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U16	4 4 4 4
13-GR-SM-GPGA.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_K03 GRMA_K04 GRMA_K01	4 4 4
13-GR-SM-GPGA.4_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	2
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPGA.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPGA.4_1, 13-GR-SM-GPGA.4_2, 13-GR-SM-GPGA.4_3, 13-GR-SM-GPGA.4_4, 13-GR-SM-GPGA.4_5, 13-GR-SM-GPGA.4_6, 13-GR-SM-GPGA.4_7, 13-GR-SM-GPGA.4_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPGA.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni grafiki warsztatowej — zagadnienia z zakresu grafiki warsztatowej i eksperymentalnej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne, obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-GPGA.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GAWE.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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 GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U16	3 3 3 3
13-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_K03 GRMA_K04 GRMA_K01	2 2 2
13-GR-SM-GAWE.1_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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. 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].
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAWE.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego, realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAWE.1_1, 13-GR-SM-GAWE.1_2, 13-GR-SM-GAWE.1_3, 13-GR-SM-GAWE.1_4, 13-GR-SM-GAWE.1_5, 13-GR-SM-GAWE.1_6, 13-GR-SM-GAWE.1_7, 13-GR-SM-GAWE.1_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAWE.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu grafiki warsztatowej i eksperymentalnej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	75	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne, obejmująca wiedzę i umiejętności, niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-GAWE.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GAWE.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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 GRMA_U16	3 3 3 3
13-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_K03 GRMA_K04 GRMA_K01	3 3 3
13-GR-SM-GAWE.2_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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. Umożliwia rozwój środków autoekspresji i inwencji twórczej, badanie związków pomiędzy formą plastyczną a zamierzeniem twórczym. Pozwala na szerokie wykorzystanie indywidualnych możliwości kreatywnych poprzez łączenie różnych sposobów druku, włączenie do kreacji artystycznej kompozycji przestrzennych [instalacji].
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAWE.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAWE.2_1, 13-GR-SM-GAWE.2_2, 13-GR-SM-GAWE.2_3, 13-GR-SM-GAWE.2_4, 13-GR-SM-GAWE.2_5, 13-GR-SM-GAWE.2_6, 13-GR-SM-GAWE.2_7, 13-GR-SM-GAWE.2_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAWE.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu grafiki warsztatowej i eksperymentalnej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	75	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-GAWE.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-GAWE.3

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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 GRMA_U16	4 4 4 4
13-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_K03 GRMA_K04 GRMA_K01	4 4 4
13-GR-SM-GAWE.3_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu pozwala na samodzielną aktywność studentów znajdującą wyraz w języku twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik wkłęsłodrukowych, 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. 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].
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAWE.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAWE.3_1, 13-GR-SM-GAWE.3_2, 13-GR-SM-GAWE.3_3, 13-GR-SM-GAWE.3_4, 13-GR-SM-GAWE.3_5, 13-GR-SM-GAWE.3_6, 13-GR-SM-GAWE.3_7, 13-GR-SM-GAWE.3_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAWE.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu grafiki warsztatowej i eksperymentalnej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	75	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	165	13-GR-SM-GAWE.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: GRAFIKA WARSZTATOWA I EKSPERYMENTALNA CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-GAWE.4

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GAWE.4_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	3
13-GR-SM-GAWE.4_3	posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną w stopniu umożliwiającym twórcze rozwiązywanie ideowych i technologicznych zagadnień w obrębie grafiki warsztatowej i eksperymentalnej	GRMA_W03	5
13-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 eksperymentalnej w celu wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych.	GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U16	5 5 5 5
13-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_K03 GRMA_K04 GRMA_K01	4 4 4
13-GR-SM-GAWE.4_6	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	4
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	<p>Realizacja modułu pozwala na samodzielną aktywność studentów znajdującą wyraz w języku twórczej ekspresji za pomocą klasycznych technik wkłęsłodrukowych, 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. Umożliwia rozwój środków autoekspresji i inwencji twórczej, badanie związków pomiędzy formą plastyczną a zamierzeniem twórczym. Pozwala na szerokie wykorzystanie indywidualnych możliwości kreatywnych poprzez łączenie różnych sposobów druku, włączenie do kreacji artystycznej graficznych kompozycji przestrzennych [instalacji].</p> <p>Moduł przygotowuje do realizacji pracy dyplomowej.</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAWE.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAWE.4_1, 13-GR-SM-GAWE.4_2, 13-GR-SM-GAWE.4_3, 13-GR-SM-GAWE.4_4, 13-GR-SM-GAWE.4_5, 13-GR-SM-GAWE.4_6, 13-GR-SM-GAWE.4_7, 13-GR-SM-GAWE.4_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAWE.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu grafiki warsztatowej i eksperymentalnej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	75	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	165	13-GR-SM-GAWE.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-HS.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-HS.1_2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3
13-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
13-GR-SM-HS.1_4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3
13-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
13-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
13-GR-SM-HS.1_7	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie pisemnej	GRMA_U17 GRMA_U19	2 1

3. Opis modułu

Opis	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 strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-HS.1_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach	13-GR-SM-HS.1_1, 13-GR-SM-HS.1_2, 13-GR-SM-HS.1_3, 13-GR-SM-HS.1_4, 13-GR-SM-HS.1_5, 13-GR-SM-HS.1_6, 13-GR-SM-HS.1_7
13-GR-SM-HS.1_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych	13-GR-SM-HS.1_1, 13-GR-SM-HS.1_2, 13-GR-SM-HS.1_3, 13-GR-SM-HS.1_4, 13-GR-SM-HS.1_5, 13-GR-SM-HS.1_6, 13-GR-SM-HS.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-HS.1_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów	10	13-GR-SM-HS.1_w_1
13-GR-SM-HS.1_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych	20	13-GR-SM-HS.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-HS.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-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	
13-GR-SM-HS.2_2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3	
13-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	
13-GR-SM-HS.2_4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3	
13-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	
13-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	
13-GR-SM-HS.2_7	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie pisemnej	GRMA_U17 GRMA_U19	2 1	

3. Opis modułu	
Opis	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 strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-HS.2_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach	13-GR-SM-HS.2_1, 13-GR-SM-HS.2_2, 13-GR-SM-HS.2_3, 13-GR-SM-HS.2_4, 13-GR-SM-HS.2_5, 13-GR-SM-HS.2_6, 13-GR-SM-HS.2_7
13-GR-SM-HS.2_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych	13-GR-SM-HS.2_1, 13-GR-SM-HS.2_2, 13-GR-SM-HS.2_3, 13-GR-SM-HS.2_4, 13-GR-SM-HS.2_5, 13-GR-SM-HS.2_6, 13-GR-SM-HS.2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-HS.2_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów	10	13-GR-SM-HS.2_w_1
13-GR-SM-HS.2_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych	20	13-GR-SM-HS.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-HS.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-HS.3_2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3
13-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
13-GR-SM-HS.3_4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3
13-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
13-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
13-GR-SM-HS.3_7	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie pisemnej	GRMA_U17 GRMA_U19	2 1

3. Opis modułu

Opis	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 strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-HS.3_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach	13-GR-SM-HS.3_1, 13-GR-SM-HS.3_2, 13-GR-SM-HS.3_3, 13-GR-SM-HS.3_4, 13-GR-SM-HS.3_5, 13-GR-SM-HS.3_6, 13-GR-SM-HS.3_7
13-GR-SM-HS.3_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych	13-GR-SM-HS.3_1, 13-GR-SM-HS.3_2, 13-GR-SM-HS.3_3, 13-GR-SM-HS.3_4, 13-GR-SM-HS.3_5, 13-GR-SM-HS.3_6, 13-GR-SM-HS.3_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-HS.3_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów	10	13-GR-SM-HS.3_w_1
13-GR-SM-HS.3_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych	20	13-GR-SM-HS.3_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-HS.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-HS.4_2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3
13-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
13-GR-SM-HS.4_4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3
13-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
13-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
13-GR-SM-HS.4_7	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie pisemnej	GRMA_U17 GRMA_U19	2 1

3. Opis modułu

Opis	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 strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-HS.4_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach	13-GR-SM-HS.4_1, 13-GR-SM-HS.4_2, 13-GR-SM-HS.4_3, 13-GR-SM-HS.4_4, 13-GR-SM-HS.4_5, 13-GR-SM-HS.4_6, 13-GR-SM-HS.4_7
13-GR-SM-HS.4_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych	13-GR-SM-HS.4_1, 13-GR-SM-HS.4_2, 13-GR-SM-HS.4_3, 13-GR-SM-HS.4_4, 13-GR-SM-HS.4_5, 13-GR-SM-HS.4_6, 13-GR-SM-HS.4_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-HS.4_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych	20	13-GR-SM-HS.4_w_2
13-GR-SM-HS.4_w_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów	10	13-GR-SM-HS.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.5

Kod modułu: 13-GR-SM-HS.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 dziejów kultury artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W02	2 3
13-GR-SM-HS.5_2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3
13-GR-SM-HS.5_3	Dysponuje wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki	GRMA_W02 GRMA_W04	1 2
13-GR-SM-HS.5_4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3
13-GR-SM-HS.5_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
13-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
13-GR-SM-HS.5_7	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie pisemnej	GRMA_U17 GRMA_U19	2 1

3. Opis modułu

Opis	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 strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-HS.5_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach	13-GR-SM-HS.5_1, 13-GR-SM-HS.5_2, 13-GR-SM-HS.5_3, 13-GR-SM-HS.5_4, 13-GR-SM-HS.5_5, 13-GR-SM-HS.5_6, 13-GR-SM-HS.5_7
13-GR-SM-HS.5_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych	13-GR-SM-HS.5_1, 13-GR-SM-HS.5_2, 13-GR-SM-HS.5_3, 13-GR-SM-HS.5_4, 13-GR-SM-HS.5_5, 13-GR-SM-HS.5_6, 13-GR-SM-HS.5_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-HS.5_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów	10	13-GR-SM-HS.5_w_1
13-GR-SM-HS.5_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych	20	13-GR-SM-HS.5_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.6

Kod modułu: 13-GR-SM-HS.6

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 dziejów kultury artystycznej	GRMA_W01 GRMA_W02	2 3
13-GR-SM-HS.6_2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki	GRMA_W02	3
13-GR-SM-HS.6_3	Dysponuje wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki	GRMA_W02 GRMA_W04	1 2
13-GR-SM-HS.6_4	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury	GRMA_W04	3
13-GR-SM-HS.6_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
13-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
13-GR-SM-HS.6_7	Posiada umiejętność wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) oraz werbalizowania wiedzy w formie pisemnej	GRMA_U17 GRMA_U19	2 1

3. Opis modułu	
Opis	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 strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-HS.6_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach	13-GR-SM-HS.6_1, 13-GR-SM-HS.6_2, 13-GR-SM-HS.6_3, 13-GR-SM-HS.6_4, 13-GR-SM-HS.6_5, 13-GR-SM-HS.6_6, 13-GR-SM-HS.6_7
13-GR-SM-HS.6_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych	13-GR-SM-HS.6_1, 13-GR-SM-HS.6_2, 13-GR-SM-HS.6_3, 13-GR-SM-HS.6_4, 13-GR-SM-HS.6_5, 13-GR-SM-HS.6_6, 13-GR-SM-HS.6_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-HS.6_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów	10	13-GR-SM-HS.6_w_1
13-GR-SM-HS.6_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych	20	13-GR-SM-HS.6_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-JO.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-JO.1_1	rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu	GRMA_U18	3
13-GR-SM-JO.1_2	formuluje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	GRMA_U18	2
13-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
13-GR-SM-JO.1_4	wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów	GRMA_K04 GRMA_U18	1 3
13-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

3. Opis modułu

Opis	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
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-JO.1_w_1	Zaliczenie	całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5	13-GR-SM-JO.1_1, 13-GR-SM-JO.1_2, 13-GR-SM-JO.1_3, 13-GR-SM-JO.1_4, 13-GR-SM-JO.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-JO.1_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK	30	praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie elearningowej.	30	13-GR-SM-JO.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-JO.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-JO.2_1	rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu	GRMA_U18	3
13-GR-SM-JO.2_2	formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	GRMA_U18	3
13-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
13-GR-SM-JO.2_4	wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów	GRMA_K04 GRMA_U18	1 3
13-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

