

Kierunek studiów: *Grafika*

Poziom i forma studiów: *studia pierwszego stopnia*

Profil kształcenia: *ogólnoakademicki*

Obszar kształcenia: *sztuki*

Dziedzina nauki: dziedzina: *dziedzina sztuk plastycznych*

Dyscyplina naukowa: *dyscyplina sztuki piękne*

Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej: *6 PRK*

OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

dla kierunku studiów *grafika*

studia pierwszego stopnia (6 semestrów) - profil ogólnoakademicki

Kierunek studiów *grafika* należy do obszaru kształcenia w zakresie sztuki, dziedziny sztuk plastycznych, dyscyplinie artystycznej sztuki piękne. Program nauczania realizowany na Wydziale Sztuki Nowych Mediów pozwala studentom otrzymać gruntowną wiedzę teoretyczną i praktyczną zarówno z wybranych dziedzin zastosowań technik komputerowych, jak i podstawy edukacji artystycznej. Przedmioty informatyczne zawierają elementy takich dziedzin, jak: podstawy algorytmiki, obsługa komputerów, inżynieria oprogramowania, multimedia, tworzenie grafiki i animacji komputerowej, modelowanie trójwymiarowe. Wiedzę teoretyczną i praktyczną uzupełniają praktyczne umiejętności nabyte w laboratoriach informatycznych. W zakresie sztuk plastycznych dużą wagę przywiązuje się do form wizualnych, dlatego też studenci studiują rysunek, kompozycję, malarstwo, animację klasyczną, fotografię i sztukę operatorską. Zapoznają się z realizacją krótkich form filmowych, a w szczególności efektów specjalnych wykonanych w technikach 3D i animacji komputerowej. Celem przedmiotów artystycznych jest uwrażliwienie studenta na plastykę obrazu.

Numer efektu kształcenia	KATEGORIA	Odniesienie do obszarowych efektów kształcenia w zakresie sztuki
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
K_W01	znaczenie i miejsce historii i tradycji sztuki w obrębie nauk humanistycznych oraz w kontekście historii grafiki projektowej i animacji;	P6S_WG
K_W02	podstawowe pojęcia o epokach, kierunkach, stylach, faktach, dziełach, twórcach oraz procesach kulturowych w powszechnych dziejach sztuki (łącznie ze sztuką najnowszą);	P6S_WG
K_W03	podstawowe pojęcia z zakresu teorii rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, rzeźby, grafiki projektowej, multimediiów;	P6S_WG
K_W04	podstawy zagadnień teoretycznych, metodologicznych i praktycznych związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej;	P6S_WG
K_W05	na poziomie podstawowym narzędzia języka informatycznego i technik programowania;	P6S_WG
K_W06	na poziomie podstawowym zagadnienia z zakresu dyscyplin pochodnych sztukom plastycznym (reżyseria, obróbka dźwięku, poligrafia, projektowanie na potrzeby systemów informatycznych);	P6S_WG