3. Opis modułu

Opis	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
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-JO.2_w_1	Zaliczenie	całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5	13-GR-SM-JO.2_1, 13-GR-SM-JO.2_2, 13-GR-SM-JO.2_3, 13-GR-SM-JO.2_4, 13-GR-SM-JO.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-JO.2_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK	30	praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie elearningowej.	30	13-GR-SM-JO.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-JO.3

1. Liczba punktów ECTS: 2
2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-JO.3_1	rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu	GRMA_U18	4
13-GR-SM-JO.3_2	formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	GRMA_U18	4
13-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
13-GR-SM-JO.3_4	wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów	GRMA_K04 GRMA_U18	2 4
13-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

3. Opis modułu

Opis	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
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-JO.3_w_1	Zaliczenie	całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5	13-GR-SM-JO.3_1, 13-GR-SM-JO.3_2, 13-GR-SM-JO.3_3, 13-GR-SM-JO.3_4, 13-GR-SM-JO.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-JO.3_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK	30	praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie elearningowej.	30	13-GR-SM-JO.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-JO.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-JO.4_1	rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu	GRMA_U18	5
13-GR-SM-JO.4_2	formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	GRMA_U18	4
13-GR-SM-JO.4_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	5
13-GR-SM-JO.4_4	wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów	GRMA_K04 GRMA_U18	2 5
13-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

3. Opis modułu

Opis	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
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-JO.4_w_1	Egzamin	całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5	13-GR-SM-JO.4_1, 13-GR-SM-JO.4_2, 13-GR-SM-JO.4_3, 13-GR-SM-JO.4_4, 13-GR-SM-JO.4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-JO.4_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK	30	praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie elearningowej.	30	13-GR-SM-JO.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-KSN.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-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 GRMA_W03	2 2	
13-GR-SM-KSN.1_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	2	
13-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 GRMA_U03 GRMA_U05	1 1 1	
13-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 GRMA_U10 GRMA_U11	2 2 2	
13-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	

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-KSN.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-KSN.1_1, 13-GR-SM-KSN.1_2, 13-GR-SM-KSN.1_3, 13-GR-SM-KSN.1_4, 13-GR-SM-KSN.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-KSN.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z komiksem i sztuką narracji. Analiza języka komiksu, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-KSN.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-KSN.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-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	
13-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	
13-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	
13-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	
13-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	

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-KSN.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-KSN.2_1, 13-GR-SM-KSN.2_2, 13-GR-SM-KSN.2_3, 13-GR-SM-KSN.2_4, 13-GR-SM-KSN.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-KSN.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z komiksem i sztuką narracji. Analiza języka komiksu, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-KSN.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-KSN.3

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-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	
13-GR-SM-KSN.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	3	
13-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	
13-GR-SM-KSN.3_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 3 3	
13-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	

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-KSN.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-KSN.3_1, 13-GR-SM-KSN.3_2, 13-GR-SM-KSN.3_3, 13-GR-SM-KSN.3_4, 13-GR-SM-KSN.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-KSN.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z komiksem i sztuką narracji. Analiza języka komiksu, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-KSN.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KOMIKS I SZTUKA NARRACJI CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-KSN.4

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-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	
13-GR-SM-KSN.4_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie komiksu pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	4	
13-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	
13-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	
13-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	

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-KSN.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-KSN.4_1, 13-GR-SM-KSN.4_2, 13-GR-SM-KSN.4_3, 13-GR-SM-KSN.4_4, 13-GR-SM-KSN.4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-KSN.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z komiksem i sztuką narracji. Analiza języka komiksu, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-KSN.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: LITERNICTWO I TYPOGRAFIA CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-LIT.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-LIT.1_1	Posiada podstawową wiedzę z zakresu historii liternictwa i typografii. Student poznaje podstawową terminologię dotyczącą liternictwa i typografii, krojów pisma, rodzin, odmian i składu typograficznego, anatomii litery i znaku. Poznaje także zasady prawidłowego edytowania tekstu w oparciu o narzędzia elektroniczne.	GRMA_W01 GRMA_W02	1 2
13-GR-SM-LIT.1_2	Rozumie zależności różnicujące i porządkujące informacje w tekście drukowanym i elektronicznym.	GRMA_W03	1
13-GR-SM-LIT.1_3	Poznaje podstawowe 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
13-GR-SM-LIT.1_4	Potrafi posługiwać się literą i kompozycją typograficzną, tworząc czytelny i sugestywny komunikat.	GRMA_U08	1
13-GR-SM-LIT.1_5	Jest zdolny samodzielnie skonstruować akcydensowy krój pisma w oparciu o antykwę klasyczną i kroje jej pochodne.	GRMA_W05	1

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu daje studentowi podstawową, niezbędną wiedzę z zakresu historii liternictwa i typografii. Student poznaje podstawową terminologię dotyczącą liternictwa i typografii, krojów pisma, rodzin, odmian i składu typograficznego, anatomii litery i znaku. Poznaje także zasady prawidłowego edytowania tekstu w oparciu o narzędzia elektroniczne. Realizuje ćwiczenia pozwalające zrozumieć zależności różnicujące i porządkujące informacje w tekście drukowanym i elektronicznym. Poznaje 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 antykwę klasyczną i kroje jej pochodne. Realizacja ćwiczeń odbywa się w programach: InDesign, Adobe Illustrator, Corel Draw oraz przy użyciu tradycyjnych technik rysunkowych i graficznych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-LIT.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-LIT.1_1, 13-GR-SM-LIT.1_2, 13-GR-SM-LIT.1_3, 13-GR-SM-LIT.1_4, 13-GR-SM-LIT.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-LIT.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu budowy litery i kompozycji literniczej, składu etc. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-GR-SM-LIT.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: LITERNICTWO I TYPOGRAFIA CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-LIT.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-GR-SM-LIT.2_1	Posiada 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. Poznae także zasady prawidłowego edytowania tekstu w oparciu o narzędzia elektroniczne.	GRMA_U02 GRMA_W01	3 2	
13-GR-SM-LIT.2_2	Rozumie zależności różnicujące i hierarchizujące informacje w tekście drukowanym i elektronicznym.	GRMA_W03	2	
13-GR-SM-LIT.2_3	Poznae 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.	GRMA_U02 GRMA_U10	3 3	
13-GR-SM-LIT.2_4	Potrafi posługiwać się literą i kompozycją typograficzną, tworząc czytelny i sugestywny komunikat.	GRMA_U08	2	
13-GR-SM-LIT.2_5	Jest zdolny samodzielnie skonstruować akcydensowy krój pisma w oparciu o antykę klasyczną i kroje jej pochodne.	GRMA_W05	2	

3. Opis modułu	
Opis	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. Poznae także zasady prawidłowego edytowania tekstu w oparciu o narzędzia elektroniczne. Realizuje ćwiczenia pozwalające zrozumieć zależności różnicujące i hierarchizujące informacje w tekście drukowanym i elektronicznym. Poznae 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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-LIT.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-LIT.2_1, 13-GR-SM-LIT.2_2, 13-GR-SM-LIT.2_3, 13-GR-SM-LIT.2_4, 13-GR-SM-LIT.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-LIT.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu budowy litery i kompozycji literackiej, składu etc. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-GR-SM-LIT.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MALARSTWO CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-MAL.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-MAL.1_2	Posiada podstawową 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
13-GR-SM-MAL.1_3	Opanował podstawowy zakres umiejętności warsztatowych i praktycznego ich zastosowania w swoich pracach.	GRMA_U03 GRMA_U05	3 2
13-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
13-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 GRMA_W06 GRMA_W07	3 2 3 2
13-GR-SM-MAL.1_6	Potrafi prezentować i oceniać rezultaty własnej pracy twórczej	GRMA_U17 GRMA_U19 GRMA_U20	2 2 2

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-MAL.1_w_1	Wystawa/pokaz/prezentacja	Przygotowanie ekspozycji, wystawy, pokazu lub innej formy prezentacji zestawu prac lub projektu artystycznego, wypowiedź, odpowiedź na pytania dotyczące zagadnień związanych z tematami zadań semestralnych, udział w dyskusji	13-GR-SM-MAL.1_1, 13-GR-SM-MAL.1_2, 13-GR-SM-MAL.1_3, 13-GR-SM-MAL.1_4, 13-GR-SM-MAL.1_5, 13-GR-SM-MAL.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-MAL.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną /projekt, szkic malarski, collage, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	15	13-GR-SM-MAL.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MALARSTWO CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-MAL.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-MAL.2_2	posiada podstawową 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
13-GR-SM-MAL.2_3	Opanował podstawowy zakres umiejętności warsztatowych i praktycznego ich zastosowania w swoich pracach	GRMA_U03 GRMA_U05	3 2
13-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
13-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
13-GR-SM-MAL.2_6	potrafi prezentować i oceniać rezultaty własnej pracy twórczej	GRMA_U17 GRMA_U19 GRMA_U20	3 3 3

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-MAL.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-MAL.2_1, 13-GR-SM-MAL.2_2, 13-GR-SM-MAL.2_3, 13-GR-SM-MAL.2_4, 13-GR-SM-MAL.2_5, 13-GR-SM-MAL.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-MAL.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną /projekt, szkic malarski, collage, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	15	13-GR-SM-MAL.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MALARSTWO CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-MAL.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-MAL.3_5	Potrafi zastosować wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki do rozwijania własnego potencjału twórczego	GRMA_U01 GRMA_U04 GRMA_W08	3 3 3
13-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
13-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
13-GR-SM-MAL.3_8	Potrafi ocenić własne umiejętności i przeprowadzić analizę zrealizowanych zagadnień z zakresu malarstwa, przygotować profesjonalnie autoprezentację	GRMA_U02 GRMA_U17	2 2

		GRMA_U19	3
--	--	----------	---

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-MAL.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-MAL.3_1, 13-GR-SM-MAL.3_2, 13-GR-SM-MAL.3_3, 13-GR-SM-MAL.3_4, 13-GR-SM-MAL.3_5, 13-GR-SM-MAL.3_6, 13-GR-SM-MAL.3_7, 13-GR-SM-MAL.3_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-MAL.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną /projekt, szkic malarski, collage, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	15	13-GR-SM-MAL.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MALARSTWO CZ.4
Kod modułu: 13-GR-SM-MAL.4
1. Liczba punktów ECTS: 2
2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-MAL.4_5	Potrafi zastosować wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki do rozwijania własnego potencjału twórczego	GRMA_U01 GRMA_U04 GRMA_W08	3 3 3
13-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
13-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
13-GR-SM-MAL.4_8	Potrafi ocenić własne umiejętności i przeprowadzić analizę zrealizowanych zagadnień z zakresu malarstwa, przygotować profesjonalnie autoprezentację	GRMA_U02 GRMA_U17	2 2

		GRMA_U19	3
--	--	----------	---

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-MAL.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-MAL.4_1, 13-GR-SM-MAL.4_2, 13-GR-SM-MAL.4_3, 13-GR-SM-MAL.4_4, 13-GR-SM-MAL.4_5, 13-GR-SM-MAL.4_6, 13-GR-SM-MAL.4_7, 13-GR-SM-MAL.4_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-MAL.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną /projekt, szkic malarski, collage, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	15	13-GR-SM-MAL.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MALARSTWO CZ.5
Kod modułu: 13-GR-SM-MAL.5
1. Liczba punktów ECTS: 3
2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-MAL.5_2	Posiada 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
13-GR-SM-MAL.5_3	Posiada 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
13-GR-SM-MAL.5_4	Potrafi zastosować w praktyce wiedzę z zakresu studiowanej dyscypliny w realizacji indywidualnych i interdyscyplinarnych projektów, wykazując inwencję w poszukiwaniu oryginalnych rozwiązań inicjując działania artystyczne w środowisku	GRMA_K02 GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U11	3 3 3 3
13-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 2 3
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.4

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-MAL.5_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-MAL.5_1, 13-GR-SM-MAL.5_2, 13-GR-SM-MAL.5_3, 13-GR-SM-MAL.5_4, 13-GR-SM-MAL.5_5, 13-GR-SM-MAL.5_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-MAL.5_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Krótkie wykłady, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną /projekt, szkic malarski, collage, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	45	13-GR-SM-MAL.5_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MALARSTWO CZ.6
Kod modułu: 13-GR-SM-MAL.6
1. Liczba punktów ECTS: 3
2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 GRMA_W01	3 3
13-GR-SM-MAL.6_2	Posiada 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
13-GR-SM-MAL.6_3	Posiada 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
13-GR-SM-MAL.6_4	Potrafi zastosować w praktyce wiedzę z zakresu studiowanej dyscypliny w realizacji indywidualnych i interdyscyplinarnych projektów, wykazując inwencję w poszukiwaniu oryginalnych rozwiązań inicjując działania artystyczne w środowisku	GRMA_K02 GRMA_U01 GRMA_U10 GRMA_U11	3 3 3 3
13-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
13-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	3 3

		GRMA_U16	3
		GRMA_U20	2

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.5

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-MAL.6_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-MAL.6_1, 13-GR-SM-MAL.6_2, 13-GR-SM-MAL.6_3, 13-GR-SM-MAL.6_4, 13-GR-SM-MAL.6_5, 13-GR-SM-MAL.6_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-MAL.6_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Krótkie wykłady, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną /projekt, szkic malarski, collage, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	45	13-GR-SM-MAL.6_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GAMC.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu Podstawy Grafiki Cyfrowej

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAMC.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAMC.1_1, 13-GR-SM-GAMC.1_2, 13-GR-SM-GAMC.1_3, 13-GR-SM-GAMC.1_4, 13-GR-SM-GAMC.1_5, 13-GR-SM-GAMC.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAMC.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	60	Praca w zagadnienia omawiane podczas zajęć i indywidualne konsultacje Rozwijanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-GR-SM-GAMC.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GAMC.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 GRMA_W03 GRMA_W06	3 3 2
13-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 GRMA_W06	2 2
13-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 GRMA_W08	3 3
13-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 GRMA_U02 GRMA_U05 GRMA_U07	2 2 2 2
13-GR-SM-GAMC.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 grafiki	GRMA_K05	3
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAMC.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAMC.2_1, 13-GR-SM-GAMC.2_2, 13-GR-SM-GAMC.2_3, 13-GR-SM-GAMC.2_4, 13-GR-SM-GAMC.2_5, 13-GR-SM-GAMC.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAMC.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	60	Praca w zagadnienia omawiane podczas zajęć i indywidualne konsultacje Rozwijanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-GR-SM-GAMC.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-GAMC.3

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GAMC.3_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	3 4
13-GR-SM-GAMC.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. W swoich realizacjach swobodnie wykorzystuje wyobraźnię i dąży do niezależności wypowiedzi artystycznej	GRMA_U16 GRMA_W08	3 3
13-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 GRMA_U07	3 3 3 3
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAMC.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAMC.3_1, 13-GR-SM-GAMC.3_2, 13-GR-SM-GAMC.3_3, 13-GR-SM-GAMC.3_4, 13-GR-SM-GAMC.3_5, 13-GR-SM-GAMC.3_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAMC.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	60	Praca w zagadnienia omawiane podczas zajęć i indywidualne konsultacje Rozwijanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	120	13-GR-SM-GAMC.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE ARTYSTYCZNEJ CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-GAMC.4

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 4
13-GR-SM-GAMC.4_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	4 4
13-GR-SM-GAMC.4_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	4 4
13-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 GRMA_U05 GRMA_U07	4 4 4 4
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAMC.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAMC.4_1, 13-GR-SM-GAMC.4_2, 13-GR-SM-GAMC.4_3, 13-GR-SM-GAMC.4_4, 13-GR-SM-GAMC.4_5, 13-GR-SM-GAMC.4_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAMC.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	60	Praca w zagadnienia omawiane podczas zajęć i indywidualne konsultacje Rozwijanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	120	13-GR-SM-GAMC.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GPMC.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GPMC.1_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika-projektanta, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji koncepcji projektowych i artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	2 2 2 2

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu Podstawy Grafiki Cyfrowej

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPMC.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPMC.1_1, 13-GR-SM-GPMC.1_2, 13-GR-SM-GPMC.1_3, 13-GR-SM-GPMC.1_4, 13-GR-SM-GPMC.1_5, 13-GR-SM-GPMC.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPMC.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice projektowej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	60	Praca w zagadnienia omawiane podczas zajęć i indywidualne konsultacje Rozwijanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-GR-SM-GPMC.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GPMC.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GPMC.2_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika-projektanta, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji koncepcji projektowych i artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	3 3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPMC.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPMC.2_1, 13-GR-SM-GPMC.2_2, 13-GR-SM-GPMC.2_3, 13-GR-SM-GPMC.2_4, 13-GR-SM-GPMC.2_5, 13-GR-SM-GPMC.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPMC.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice projektowej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	60	Praca w zagadnienia omawiane podczas zajęć i indywidualne konsultacje Rozwijanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-GR-SM-GPMC.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-GPMC.3

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GPMC.3_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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GPMC.3_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika-projektanta, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji koncepcji projektowych i artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	4 4 4 4

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPMC.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPMC.3_1, 13-GR-SM-GPMC.3_2, 13-GR-SM-GPMC.3_3, 13-GR-SM-GPMC.3_4, 13-GR-SM-GPMC.3_5, 13-GR-SM-GPMC.3_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPMC.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice projektowej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	60	Praca w zagadnienia omawiane podczas zajęć i indywidualne konsultacje Rozwijanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	120	13-GR-SM-GPMC.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MEDIA CYFROWE W GRAFICE PROJEKTOWEJ CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-GPMC.4

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GPMC.4_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	4 4
13-GR-SM-GPMC.4_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	4
13-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 GRMA_U07	4 4 4 4
13-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
13-GR-SM-GPMC.4_6	w świadomy, twórczy i kreatywny sposób posługuje się warsztatem grafika-projektanta, świadomie dobiera środki wyrazu współczesnych techniki obrazowania graficznego samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe w celu realizacji koncepcji projektowych i artystycznych w ramach mediów cyfrowych	GRMA_U10 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14	4 4 4 4

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPMC.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPMC.4_1, 13-GR-SM-GPMC.4_2, 13-GR-SM-GPMC.4_3, 13-GR-SM-GPMC.4_4, 13-GR-SM-GPMC.4_5, 13-GR-SM-GPMC.4_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPMC.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu wykorzystania mediów cyfrowych w grafice projektowej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	60	Praca w zagadnienia omawiane podczas zajęć i indywidualne konsultacje Rozwijanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	120	13-GR-SM-GPMC.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-PGC.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PGC.1_1	posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	2
13-GR-SM-PGC.1_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	2
13-GR-SM-PGC.1_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	2 2
13-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
13-GR-SM-PGC.1_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	1
13-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
13-GR-SM-PGC.1_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	2

3. Opis modułu

Opis	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.
-------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGC.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych realizowanych w medium cyfrowym. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki cyfrowej.	13-GR-SM-PGC.1_1, 13-GR-SM-PGC.1_2, 13-GR-SM-PGC.1_3, 13-GR-SM-PGC.1_4, 13-GR-SM-PGC.1_5, 13-GR-SM-PGC.1_6, 13-GR-SM-PGC.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGC.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki cyfrowej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-GR-SM-PGC.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-PGC.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PGC.2_1	posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3
13-GR-SM-PGC.2_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	2
13-GR-SM-PGC.2_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3
13-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
13-GR-SM-PGC.2_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	2
13-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
13-GR-SM-PGC.2_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	3

3. Opis modułu

Opis	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.
-------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Realizacja modułu cz.1
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGC.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych realizowanych w medium cyfrowym. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki cyfrowej.	13-GR-SM-PGC.2_1, 13-GR-SM-PGC.2_2, 13-GR-SM-PGC.2_3, 13-GR-SM-PGC.2_4, 13-GR-SM-PGC.2_5, 13-GR-SM-PGC.2_6, 13-GR-SM-PGC.2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGC.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki cyfrowej Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-GR-SM-PGC.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-PGC.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PGC.3_1	posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3
13-GR-SM-PGC.3_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	3
13-GR-SM-PGC.3_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3
13-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
13-GR-SM-PGC.3_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	3
13-GR-SM-PGC.3_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19 GRMA_U20	2 2
13-GR-SM-PGC.3_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	3

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu cz.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGC.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych realizowanych w medium cyfrowym. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki cyfrowej.	13-GR-SM-PGC.3_1, 13-GR-SM-PGC.3_2, 13-GR-SM-PGC.3_3, 13-GR-SM-PGC.3_4, 13-GR-SM-PGC.3_5, 13-GR-SM-PGC.3_6, 13-GR-SM-PGC.3_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGC.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja dzieł graficznych w oparciu o możliwości warsztatu cyfrowego z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-PGC.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI CYFROWEJ CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-PGC.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PGC.4_1	posiada wiedzę na temat grafiki cyfrowej oraz sposobach jej wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3
13-GR-SM-PGC.4_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	3
13-GR-SM-PGC.4_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w środowisku komputerowym	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3
13-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
13-GR-SM-PGC.4_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	3
13-GR-SM-PGC.4_6	potrafi wypowiadać się na temat twórczości własnej, wyciągać trafne wnioski, poparte rzeczową argumentacją podczas publicznych wystąpień	GRMA_U19 GRMA_U20	2 2
13-GR-SM-PGC.4_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki cyfrowej i jej pochodnych	GRMA_K01	3

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu cz.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGC.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych realizowanych w medium cyfrowym. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki cyfrowej.	13-GR-SM-PGC.4_1, 13-GR-SM-PGC.4_2, 13-GR-SM-PGC.4_3, 13-GR-SM-PGC.4_4, 13-GR-SM-PGC.4_5, 13-GR-SM-PGC.4_6, 13-GR-SM-PGC.4_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGC.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja dzieł graficznych w oparciu o możliwości warsztatu cyfrowego z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-PGC.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-PGP.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-PGP.1_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	GRMA_K03	1
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-PGP.1_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K04 GRMA_K01	1 1

3. Opis modułu

Opis	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.
------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGP.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PGP.1_1, 13-GR-SM-PGP.1_2, 13-GR-SM-PGP.1_3, 13-GR-SM-PGP.1_4, 13-GR-SM-PGP.1_5, 13-GR-SM-PGP.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki projektowej i kompozycji Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-PGP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-PGP.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-PGP.2_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	GRMA_K03	2
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-PGP.2_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K04 GRMA_K01	2 2

3. Opis modułu

Opis	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
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGP.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PGP.2_1, 13-GR-SM-PGP.2_2, 13-GR-SM-PGP.2_3, 13-GR-SM-PGP.2_4, 13-GR-SM-PGP.2_5, 13-GR-SM-PGP.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki projektowej i kompozycji Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-PGP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-PGP.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-PGP.3_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	GRMA_K03	3
13-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 3
13-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
13-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
13-GR-SM-PGP.3_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K04 GRMA_K01 GRMA_K07	3 3 1

3. Opis modułu

Opis	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
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGP.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PGP.3_1, 13-GR-SM-PGP.3_2, 13-GR-SM-PGP.3_3, 13-GR-SM-PGP.3_4, 13-GR-SM-PGP.3_5, 13-GR-SM-PGP.3_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGP.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki projektowej i kompozycji Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-PGP.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-PGP.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PGP.4_1	Posiada umiejętność syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych.	GRMA_U02 GRMA_W01	3 2
13-GR-SM-PGP.4_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	GRMA_K03	3
13-GR-SM-PGP.4_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 3
13-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
13-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 GRMA_U05	3 3
13-GR-SM-PGP.4_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K04 GRMA_K01 GRMA_K07	3 3 1

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGP.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PGP.4_1, 13-GR-SM-PGP.4_2, 13-GR-SM-PGP.4_3, 13-GR-SM-PGP.4_4, 13-GR-SM-PGP.4_5, 13-GR-SM-PGP.4_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGP.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki projektowej i kompozycji Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-PGP.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-PGW.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-PGW.1_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	2
13-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
13-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
13-GR-SM-PGW.1_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	1
13-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
13-GR-SM-PGW.1_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki warsztatowej	GRMA_K01	2

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGW.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych w technikach, stojących na pograniczu grafiki i rysunku (frottage, monotypia) oraz technikach druku wypukłego. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki warsztatowej.	13-GR-SM-PGW.1_1, 13-GR-SM-PGW.1_2, 13-GR-SM-PGW.1_3, 13-GR-SM-PGW.1_4, 13-GR-SM-PGW.1_5, 13-GR-SM-PGW.1_6, 13-GR-SM-PGW.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGW.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja dzieł graficznych w technikach, stojących na pograniczu grafiki i rysunku (frottage, monotypia) oraz technikach druku wypukłego, z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja grafik w określonych technikach, stojących na pograniczu grafiki i rysunku (frottage, monotypia) oraz technikach druku wypukłego,; przygotowanie do prezentacji. Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	75	13-GR-SM-PGW.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-PGW.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PGW.2_1	posiada wiedzę na temat technik graficznych druku wklęsłego oraz sposobach ich wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3
13-GR-SM-PGW.2_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	2
13-GR-SM-PGW.2_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w technikach druku wklęsłego	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3
13-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
13-GR-SM-PGW.2_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	2
13-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
13-GR-SM-PGW.2_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki warsztatowej	GRMA_K01	3