K_W07	podstawowe sposoby dokumentacji fotograficznej i filmowej; zna i rozumie logikę działania technologii cyfrowych, zasady grafiki cyfrowej;	P6S_WG
K_W08	powiązania grafiki z innymi dyscyplinami artystycznymi, technicznymi oraz społecznymi;	P6S_WG
K_W09	podstawową terminologię oraz literaturę w języku polskim z historii i teorii sztuki oraz z zakresu studiowanej specjalizacji;	P6S_WG
K_W10	podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	P6S_WG
UMIĘJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
K_U01	samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o indywidualne i twórcze motywacje i inspiracje;	P6S_UW
K_U02	swobodnie poruszać się w obrębie podstaw kompozycji przestrzennych i struktur wizualnych, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy obrazowaniem dwu, i trójwymiarowym;	P6S_UW P6S_UO
K_U03	świadomie korzystać z różnorodnych możliwości kreacyjnych w obrębie grafiki projektowej i artystycznej i multimedków;	P6S_UW
K_U04	dobierać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;	P6S_UW P6S_UO
K_U05	podejmować świadome działania twórcze w zakresie analogowej i cyfrowej kreacji obrazu i dźwięku;	P6S_UW
K_U06	tworzyć krótkie etiudy filmowe w oparciu o rozumienie zasad konstruowania scenariusza, reżyserii i podstaw animacji;	P6S_UW
K_U07	swobodnie poruszać się w dziedzinach rysunku, malarstwa i rzeźby ze świadomym wykorzystaniem wiedzy na temat anatomii, kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia oraz koloru;	P6S_UW
K_U08	posługiwać się sprawnie rysunkiem zawodowym w zakresie podstaw ilustracji, storybordu, animacji, rysunku prezentacyjnego z wykorzystaniem narzędzi tradycyjnych i cyfrowych;	P6S_UW
K_U09	świadomie stosować elementy typograficzne i liternicze w formie tradycyjnej, oraz zaprojektowane na potrzeby multimedków;	P6S_UW
K_U10	wykorzystywać nabytą wiedzę na temat techniki i technologii druku tradycyjnego oraz współczesnych technik transferu obrazu;	P6S_UW
K_U11	w sposób sprawny posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi dla studiowanej specjalności;	P6S_UW
K_U12	zaprojektować prosty system informatyczny wspomagający działalność twórczą lub projektową;	P6S_UW P6S_UO
K_U13	samodzielnie przygotować projekt do druku lub też innej formy prezentacji lub publikacji;	P6S_UW P6S_UU
K_U14	pozyskiwać i konsolidować informacje w zakresie specjalistycznej literatury i podstawowych zasad gromadzenia danych;	P6S_UO P6S_UU
K_U15	współpracować z innymi osobami i specjalistami w ramach projektów zespołowych;	P6S_UK P6S_UO
K_U16	potrafi realizować zadania o charakterze interdyscyplinarnym;	P6S_UK
K_U17	wypowiadać się w sposób spójny na piśmie na tematy przypisane problematyce studiów, korzystając z dorobku wybranych nauk humanistycznych i społecznych;	P6S_UW P6S_UK
K_U18	przygotować ustne wystąpienie w oparciu o metody prezentacji zagadnienia;	P6S_UK

K_U19	wykorzystać w mowie i piśmie posiadane umiejętności językowe w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO		
K_K01	realizowania własnych koncepcji artystycznych opartych na zróżnicowanej i różnorodnej stylistyce;	P6S_KK
K_K02	efektywnej organizacji podstawowego warsztatu metodyczno-twórczego niezbędnego do realizacji zadań indywidualnych i zespołowych;	P6S_KK
K_K03	docenienia znaczenia sztuki dla kultury i cywilizacji światowej i uczestniczenia w szeroko rozumianym życiu kulturalnym;	P6S_KK
K_K04	definiowania własnych sądów na tematy społeczne oraz naukowe i etyczne odnosząc je do własnej pracy projektowej lub artystycznej;	P6S_KK P6S_UO
K_K05	efektywnego sterowania własną pracą i krytycznego oceniania stopnia jej zaawansowania i poziomu merytorycznego;	P6S_KK
K_K06	podjęcia działań w zakresie doskonalenia osobistego i zawodowego z wykorzystaniem nabytej wiedzy i umiejętności;	P6S_UU P6S_KR
K_K07	świadomego werbalizowania wrażliwość na wartości estetyczne, artystyczne, warsztatowe i przestrzenne;	P6S_KK
K_K08	efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie;	P6S_KO P6S_KR
K_K09	prezentowania zadań w przystępnej formie także z zastosowaniem technologii informacyjnych;	P6S_KO P6S_KR
K_K10	wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej;	P6S_KO P6S_KR
K_K11	zainicjowania procesu uczenia się przez całe życie;	P6S_UU P6S_KR
K_K12	podjęcia studiów drugiego stopnia na kierunku <i>grafika</i> lub pochodnym.	P6S_KO

Objaśnienia oznaczeń:

K (przed podkreślnikiem) - kierunkowe efekty kształcenia

W - kategoria wiedzy

U - kategoria umiejętności

K - kategoria kompetencji społecznych

Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki, zgodnie z Polską Ramą Kwalifikacji w odniesieniu do Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 26 września 2016 r. poz. 1594.

Charakterystyki poziomów PRK:

P - poziom PRK (6)

S - charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W (wiedza)

G - głębia i zakres

K - kontekst

U (umiejętności)

W - wykorzystywanie wiedzy

K - komunikowanie się

O - organizacja pracy

U - uczenie się

K (kompetencje społeczne)

K - krytyczna ocena
O - odpowiedzialność
R - rola zawodowa