3. Opis modułu	
Opis	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.

Wymagania wstępne	Realizacja modułu cz.1
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGW.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych w technikach druku wklęsłego. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki warsztatowej.	13-GR-SM-PGW.2_1, 13-GR-SM-PGW.2_2, 13-GR-SM-PGW.2_3, 13-GR-SM-PGW.2_4, 13-GR-SM-PGW.2_5, 13-GR-SM-PGW.2_6, 13-GR-SM-PGW.2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGW.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja dzieł graficznych w technikach druku wklęsłego z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja grafik w określonej technice druku wklęsłego; przygotowanie do prezentacji. Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	75	13-GR-SM-PGW.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-PGW.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PGW.3_1	posiada wiedzę na temat technik graficznych druku płaskiego oraz sposobach ich wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3
13-GR-SM-PGW.3_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	3
13-GR-SM-PGW.3_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w technikach druku płaskiego	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3
13-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
13-GR-SM-PGW.3_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	3
13-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
13-GR-SM-PGW.3_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki warsztatowej	GRMA_K01	3

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu cz.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGW.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych w technikach druku płaskiego. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki warsztatowej.	13-GR-SM-PGW.3_1, 13-GR-SM-PGW.3_2, 13-GR-SM-PGW.3_3, 13-GR-SM-PGW.3_4, 13-GR-SM-PGW.3_5, 13-GR-SM-PGW.3_6, 13-GR-SM-PGW.3_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGW.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja dzieł graficznych w technikach druku płaskiego z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja grafik w określonej technice druku płaskiego; przygotowanie do prezentacji. Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	45	13-GR-SM-PGW.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI WARSZTATOWEJ CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-PGW.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PGW.4_1	posiada wiedzę na temat technik graficznych sitowego oraz sposobach ich wykorzystania w grafice współczesnej	GRMA_W01	3
13-GR-SM-PGW.4_2	posiada wiedzę pozwalającą na rozwiązywanie zagadnień w zakresie grafiki	GRMA_W03	3
13-GR-SM-PGW.4_3	umie samodzielnie projektować i realizować prace graficzne w technikach druku sitowego	GRMA_U03 GRMA_U13	3 3
13-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
13-GR-SM-PGW.4_5	umie wykorzystywać swoją wyobraźnię i umiejętności do tworzenia niezależnych dzieł artystycznych	GRMA_U16	3
13-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
13-GR-SM-PGW.4_7	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w dziedzinie grafiki warsztatowej	GRMA_K01	3

3. Opis modułu

Opis	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.
-------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Realizacja modułu cz.3
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGW.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach prac graficznych w technikach druku sitowego. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o grafice współczesnej oraz umiejętności wykorzystania technik wypowiedzi artystycznej do projektowania autorskich dzieł w zakresie grafiki warsztatowej.	13-GR-SM-PGW.4_1, 13-GR-SM-PGW.4_2, 13-GR-SM-PGW.4_3, 13-GR-SM-PGW.4_4, 13-GR-SM-PGW.4_5, 13-GR-SM-PGW.4_6, 13-GR-SM-PGW.4_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGW.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja dzieł graficznych w technikach druku sitowego z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa; realizacja grafik w określonej technice druku sitowego; przygotowanie do prezentacji. Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	45	13-GR-SM-PGW.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA — UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GPPU.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GPPU.1_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	2
13-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
13-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
13-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
13-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 prawa autorskiego	GRMA_K01 GRMA_K06 GRMA_K08 GRMA_U19 GRMA_U20	1 1 1 1 1
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł grafika artystyczna — pracownia uzupełniająca

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPPU.1_w_1	Projekt artystyczny — praca dyplomowa	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest rozpoczęcie realizacji projektu artystycznego — pracy dyplomowej.	13-GR-SM-GPPU.1_1, 13-GR-SM-GPPU.1_2, 13-GR-SM-GPPU.1_3, 13-GR-SM-GPPU.1_4, 13-GR-SM-GPPU.1_5, 13-GR-SM-GPPU.1_6, 13-GR-SM-GPPU.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPPU.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja pracy dyplomowej z wykorzystaniem tradycyjnych i nowatorskich technik graficznych. Indywidualne i zespołowe omawianie efektów działań twórczych, wymiana poglądów i doświadczeń artystycznych.	60	Indywidualna praca twórcza. Realizacja pracy dyplomowej z odwołaniem do przygotowanej wcześniej dokumentacji własnej, historii dyscypliny i sztuki. Przygotowanie prezentacji i ekspozycji pracy dyplomowej.	210	13-GR-SM-GPPU.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA — UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GPPU.2

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GPPU.2_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	3
13-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
13-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
13-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
13-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 prawa autorskiego	GRMA_K01 GRMA_K06 GRMA_K08 GRMA_U19 GRMA_U20	2 2 2 2 2
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPPU.2_w_1	Projekt artystyczny — praca dyplomowa	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest zakończenie realizacji projektu artystycznego — pracy dyplomowej.	13-GR-SM-GPPU.2_1, 13-GR-SM-GPPU.2_2, 13-GR-SM-GPPU.2_3, 13-GR-SM-GPPU.2_4, 13-GR-SM-GPPU.2_5, 13-GR-SM-GPPU.2_6, 13-GR-SM-GPPU.2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPPU.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja pracy dyplomowej z wykorzystaniem tradycyjnych i nowatorskich technik graficznych. Indywidualne i zespołowe omawianie efektów działań twórczych, wymiana poglądów i doświadczeń artystycznych.	60	Indywidualna praca twórcza. Realizacja pracy dyplomowej z odwołaniem do przygotowanej wcześniej dokumentacji własnej, historii dyscypliny i sztuki. Przygotowanie prezentacji i ekspozycji pracy dyplomowej.	270	13-GR-SM-GPPU.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GAPD.1

1. Liczba punktów ECTS: 13

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GAPD.1_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	4
13-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
13-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
13-GR-SM-GAPD.1_5	umie kreatywnie i autorsko posługiwać się tradycyjnym i współczesnym warsztatem graficznym do wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych	GRMA_U11 GRMA_U16	4 4
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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 szerokiej 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.
Wymagania wstępne	Zrealizowane moduły grafika warsztatowa i eksperymentalna oraz media cyfrowe w grafice artystycznej

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAPD.1_w_1	Projekt artystyczny — praca dyplomowa	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest rozpoczęcie realizacji projektu artystycznego — pracy dyplomowej.	13-GR-SM-GAPD.1_1, 13-GR-SM-GAPD.1_2, 13-GR-SM-GAPD.1_3, 13-GR-SM-GAPD.1_4, 13-GR-SM-GAPD.1_5, 13-GR-SM-GAPD.1_6, 13-GR-SM-GAPD.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAPD.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja pracy dyplomowej z wykorzystaniem tradycyjnych i nowatorskich technik graficznych. Indywidualne i zespołowe omawianie efektów działań twórczych, wymiana poglądów i doświadczeń artystycznych.	90	Indywidualna praca twórcza. Realizacja pracy dyplomowej z odwołaniem do przygotowanej wcześniej dokumentacji własnej, historii dyscypliny i sztuki. Przygotowanie prezentacji i ekspozycji pracy dyplomowej.	300	13-GR-SM-GAPD.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GAPD.2

1. Liczba punktów ECTS: 13

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GAPD.2_2	posiada wiedzę umożliwiającą osadzenie własnej twórczości w kontekście tradycji dyscypliny, historii i teorii sztuki, oraz pokrewnych dyscyplin artystycznych	GRMA_W02	4
13-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
13-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
13-GR-SM-GAPD.2_5	umie kreatywnie i autorsko posługiwać się tradycyjnym i współczesnym warsztatem graficznym do wyrażania własnych, wyszukanych koncepcji artystycznych	GRMA_U11 GRMA_U16	5 5
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAPD.2_w_1	Projekt artystyczny — praca dyplomowa	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest zakończenie realizacji projektu artystycznego — pracy dyplomowej.	13-GR-SM-GAPD.2_1, 13-GR-SM-GAPD.2_2, 13-GR-SM-GAPD.2_3, 13-GR-SM-GAPD.2_4, 13-GR-SM-GAPD.2_5, 13-GR-SM-GAPD.2_6, 13-GR-SM-GAPD.2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAPD.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja pracy dyplomowej z wykorzystaniem tradycyjnych i nowatorskich technik graficznych. Indywidualne i zespołowe omawianie efektów działań twórczych, wymiana poglądów i doświadczeń artystycznych.	90	Indywidualna praca twórcza. Realizacja pracy dyplomowej z odwołaniem do przygotowanej wcześniej dokumentacji własnej, historii dyscypliny i sztuki. Przygotowanie prezentacji i ekspozycji pracy dyplomowej.	360	13-GR-SM-GAPD.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GPPD.1

1. Liczba punktów ECTS: 13

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GPPD.1_2	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych którą potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01	3
13-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
13-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
13-GR-SM-GPPD.1_5	zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę o typografii, szacie graficznej opakowań, grafice książki, plakacie i infografice	GRMA_U02 GRMA_U11	3 3
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowane moduły projektowanie graficzne oraz media cyfrowe w grafice projektowej

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPPD.1_w_1	Projekt artystyczny — praca dyplomowa	Ocena jakości artystycznych rozwiązań i realizacji zakładanej na wstępie koncepcji dzieła. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest rozpoczęcie realizacji projektu artystycznego — pracy dyplomowej.	13-GR-SM-GPPD.1_1, 13-GR-SM-GPPD.1_2, 13-GR-SM-GPPD.1_3, 13-GR-SM-GPPD.1_4, 13-GR-SM-GPPD.1_5, 13-GR-SM-GPPD.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPPD.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja pracy dyplomowej z wykorzystaniem tradycyjnych i nowatorskich technik graficznych. Indywidualne i zespołowe omawianie efektów działań twórczych, wymiana poglądów i doświadczeń artystycznych.	90	Indywidualna praca twórcza. Realizacja pracy dyplomowej z odwołaniem do przygotowanej wcześniej dokumentacji własnej, historii dyscypliny i sztuki. Przygotowanie prezentacji i ekspozycji pracy dyplomowej.	210	13-GR-SM-GPPD.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA (specjalność Grafika Projektowa) CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GPPD.2

1. Liczba punktów ECTS: 13

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GPPD.2_2	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych którą potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01	4
13-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
13-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
13-GR-SM-GPPD.2_5	zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę o typografii, szacie graficznej opakowań, grafice książki, plakacie i infografice	GRMA_U02 GRMA_U11	4 4
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPPD.2_w_1	Projekt artystyczny — praca dyplomowa	Ocena jakości artystycznych rozwiązań i realizacji zakładanej na wstępie koncepcji dzieła. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest zakończenie realizacji projektu artystycznego — pracy dyplomowej wraz z gotowością do obrony.	13-GR-SM-GPPD.2_1, 13-GR-SM-GPPD.2_2, 13-GR-SM-GPPD.2_3, 13-GR-SM-GPPD.2_4, 13-GR-SM-GPPD.2_5, 13-GR-SM-GPPD.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPPD.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja pracy dyplomowej z wykorzystaniem tradycyjnych i nowatorskich technik graficznych. Indywidualne i zespołowe omawianie efektów działań twórczych, wymiana poglądów i doświadczeń artystycznych.	90	Indywidualna praca twórcza. Realizacja pracy dyplomowej z odwołaniem do przygotowanej wcześniej dokumentacji własnej, historii dyscypliny i sztuki. Przygotowanie prezentacji i ekspozycji pracy dyplomowej.	270	13-GR-SM-GPPD.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GAPU.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 GRMA_W03 GRMA_W06	2 2 2
13-GR-SM-GAPU.1_2	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych którą potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01	2
13-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
13-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 GRMA_U05	2 2
13-GR-SM-GAPU.1_5	zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę o typografii, szacie graficznej opakowań, grafice książki, plakacie i infografice	GRMA_U02 GRMA_U11	2 2
13-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 GRMA_U14	2 2

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowane moduły projektowanie graficzne — pracownia uzupełniająca

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAPU.1_w_1	Projekt artystyczny — praca dyplomowa	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest rozpoczęcie realizacji projektu artystycznego — pracy dyplomowej.	13-GR-SM-GAPU.1_1, 13-GR-SM-GAPU.1_2, 13-GR-SM-GAPU.1_3, 13-GR-SM-GAPU.1_4, 13-GR-SM-GAPU.1_5, 13-GR-SM-GAPU.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAPU.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja pracy dyplomowej z wykorzystaniem tradycyjnych i nowatorskich technik graficznych. Indywidualne i zespołowe omawianie efektów działań twórczych, wymiana poglądów i doświadczeń artystycznych.	60	Indywidualna praca twórcza. Realizacja pracy dyplomowej z odwołaniem do przygotowanej wcześniej dokumentacji własnej, historii dyscypliny i sztuki. Przygotowanie prezentacji i ekspozycji pracy dyplomowej.	210	13-GR-SM-GAPU.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA UZUPEŁNIAJĄCA (specjalność Grafika Artystyczna) CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GAPU.2

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GAPU.2_2	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych którą potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K01	4
13-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
13-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
13-GR-SM-GAPU.2_5	zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę o typografii, szacie graficznej opakowań, grafice książki, plakacie i infografice	GRMA_U02 GRMA_U11	3 3
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAPU.2_w_1	Projekt artystyczny — praca dyplomowa	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest zakończenie realizacji projektu artystycznego — pracy dyplomowej.	13-GR-SM-GAPU.2_1, 13-GR-SM-GAPU.2_2, 13-GR-SM-GAPU.2_3, 13-GR-SM-GAPU.2_4, 13-GR-SM-GAPU.2_5, 13-GR-SM-GAPU.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAPU.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja pracy dyplomowej z wykorzystaniem tradycyjnych i nowatorskich technik graficznych. Indywidualne i zespołowe omawianie efektów działań twórczych, wymiana poglądów i doświadczeń artystycznych.	60	Indywidualna praca twórcza. Realizacja pracy dyplomowej z odwołaniem do przygotowanej wcześniej dokumentacji własnej, historii dyscypliny i sztuki. Przygotowanie prezentacji i ekspozycji pracy dyplomowej.	360	13-GR-SM-GAPU.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRAKTYKI ZAWODOWE

Kod modułu: 13-GR-SM-PZ

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-PZ_4	potrafi w kreatywny i profesjonalny sposób posługiwać się warsztatem grafika i projektanta grafiki użytkowej z wykorzystaniem współczesnych technik i środków obrazowania graficznego	GRMA_U10 GRMA_U12 GRMA_U13 GRMA_U14 GRMA_U15	4 4 4 4 4
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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

	<p>odpowiedzialności za powierzone mu zadania; stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy. 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>
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PZ_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o zakres zagadnień realizowanych na wybranej przez studenta praktyce zawodowej.	13-GR-SM-PZ_1, 13-GR-SM-PZ_2, 13-GR-SM-PZ_3, 13-GR-SM-PZ_4, 13-GR-SM-PZ_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PZ.1_fs_1	praktyka		0	Realizacja w oparciu o zakres zagadnień podejmowanych na wybranej przez studenta praktyce zawodowej.	90	13-GR-SM-PZ_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-GAPG.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GAPG.3_2	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	3 3 3
13-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
13-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
13-GR-SM-GAPG.3_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	2
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	<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, dostosowywania poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet).</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wartościami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAPG.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAPG.3_1, 13-GR-SM-GAPG.3_2, 13-GR-SM-GAPG.3_3, 13-GR-SM-GAPG.3_4, 13-GR-SM-GAPG.3_5, 13-GR-SM-GAPG.3_6, 13-GR-SM-GAPG.3_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAPG.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-GAPG.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GAPG.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GAPG.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 GRMA_W08	1 1 1
13-GR-SM-GAPG.1_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	1
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	<p>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, dostosowywania poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet).</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wartościami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p>
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAPG.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAPG.1_1, 13-GR-SM-GAPG.1_2, 13-GR-SM-GAPG.1_3, 13-GR-SM-GAPG.1_4, 13-GR-SM-GAPG.1_5, 13-GR-SM-GAPG.1_6, 13-GR-SM-GAPG.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAPG.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-GR-SM-GAPG.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GAPG.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GAPG.2_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	1
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	<p>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, dostosowywania poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet).</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wartościami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAPG.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAPG.2_1, 13-GR-SM-GAPG.2_2, 13-GR-SM-GAPG.2_3, 13-GR-SM-GAPG.2_4, 13-GR-SM-GAPG.2_5, 13-GR-SM-GAPG.2_6, 13-GR-SM-GAPG.2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAPG.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-GR-SM-GAPG.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-GAPG.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GAPG.4_2	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	4 4 4
13-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
13-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
13-GR-SM-GAPG.4_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	2
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	<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, dostosowywania 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>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GAPG.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GAPG.4_1, 13-GR-SM-GAPG.4_2, 13-GR-SM-GAPG.4_3, 13-GR-SM-GAPG.4_4, 13-GR-SM-GAPG.4_5, 13-GR-SM-GAPG.4_6, 13-GR-SM-GAPG.4_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GAPG.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-GAPG.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-GPPG.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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 GRMA_W08	2 2 2
13-GR-SM-GPPG.1_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
13-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
13-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

3. Opis modułu	
Opis	

	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. W ramach modułu studenci rozwijają umiejętność łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wysokimi walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu podstawy projektowania graficznego.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPPG.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPPG.1_1, 13-GR-SM-GPPG.1_2, 13-GR-SM-GPPG.1_3, 13-GR-SM-GPPG.1_4, 13-GR-SM-GPPG.1_5, 13-GR-SM-GPPG.1_6, 13-GR-SM-GPPG.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPPG.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	75	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-GPPG.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-GPPG.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-GPPG.2_1		GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	3 3 3
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GPPG.2_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	<p>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.</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wysokimi walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPPG.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPPG.2_1, 13-GR-SM-GPPG.2_2, 13-GR-SM-GPPG.2_3, 13-GR-SM-GPPG.2_4, 13-GR-SM-GPPG.2_5, 13-GR-SM-GPPG.2_6, 13-GR-SM-GPPG.2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPPG.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	75	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-GPPG.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-GPPG.3

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-GPPG.3_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	<p>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.</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wysokimi walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPPG.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPPG.3_1, 13-GR-SM-GPPG.3_2, 13-GR-SM-GPPG.3_3, 13-GR-SM-GPPG.3_4, 13-GR-SM-GPPG.3_5, 13-GR-SM-GPPG.3_6, 13-GR-SM-GPPG.3_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPPG.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	75	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	165	13-GR-SM-GPPG.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-GPPG.4

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-GPPG.4_2	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	3 3 3
13-GR-SM-GPPG.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
13-GR-SM-GPPG.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	2 2 2
13-GR-SM-GPPG.4_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
13-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
13-GR-SM-GPPG.4_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

3. Opis modułu	
Opis	

	<p>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.</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wysokimi walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p> <p>Moduł przygotowuje do realizacji pracy dyplomowej.</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-GPPG.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPPG.4_1, 13-GR-SM-GPPG.4_2, 13-GR-SM-GPPG.4_3, 13-GR-SM-GPPG.4_4, 13-GR-SM-GPPG.4_5, 13-GR-SM-GPPG.4_6, 13-GR-SM-GPPG.4_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-GPPG.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	75	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	165	13-GR-SM-GPPG.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-PP.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-PP.1_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	2 2 2
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
-------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PP.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PP.1_1, 13-GR-SM-PP.1_2, 13-GR-SM-PP.1_3, 13-GR-SM-PP.1_4, 13-GR-SM-PP.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z projektowaniem publikacji. Analiza konstrukcji publikacji, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-PP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-PP.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-PP.2_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 twórcz	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	3 2 2
13-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

3. Opis modułu

Opis	<p>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.</p>
-------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PP.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PP.2_1, 13-GR-SM-PP.2_2, 13-GR-SM-PP.2_3, 13-GR-SM-PP.2_4, 13-GR-SM-PP.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z projektowaniem publikacji. Analiza konstrukcji publikacji, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-PP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-PP.3

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-PP.3_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 3 3
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PP.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PP.3_1, 13-GR-SM-PP.3_2, 13-GR-SM-PP.3_3, 13-GR-SM-PP.3_4, 13-GR-SM-PP.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PP.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z projektowaniem publikacji. Analiza konstrukcji publikacji, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-PP.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE PUBLIKACJI CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-PP.4

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-PP.4_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie projektowania publikacji na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	4
13-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
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PP.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PP.4_1, 13-GR-SM-PP.4_2, 13-GR-SM-PP.4_3, 13-GR-SM-PP.4_4, 13-GR-SM-PP.4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PP.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z projektowaniem publikacji. Analiza konstrukcji publikacji, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-PP.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.1
Kod modułu: 13-GR-SM-PD.1
1. Liczba punktów ECTS: 2
2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PD.1_1	Opanował podstawową terminologię i poznał historię poligrafii. Rozpoznaje i rozróżnia podstawowe techniki druku tradycyjnego i cyfrowego.	GRMA_K01 GRMA_W01	2 2
13-GR-SM-PD.1_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 GRMA_U05 GRMA_U06 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14 GRMA_U15	2 2 2 2 2 2 2

3. Opis modułu

Opis	<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>
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PD.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PD.1_1, 13-GR-SM-PD.1_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PD.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki projektowej i kompozycji Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-GR-SM-PD.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.2
Kod modułu: 13-GR-SM-PD.2
1. Liczba punktów ECTS: 2
2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PD.2_1	Opanował podstawową terminologię i poznał historię poligrafii. Rozpoznaje i rozróżnia podstawowe techniki druku tradycyjnego i cyfrowego.	GRMA_K01 GRMA_W01	3 3
13-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 GRMA_U05 GRMA_U06 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14 GRMA_U15	3 3 3 3 3 3 3

3. Opis modułu

Opis	<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>
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PD.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PD.2_1, 13-GR-SM-PD.2_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PD.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki projektowej i kompozycji Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-GR-SM-PD.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.3
Kod modułu: 13-GR-SM-PD.3
1. Liczba punktów ECTS: 3
2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PD.3_1	Opanował podstawową terminologię i poznał historię poligrafii. Rozpoznaje i rozróżnia podstawowe techniki druku tradycyjnego i cyfrowego.	GRMA_K01 GRMA_W01	4 4
13-GR-SM-PD.3_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 GRMA_U05 GRMA_U06 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14 GRMA_U15	4 4 4 4 4 4 4

3. Opis modułu

Opis	<p>Realizacja modułu jest kontynuacją modułu cz. 1-2. Daje studentowi pogłębioną wiedzę i znajomość podstawowych sposobów przygotowania materiału do druku masowego – zarówno offsetowego, sitodrukowego jak i cyfrowego; kształci u studenta zdolności samodzielnego przygotowania projektu do druku.</p> <p>Student zaznajamia się z procesami prepress; Poznałe 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>
------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PD.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PD.3_1, 13-GR-SM-PD.3_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PD.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki projektowej i kompozycji Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-GR-SM-PD.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRZYGOTOWANIE DO DRUKU CZ.4
Kod modułu: 13-GR-SM-PD.4
1. Liczba punktów ECTS: 3
2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PD.4_1	Opanował podstawową terminologię i poznał historię poligrafii. Rozpoznaje i rozróżnia podstawowe techniki druku tradycyjnego i cyfrowego.	GRMA_K01 GRMA_W01	5 5
13-GR-SM-PD.4_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 GRMA_U05 GRMA_U06 GRMA_U11 GRMA_U13 GRMA_U14 GRMA_U15	5 5 5 5 5 5 5

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu jest kontynuacją modułu cz. 3. Daje studentowi pogłębioną wiedzę i znajomość podstawowych sposobów przygotowania materiału do druku masowego – zarówno offsetowego, sitodrukowego jak i cyfrowego; kształci u studenta zdolności samodzielnego przygotowania projektu do druku. Student zaznajamia się z procesami prepress; Poznałe 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 samodzielny i swobodny sposób dokonywać wyboru spośród dostępnych środków i narzędzi. Potrafi wybierać właściwe rozwiązania poligraficzne.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PD.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PD.4_1, 13-GR-SM-PD.4_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PD.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki projektowej i kompozycji Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-GR-SM-PD.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RYSUNEK CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-RYS.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-RYS.1_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2
13-GR-SM-RYS.1_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2
13-GR-SM-RYS.1_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2
13-GR-SM-RYS.1_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RYS.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RYS.1_1, 13-GR-SM-RYS.1_2, 13-GR-SM-RYS.1_3, 13-GR-SM-RYS.1_4, 13-GR-SM-RYS.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RYS.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł rysunkowych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	60	Indywidualna praca koncepcyjna; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	30	13-GR-SM-RYS.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RYSUNEK CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-RYS.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RYS.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RYS.2_1, 13-GR-SM-RYS.2_2, 13-GR-SM-RYS.2_3, 13-GR-SM-RYS.2_4, 13-GR-SM-RYS.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RYS.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł rysunkowych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	60	Indywidualna praca koncepcyjna; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	30	13-GR-SM-RYS.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RYSUNEK CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-RYS.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-RYS.3_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2
13-GR-SM-RYS.3_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2
13-GR-SM-RYS.3_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2
13-GR-SM-RYS.3_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RYS.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RYS.3_1, 13-GR-SM-RYS.3_2, 13-GR-SM-RYS.3_3, 13-GR-SM-RYS.3_4, 13-GR-SM-RYS.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RYS.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł rysunkowych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	Indywidualna praca koncepcyjna; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	45	13-GR-SM-RYS.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RYSUNEK CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-RYS.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-RYS.4_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2
13-GR-SM-RYS.4_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2
13-GR-SM-RYS.4_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2
13-GR-SM-RYS.4_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RYS.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RYS.4_1, 13-GR-SM-RYS.4_2, 13-GR-SM-RYS.4_3, 13-GR-SM-RYS.4_4, 13-GR-SM-RYS.4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RYS.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł rysunkowych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	Indywidualna praca koncepcyjna; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	45	13-GR-SM-RYS.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RYSUNEK CZ.5

Kod modułu: 13-GR-SM-RYS.5

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-RYS.5_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2
13-GR-SM-RYS.5_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2
13-GR-SM-RYS.5_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2
13-GR-SM-RYS.5_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.4

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RYS.5_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RYS.5_1, 13-GR-SM-RYS.5_2, 13-GR-SM-RYS.5_3, 13-GR-SM-RYS.5_4, 13-GR-SM-RYS.5_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RYS.5_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł rysunkowych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	Indywidualna praca koncepcyjna; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	45	13-GR-SM-RYS.5_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RYSUNEK CZ.6

Kod modułu: 13-GR-SM-RYS.6

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-RYS.6_2	zna i stosuje zasady doskonalenia warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej	GRMA_W06	2
13-GR-SM-RYS.6_3	posiada umiejętność stosowania klasycznych technik rysunkowych	GRMA_W03	2
13-GR-SM-RYS.6_4	posiada elementarną wiedzę z zakresu rysunku (doświadczenie różnych technik i sposobów rysowania)	GRMA_U02 GRMA_W02	2 2
13-GR-SM-RYS.6_5	posługuje się rysunkiem jako samodzielną formą wypowiedzi plastycznej	GRMA_U03	2

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.5

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RYS.6_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RYS.6_1, 13-GR-SM-RYS.6_2, 13-GR-SM-RYS.6_3, 13-GR-SM-RYS.6_4, 13-GR-SM-RYS.6_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RYS.6_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł rysunkowych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	Indywidualna praca koncepcyjna; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	45	13-GR-SM-RYS.6_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RYSUNEK CZ.7

Kod modułu: 13-GR-SM-RYS.7

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.6

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RYS.7_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RYS.7_1, 13-GR-SM-RYS.7_2, 13-GR-SM-RYS.7_3, 13-GR-SM-RYS.7_4, 13-GR-SM-RYS.7_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RYS.7_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł rysunkowych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	Indywidualna praca koncepcyjna; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	45	13-GR-SM-RYS.7_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RYSUNEK CZ.8

Kod modułu: 13-GR-SM-RYS.8

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.7

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RYS.8_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RYS.8_1, 13-GR-SM-RYS.8_2, 13-GR-SM-RYS.8_3, 13-GR-SM-RYS.8_4, 13-GR-SM-RYS.8_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RYS.8_fs_1	ćwiczenia	Realizacja działań i dzieł rysunkowych z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	Indywidualna praca koncepcyjna; realizacja dzieł i działań artystycznych; przygotowanie do prezentacji.	45	13-GR-SM-RYS.8_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RZEŻBA CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-RZ.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-RZ.1_1	Zdobywa podstawową wiedzę z zakresu modelowania trójwymiarowej formy rzeźbiarskiej oraz wykorzystania zdobytych doświadczeń w interdyscyplinarnych działaniach	GRMA_W01	2
13-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
13-GR-SM-RZ.1_3	Rozumie podstawowy język formy rzeźbiarskiej i umie wykorzystywać zdobyte doświadczenia z trójwymiarową przestrzenią we wszystkich obszarach artystycznej aktywności	GRMA_U03 GRMA_U07	2 2

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RZ.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RZ.1_1, 13-GR-SM-RZ.1_2, 13-GR-SM-RZ.1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RZ.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja rzeźb o charakterze studyjnym z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	Indywidualna praca nad doskonaleniem kompozycji rzeźbiarskiej i właściwym wykorzystaniem ekspresji gliny.	15	13-GR-SM-RZ.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RZEŹBA CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-RZ.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-RZ.2_1	Zdobywa podstawową wiedzę z zakresu modelowania trójwymiarowej formy rzeźbiarskiej oraz wykorzystania zdobytych doświadczeń w interdyscyplinarnych działaniach	GRMA_W01	3
13-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
13-GR-SM-RZ.2_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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RZ.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RZ.2_1, 13-GR-SM-RZ.2_2, 13-GR-SM-RZ.2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RZ.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja rzeźbiarskiej formy przestrzennej z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	indywidualna praca nad doskonaleniem kompozycji rzeźbiarskiej i właściwym wykorzystaniem ekspresji użytego materiału.	15	13-GR-SM-RZ.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RZEŹBA CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-RZ.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-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	
13-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	
13-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	

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi rozwijanie wiedzy i doskonalenie umiejętności w zakresie poruszania się w trójwymiarowej przestrzeni artystycznych działań, wykorzystując zdobyte doświadczenia 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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RZ.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RZ.3_1, 13-GR-SM-RZ.3_2, 13-GR-SM-RZ.3_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RZ.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja rzeźbiarskiej formy przestrzennej z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	Indywidualna praca nad doskonaleniem kompozycji rzeźbiarskiej i właściwym wykorzystaniem ekspresji użytego materiału.	15	13-GR-SM-RZ.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: RZEŻBA CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-RZ.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-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	
13-GR-SM-RZ.4_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	4	
13-GR-SM-RZ.4_3	Rozumie podstawowy język formy rzeźbiarskiej i umie wykorzystywać zdobyte doświadczenia z trójwymiarową przestrzenią we wszystkich obszarach artystycznej aktywności	GRMA_U03 GRMA_U07	4 4	

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi rozwijanie wiedzy i doskonalenie umiejętności w zakresie poruszania się w trójwymiarowej przestrzeni artystycznych działań, wykorzystując zdobyte doświadczenia 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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-RZ.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-RZ.4_1, 13-GR-SM-RZ.4_2, 13-GR-SM-RZ.4_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-RZ.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja rzeźbiarskiej formy przestrzennej z uwzględnieniem etapu projektowania, krytycznej weryfikacji projektu, ostatecznej realizacji i prezentacji pracy.	45	Indywidualna praca nad doskonaleniem kompozycji rzeźbiarskiej i właściwym wykorzystaniem ekspresji użytego materiału.	15	13-GR-SM-RZ.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-SEM.1

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-SEM.1_5	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych	GRMA_U17	2
13-GR-SM-SEM.1_6	Posiada umiejętność i swobodę wystąpień ustnych z wykorzystaniem technologii cyfrowych	GRMA_U20	1

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Ogólna wiedza z dziejów sztuki, grafiki, kultury artystycznej oraz wybranych koncepcji teoretycznych w zakresie analizy i interpretacji dzieła sztuki

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-SEM.1_w_1	Wystąpienie ustne, prezentacja podejmowanej w pracy	Ocena umiejętności analizy problematyki oraz świadomości metodologicznej, ocena i weryfikacja znajomości oraz praktycznego zastosowania wybranej koncepcji interpretacyjnej,	13-GR-SM-SEM.1_2, 13-GR-SM-SEM.1_3, 13-GR-SM-SEM.1_4, 13-GR-SM-SEM.1_6
13-GR-SM-SEM.1_w_2	Praca pisemna	Ocena merytorycznej i problemowej spójności pracy, świadomości i umiejętności redagowania prac pisemnych z uwzględnieniem zasad adjustacji, bibliografii i przypisów oraz umiejętności konstruowania problematyki szczegółowej i świadomości kontekstualnych uwikłań dzieła sztuki. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest rozpoczęcie realizacji teoretycznej pracy dyplomowej.	13-GR-SM-SEM.1_1, 13-GR-SM-SEM.1_2, 13-GR-SM-SEM.1_3, 13-GR-SM-SEM.1_4, 13-GR-SM-SEM.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-SEM.1 fs 1	ćwiczenia		30		45	13-GR-SM-SEM.1 w 1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-SEM.2

1. Liczba punktów ECTS: 8

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-SEM.2_5	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych	GRMA_U17	3
13-GR-SM-SEM.2_6	Posiada umiejętność i swobodę wystąpień ustnych z wykorzystaniem technologii cyfrowych	GRMA_U20	2

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-SEM.2_w_1	Wystąpienie ustne, prezentacja	Ocena umiejętności analizy problematyki oraz świadomości metodologicznej, ocena i weryfikacja znajomości oraz praktycznego zastosowania wybranej koncepcji interpretacyjnej,	13-GR-SM-SEM.2_2, 13-GR-SM-SEM.2_3, 13-GR-SM-SEM.2_4, 13-GR-SM-SEM.2_6
13-GR-SM-SEM.2_w_2	Praca pisemna	Ocena merytorycznej i problemowej spójności pracy, świadomości i umiejętności redagowania prac pisemnych z uwzględnieniem zasad adjustacji, bibliografii i przypisów oraz umiejętności konstruowania problematyki szczegółowej i świadomości kontekstualnych uwikłań dzieła sztuki Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest ukończenie realizacji teoretycznej pracy dyplomowej wraz z gotowością do obrony.	13-GR-SM-SEM.2_1, 13-GR-SM-SEM.2_2, 13-GR-SM-SEM.2_3, 13-GR-SM-SEM.2_4, 13-GR-SM-SEM.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć					
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta	
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin
13-GR-SM-SEM.2_fs_1	ćwiczenia		30		105
					13-GR-SM-SEM.2_w_1, 13-GR-SM-SEM.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-SMV.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-SMV.1_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
13-GR-SM-SMV.1_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	1 1 1
13-GR-SM-SMV.1_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	2 2 2
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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. wideo- 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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-SMV.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-SMV.1_1, 13-GR-SM-SMV.1_2, 13-GR-SM-SMV.1_3, 13-GR-SM-SMV.1_4, 13-GR-SM-SMV.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-SMV.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z sztuką mediów i videoartem. Analiza języka nowych mediów, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-SMV.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-SMV.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-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	
13-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	
13-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	
13-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	
13-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	

3. Opis modułu	
Opis	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. wideo- 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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-SMV.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-SMV.2_1, 13-GR-SM-SMV.2_2, 13-GR-SM-SMV.2_3, 13-GR-SM-SMV.2_4, 13-GR-SM-SMV.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-SMV.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z sztuką mediów i videoartem. Analiza języka nowych mediów, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-SMV.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-SMV.3

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-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	
13-GR-SM-SMV.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie multimedialnych i sztuki video pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	3	
13-GR-SM-SMV.3_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	4 4 4	
13-GR-SM-SMV.3_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	4 3 3	
13-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	

3. Opis modułu	
Opis	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. wideo- 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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-SMV.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-SMV.3_1, 13-GR-SM-SMV.3_2, 13-GR-SM-SMV.3_3, 13-GR-SM-SMV.3_4, 13-GR-SM-SMV.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-SMV.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z sztuką mediów i videoartem. Analiza języka nowych mediów, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-SMV.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-SMV.4

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-GR-SM-SMV.4_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie multimediiów i sztuki video pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	4
13-GR-SM-SMV.4_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	5 5 5
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	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. wideo- 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 dokamerowy, 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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-SMV.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-SMV.4_1, 13-GR-SM-SMV.4_2, 13-GR-SM-SMV.4_3, 13-GR-SM-SMV.4_4, 13-GR-SM-SMV.4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-SMV.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — realizacja własnych zamierzeń związanych z sztuką mediów i videoartem. Analiza języka nowych mediów, omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Indywidualna praca nad zagadnieniami omawianymi podczas zajęć. Poszerzanie wiedzy i umiejętności niezbędnych w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-SMV.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-TI.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-TI.1_1	posiada wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w współczesnej grafice mediów elektronicznych	GRMA_W01	2
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu umożliwia studentowi poznanie najważniejszych środków nowoczesnej komunikacji, stających się dziś jednym z mediów pracy artystycznej. W ramach modułu realizowane są ćwiczenia z obsługi mediów społecznościowych, blogów, elementów tworzenia wizerunku internetowego. 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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-TI.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-TI.1_1, 13-GR-SM-TI.1_2, 13-GR-SM-TI.1_3, 13-GR-SM-TI.1_4, 13-GR-SM-TI.1_5, 13-GR-SM-TI.1_6, 13-GR-SM-TI.1_7, 13-GR-SM-TI.1_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-TI.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu mediów społecznościowych Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca indywidualna w oparciu o zagadnienia poruszane na zajęciach obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-GR-SM-TI.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-TI.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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 GRMA_U14	3 3 2
13-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
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	<p>Realizacja modułu daje umiejętności sprawnego poruszania się w zakresie najważniejszych środków nowoczesnej komunikacji, stających się dziś jednym z mediów pracy artystycznej.</p> <p>W ramach modułu realizowane są ćwiczenia z obsługi mediów społecznościowych, blogów, etc. Jednym z podstawowych zadań uzyskanie wiedzy w zakresie świadomego kreowania wizerunku w sieci poprzez odpowiednie zastosowanie środków graficznych.</p> <p>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.</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-TI.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-TI.2_1, 13-GR-SM-TI.2_2, 13-GR-SM-TI.2_3, 13-GR-SM-TI.2_4, 13-GR-SM-TI.2_5, 13-GR-SM-TI.2_6, 13-GR-SM-TI.2_7, 13-GR-SM-TI.2_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-TI.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania komunikatu graficznego dla potrzeb sieci Internet i mediów elektronicznych Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca indywidualna w oparciu o zagadnienia poruszane na zajęciach obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-GR-SM-TI.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-TI.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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 poprzez media elektroniczne	GRMA_U12 GRMA_U13 GRMA_U14	4 4 4
13-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
13-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
13-GR-SM-TI.3_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	2

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu przygotowuje studenta do efektywnej pracy w obszarze tworzenia, zarządzania i edycji stron internetowych opartych na Systemach Zarządzania Treścią (CMS – Content Management System). Moduł zawiera między innymi opis budowy, struktury oraz mechanizmów edycji i zarządzania stroną internetową zbudowaną na Systemie Zarządzania Treścią, omawiane są zagadnienia techniczne związane z instalacją CMSa na serwerach, wprowadzona jest terminologia informatyczna niezbędna do poruszania się w tych obszarach. 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.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-TI.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-TI.3_1, 13-GR-SM-TI.3_2, 13-GR-SM-TI.3_3, 13-GR-SM-TI.3_4, 13-GR-SM-TI.3_5, 13-GR-SM-TI.3_6, 13-GR-SM-TI.3_7, 13-GR-SM-TI.3_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-TI.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania stron internetowych i prezentacji cyfrowych Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca indywidualna w oparciu o zagadnienia poruszane na zajęciach obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-GR-SM-TI.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-TI.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-TI.4_1	posiada wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w współczesnej grafice mediów elektronicznych	GRMA_W01	4
13-GR-SM-TI.4_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 4 4
13-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
13-GR-SM-TI.4_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	4 4
13-GR-SM-TI.4_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	4 4 4
13-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
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	<p>Część czwarta modułu rozwija umiejętności związane z budową, edycją i zarządzaniem treścią strony internetowej opartej o CMS. W ramach modułu realizowane są ćwiczenia z tworzenia i dostosowywania szablonów graficznych, przygotowywania, edycji i optymalizacji treści publikowanych na stronach www. Realizacja modułu przygotowuje studenta do efektywnej pracy w środowisku internetowym, umożliwiając mu wybór najbardziej skutecznych narzędzi promocji i kreowania wizerunku oraz daje podstawy do projektowania i realizacji stron www.</p> <p>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.</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-TI.4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-TI.4_1, 13-GR-SM-TI.4_2, 13-GR-SM-TI.4_3, 13-GR-SM-TI.4_4, 13-GR-SM-TI.4_5, 13-GR-SM-TI.4_6, 13-GR-SM-TI.4_7, 13-GR-SM-TI.4_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-TI.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania stron internetowych i prezentacji cyfrowych Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Praca indywidualna w oparciu o zagadnienia poruszane na zajęciach obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-GR-SM-TI.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-UPMS.1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-UPMS.1_1	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	GRMA_K08	5
13-GR-SM-UPMS.1_2	zna mechanizmy związane z funkcjonowaniem rynku sztuki	GRMA_W07	2
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-UPMS.1_7	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	GRMA_U19	2
13-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

3. Opis modułu	
Opis	

	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-UPMS.1_w_1	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-GR-SM-UPMS.1_1, 13-GR-SM-UPMS.1_2, 13-GR-SM-UPMS.1_3, 13-GR-SM-UPMS.1_4, 13-GR-SM-UPMS.1_5, 13-GR-SM-UPMS.1_6, 13-GR-SM-UPMS.1_7, 13-GR-SM-UPMS.1_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-UPMS.1_fs_1	wykład	wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-GR-SM-UPMS.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-UPMS.2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-UPMS.2_7	potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	GRMA_U19	2
13-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

3. Opis modułu

Opis	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).
Wymagania wstępne	Realizacja modułu CZ.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-UPMS.2_w_1	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-GR-SM-UPMS.2_1, 13-GR-SM-UPMS.2_2, 13-GR-SM-UPMS.2_3, 13-GR-SM-UPMS.2_4, 13-GR-SM-UPMS.2_5, 13-GR-SM-UPMS.2_6, 13-GR-SM-UPMS.2_7, 13-GR-SM-UPMS.2_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-UPMS.2_fs_1	wykład	wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu połączony z dyskusją i prezentacją wykonanych projektów	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę; przygotowanie projektu w grupach kilkusobowych oraz materiału do dyskusji w oparciu o odpowiedni materiał wizualny i tekstowy	15	13-GR-SM-UPMS.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WARSZTATY ARTYSTYCZNE — PLENER

Kod modułu: 13-GR-SM-WAP

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U04 GRMA_U05 GRMA_U07	1 1 3 2 4 3
13-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 GRMA_U12 GRMA_U14 GRMA_U15 GRMA_U16	3 3 3 3 3
13-GR-SM-WAP_3	posiada umiejętności prezentowania własnych pomysłów twórczych poprzez poprawne formułowanie sądów i trafną argumentację	GRMA_U19 GRMA_U20	2 2
13-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
13-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
13-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_K04	2

		GRMA_K01	2
		GRMA_K05	2

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-WAP_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji indywidualnego lub zbiorowego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-WAP_1, 13-GR-SM-WAP_2, 13-GR-SM-WAP_3, 13-GR-SM-WAP_4, 13-GR-SM-WAP_5, 13-GR-SM-WAP_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-WAP_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń zadanych przez prowadzącego, praca wspólna, konsultacje	40	Realizacja projektu indywidualnego	50	13-GR-SM-WAP_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-WZKS.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 doskonalą tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3
13-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
13-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
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-WZKS.1_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości wybranych nurtów filozofii oraz zagadnień związanych z interpretacją określonych koncepcji filozoficznych w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach.	13-GR-SM-WZKS.1_1, 13-GR-SM-WZKS.1_2, 13-GR-SM-WZKS.1_3, 13-GR-SM-WZKS.1_4, 13-GR-SM-WZKS.1_5
13-GR-SM-WZKS.1_w_2	Praca pisemna/test	Weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego zagadnienia; ocena umiejętności prezentacji danych stanowisk teoriopoznawczych oraz ich krytycznej analizy.	13-GR-SM-WZKS.1_1, 13-GR-SM-WZKS.1_2, 13-GR-SM-WZKS.1_3, 13-GR-SM-WZKS.1_4, 13-GR-SM-WZKS.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-WZKS.1_fs_1	wykład	Prezentacja wybranych nurtów i zagadnień z dziejów filozofii, ze szczególnym uwzględnieniem związków i relacji z kulturą artystyczną. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	13-GR-SM-WZKS.1_w_1
13-GR-SM-WZKS.1_fs_2	ćwiczenia	Aktywne uczestnictwo w zajęciach. Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstami.	15	Indywidualna lektura i analiza wybranych tekstów.	15	13-GR-SM-WZKS.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-WZKS.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 doskonalą tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-WZKS.2_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

3. Opis modułu	
Opis	<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>

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-WZKS.2_w_1	Egzamin	Student dysponuje wiedzą na temat kontekstów historycznego i metodologicznych związanych z dyskursem i analizą dzieła sztuki. Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości podstawowych strategii opisu i analizy dzieła sztuki	13-GR-SM-WZKS.2_1, 13-GR-SM-WZKS.2_2, 13-GR-SM-WZKS.2_3, 13-GR-SM-WZKS.2_4, 13-GR-SM-WZKS.2_5
13-GR-SM-WZKS.2_w_2	Praca pisemna	Weryfikacja wiedzy w formie pisemnej prezentacji w zakresie wybranego zagadnienia i analizy dzieła sztuki; ocena umiejętności poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków. Ocena umiejętności prezentacji danych stanowisk teoriopoznawczych oraz zasad redagowania i opracowywania prac pisemnych.	13-GR-SM-WZKS.2_1, 13-GR-SM-WZKS.2_2, 13-GR-SM-WZKS.2_3, 13-GR-SM-WZKS.2_4, 13-GR-SM-WZKS.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-WZKS.2_fs_1	wykład	W ramach wykładu omawiane są problemy z zakresu metodologii pracy badawczej i sposobów budowania prac teoretycznych ze szczególnym uwzględnieniem problematyki sztuk plastycznych	15	Samodzielne opracowanie zagadnień do egzaminu; zapoznanie się z treścią lektur uzupełniających treść wykładu.	15	13-GR-SM-WZKS.2_w_1
13-GR-SM-WZKS.2_fs_2	ćwiczenia	Aktywne uczestnictwo w zajęciach; kształcenie niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych, przygotowanie prezentacji, umiejętność wyboru treści istotnych;	15	Indywidualna praca nad wybranymi tekstami; Pisanie własnych prac.	15	13-GR-SM-WZKS.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.3

Kod modułu: 13-GR-SM-WZKS.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 doskonalą tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3
13-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
13-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
13-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
13-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 uwzględnieniem twórczości graficznej	GRMA_K07	3

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-WZKS.3_w_1	Egzamin (opcjonalnie ustny lub pisemny)	Weryfikacja całościowej wiedzy z zakresu znajomości treści kształcenia, zagadnień realizowanych na wykładach	13-GR-SM-WZKS.3_1, 13-GR-SM-WZKS.3_2, 13-GR-SM-WZKS.3_3, 13-GR-SM-WZKS.3_4, 13-GR-SM-WZKS.3_5
13-GR-SM-WZKS.3_w_2	Kolokwium/praca pisemna	Weryfikacja wiedzy z zakresu wybranej problematyki. Ocena merytoryczności oraz rzeczowości tez i argumentów w kontekście omawianego problemu.	13-GR-SM-WZKS.3_1, 13-GR-SM-WZKS.3_2, 13-GR-SM-WZKS.3_3, 13-GR-SM-WZKS.3_4, 13-GR-SM-WZKS.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-WZKS.3_fs_1	wykład	Wykład. Dotyczy wybranych aspektów wiedzy o kulturze, antropologii kultury oraz teorii kultury. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu i „tekstami: kultury prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	13-GR-SM-WZKS.3_w_1
13-GR-SM-WZKS.3_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem i źródłami, pogłębienie refleksji o wybranych zagadnieniach kultury i antropologii kulturowej.	15	Indywidualna lektura wybranych tekstów. Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami.	15	13-GR-SM-WZKS.3_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.4

Kod modułu: 13-GR-SM-WZKS.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 doskonalą tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3
13-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
13-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
13-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 kulturotwórczych	GRMA_K01	3
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-WZKS.4_w_1	Egzamin	Pisemna forma wypowiedzi obejmująca wiedzę przekazywaną w trakcie wykładów oraz zaczerpnięta z lektur uzupełniających	13-GR-SM-WZKS.4_1, 13-GR-SM-WZKS.4_2, 13-GR-SM-WZKS.4_3, 13-GR-SM-WZKS.4_4, 13-GR-SM-WZKS.4_5
13-GR-SM-WZKS.4_w_2	Prezentacja	Weryfikacja wiedzy w formie ustnej prezentacji w zakresie wybranego zagadnienia socjologii sztuki.	13-GR-SM-WZKS.4_1, 13-GR-SM-WZKS.4_2, 13-GR-SM-WZKS.4_3, 13-GR-SM-WZKS.4_4, 13-GR-SM-WZKS.4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-WZKS.4_fs_1	wykład	wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu połączony z dyskusją i prezentacją materiału ilustracyjnego	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę; przygotowanie w grupach materiału do dyskusji w oparciu o odpowiedni materiał wizualny i tekstowy.	15	13-GR-SM-WZKS.4_w_1
13-GR-SM-WZKS.4_fs_2	ćwiczenia	Aktywne uczestnictwo w zajęciach; przygotowanie prezentacji, umiejętność wyboru treści istotnych; rozpoznawania złożań głównych i pomocniczych, prowadzenia argumentacji.	15	Indywidualna lektura wybranych tekstów; wybór materiałów do prezentacji; opracowanie sposobu przedstawienia opracowanej wiedzy, przygotowanie abstraktów dla słuchaczy.	15	13-GR-SM-WZKS.4_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.5

Kod modułu: 13-GR-SM-WZKS.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 doskonalą tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3
13-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
13-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
13-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
13-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 uwzględnieniem twórczości graficznej	GRMA_K07	3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu stanowią uzupełnienie wiedzy z zakresu historii sztuki, wiedzy o kulturze oraz wybranych zagadnień antropologii kulturowej. Cele poznawcze przedmiotu prowadzą 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 umiejętnością ich krytycznej analizy i oceny.
Wymagania wstępne	Wstępna orientacja w zakresie historii sztuki i antropologii kulturowej

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-WZKS.5_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu całości treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach, w tym znajomości wybranych zagadnień w obszarze kultury i sztuki ponowoczesnej, pojęć i kategorii związanych z projektem postmodernizmu oraz zależności i uwarunkowań kontekstualnych, istotnych dla współczesnej kultury i kultury artystycznej.	13-GR-SM-WZKS.5_1, 13-GR-SM-WZKS.5_2, 13-GR-SM-WZKS.5_3, 13-GR-SM-WZKS.5_4, 13-GR-SM-WZKS.5_5
13-GR-SM-WZKS.5_w_2	Kolokwium/praca pisemna	Weryfikacja wiedzy z wybranego zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach. Ocena merytoryczności i rzeczowości argumentów, weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu.	13-GR-SM-WZKS.5_1, 13-GR-SM-WZKS.5_2, 13-GR-SM-WZKS.5_3, 13-GR-SM-WZKS.5_4, 13-GR-SM-WZKS.5_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-WZKS.5_fs_1	wykład	Wykład. Dotyczy wybranych aspektów wiedzy o genezie, czasoprzestrzeni i założeniach kultury ponowoczesnej, w tym nauki, poznania, filozofii, a przede wszystkim sztuki i praktyki artystycznej. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień	15	13-GR-SM-WZKS.5_w_1
13-GR-SM-WZKS.5_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem i źródłami, pogłębienie refleksji o wybranych zagadnieniach kultury i sztuki ponowoczesnej.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami.	15	13-GR-SM-WZKS.5_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.6

Kod modułu: 13-GR-SM-WZKS.6

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-WZKS.6_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 doskonalą tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej	GRMA_W02 GRMA_W04	3 3
13-GR-SM-WZKS.6_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
13-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
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	orientacja w zakresie kultury i sztuki ponowoczesnej

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-WZKS.6_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach, w tym znajomości wybranych koncepcji metodologicznych i interpretacyjnych, dominujących w dwudziestowiecznym dyskursie o sztuce i kulturze artystycznej.	13-GR-SM-WZKS.6_1, 13-GR-SM-WZKS.6_2, 13-GR-SM-WZKS.6_3, 13-GR-SM-WZKS.6_4, 13-GR-SM-WZKS.6_5
13-GR-SM-WZKS.6_w_2	Kolokwium/praca pisemna	Weryfikacja wiedzy z wybranego zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach. Ocena merytoryczności i rzeczowości argumentów, weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu.	13-GR-SM-WZKS.6_1, 13-GR-SM-WZKS.6_2, 13-GR-SM-WZKS.6_3, 13-GR-SM-WZKS.6_4, 13-GR-SM-WZKS.6_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-WZKS.6_fs_1	wykład	Dotyczy wybranych aspektów wiedzy o wiodących koncepcjach metodologicznych w obrębie dwudziestowiecznego, szczególnie ponowoczesnego dyskursu o sztuce. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	13-GR-SM-WZKS.6_w_1
13-GR-SM-WZKS.6_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem i źródłami, pogłębienie refleksji o wybranych zagadnieniach metodologicznych i teoriach interpretacji	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami.	15	13-GR-SM-WZKS.6_w_2

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-WF.1

1. Liczba punktów ECTS: 0

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-WF.1_4	Posiada podstawową 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
13-GR-SM-WF.1_5	Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.	GRMA_K03 GRMA_K05	1 1
13-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

3. Opis modułu	
Opis	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 nauczanie 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).

Wymagania wstępne	Dotyczy studentów aktywnie uczestniczących w zajęciach: Głównym wymogiem przyjęcia do grupy jest brak przeciwwskazań zdrowotnych. Posiadanie umiejętności pływania nie jest wymagane.
--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-WF.1_w_1	Egzamin praktyczny	Ocena studenta na podstawie jego postępów, zaangażowania i aktywności w zajęciach oraz umiejętności w zakresie wybranych dyscyplin sportowych.	13-GR-SM-WF.1_1, 13-GR-SM-WF.1_2, 13-GR-SM-WF.1_3, 13-GR-SM-WF.1_4, 13-GR-SM-WF.1_5, 13-GR-SM-WF.1_6
13-GR-SM-WF.1_w_2	Egzamin praktyczny	Sprawdzenie wiadomości dot. danej dyscypliny sportu podczas sędziowania i/lub prowadzenia dokumentacji (protokołów) meczy.	13-GR-SM-WF.1_1, 13-GR-SM-WF.1_2, 13-GR-SM-WF.1_3, 13-GR-SM-WF.1_4, 13-GR-SM-WF.1_5, 13-GR-SM-WF.1_6
13-GR-SM-WF.1_w_3	Mikrolekcja	Ocena wiedzy i praktycznego jej zastosowania w trakcie przeprowadzenia przez studenta fragmentu zajęć.	13-GR-SM-WF.1_1, 13-GR-SM-WF.1_2, 13-GR-SM-WF.1_3, 13-GR-SM-WF.1_4, 13-GR-SM-WF.1_5, 13-GR-SM-WF.1_6
13-GR-SM-WF.1_w_4	Rozmowa kontrolna	Ustny sprawdzian wiadomości dotyczących zagadnień kultury fizycznej oraz istoty wychowania fizycznego w trakcie zajęć.	13-GR-SM-WF.1_3, 13-GR-SM-WF.1_4, 13-GR-SM-WF.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-WF.1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia prowadzone są z użyciem poniższych metod: 1. Oglądowe (pokaz, obserwacja) 2. Słowne (opis, objaśnienie, wyjaśnienie) 3. Praktycznego działania: - syntetyczna - nauczanie całego ruchu, - analityczna - rozbicie ćwiczenia na fragmenty, - kompleksowa - dzielenie całości na fragmenty i po ich opanowaniu łączenie w całość.	30			13-GR-SM-WF.1_w_1, 13-GR-SM-WF.1_w_2, 13-GR-SM-WF.1_w_3, 13-GR-SM-WF.1_w_4

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-WF.2

1. Liczba punktów ECTS: 0

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-GR-SM-WF.2_4	Posiada podstawową 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
13-GR-SM-WF.2_5	Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.	GRMA_K03 GRMA_K05	1 1
13-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

3. Opis modułu	
Opis	<p>Uczelniana kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią ogólnieoświatowego 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 nauczanie 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).</p>

Wymagania wstępne	Dotyczy studentów aktywnie uczestniczących w zajęciach: Głównym wymogiem przyjęcia do grupy jest brak przeciwwskazań zdrowotnych. Posiadanie umiejętności pływania nie jest wymagane.
--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-WF.2_w_1	Egzamin praktyczny	Ocena studenta na podstawie jego postępów, zaangażowania i aktywności w zajęciach oraz umiejętności w zakresie wybranych dyscyplin sportowych.	13-GR-SM-WF.2_1, 13-GR-SM-WF.2_2, 13-GR-SM-WF.2_3, 13-GR-SM-WF.2_4, 13-GR-SM-WF.2_5, 13-GR-SM-WF.2_6
13-GR-SM-WF.2_w_2	Egzamin praktyczny	Sprawdzenie wiadomości dot. danej dyscypliny sportu podczas sędziowania i/lub prowadzenia dokumentacji (protokołów) meczy.	13-GR-SM-WF.2_1, 13-GR-SM-WF.2_2, 13-GR-SM-WF.2_3, 13-GR-SM-WF.2_4, 13-GR-SM-WF.2_5, 13-GR-SM-WF.2_6
13-GR-SM-WF.2_w_3	Mikrolekcja	Ocena wiedzy i praktycznego jej zastosowania w trakcie przeprowadzenia przez studenta fragmentu zajęć.	13-GR-SM-WF.2_1, 13-GR-SM-WF.2_2, 13-GR-SM-WF.2_3, 13-GR-SM-WF.2_4, 13-GR-SM-WF.2_5, 13-GR-SM-WF.2_6
13-GR-SM-WF.2_w_4	Rozmowa kontrolna	Ustny sprawdzian wiadomości dotyczących zagadnień kultury fizycznej oraz istoty wychowania fizycznego w trakcie zajęć.	13-GR-SM-WF.2_3, 13-GR-SM-WF.2_4, 13-GR-SM-WF.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-WF.2_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia prowadzone są z użyciem poniższych metod: 1. Oglądowe (pokaz, obserwacja) 2. Słowne (opis, objaśnienie, wyjaśnienie) 3. Praktycznego działania: - syntetyczna - nauczanie całego ruchu, - analityczna - rozbicie ćwiczenia na fragmenty, - kompleksowa - dzielenie całości na fragmenty i po ich opanowaniu łączenie w całość.	30			13-GR-SM-WF.2_w_1, 13-GR-SM-WF.2_w_2, 13-GR-SM-WF.2_w_3, 13-GR-SM-WF.2_w_4

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA KIERUNKOWE CZ.1

Kod modułu: 13-GR-SM-ZK.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-ZK.1_w_1	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-GR-SM-ZK.1_1, 13-GR-SM-ZK.1_2, 13-GR-SM-ZK.1_3, 13-GR-SM-ZK.1_4, 13-GR-SM-ZK.1_5, 13-GR-SM-ZK.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-ZK.1_fs_1	wykład	Wykład monograficzny pokazujący genezę i najważniejsze aspekty grafiki jako dyscypliny artystycznej w ciągłości historycznej oraz w powiązaniu z innymi dyscyplinami twórczymi. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów	15	13-GR-SM-ZK.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA KIERUNKOWE CZ.2

Kod modułu: 13-GR-SM-ZK.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-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 GRMA_W02	3 3
13-GR-SM-ZK.2_2	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów grafiki, z uwzględnieniem dziedzictwa i tradycji tej dyscypliny oraz oceny stylistycznej realizacji graficznych	GRMA_W02	3
13-GR-SM-ZK.2_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	3 3
13-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
13-GR-SM-ZK.2_5	Dysponuje wiedzą pozwalającą na analizę dzieła graficznego jako złożonego tekstu kultury z uwzględnieniem uwarunkowań kontekstualnych (kulturowych, historycznych)	GRMA_W04	3
13-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

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-ZK.2_w_1	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-GR-SM-ZK.2_1, 13-GR-SM-ZK.2_2, 13-GR-SM-ZK.2_3, 13-GR-SM-ZK.2_4, 13-GR-SM-ZK.2_5, 13-GR-SM-ZK.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-ZK.2_fs_1	wykład	Wykład pokazujący genezę i najważniejsze aspekty grafiki jako dyscypliny artystycznej w ciągłości historycznej oraz w powiązaniu z innymi dyscyplinami twórczymi. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów	15	13-GR-SM-ZK.2_w_1