MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ // GRAFIKA STUDIA STACJONARNE JEDNOLITE MAGISTERSKIE zakres: grafika projektowa
w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

		PRZEDMIOTY OGÓLNOUCZELNIANE															PRZEDMIOTY KIERUNKOWE																			
		TEORETYCZNE											PRAKTYCZNE				TEORETYCZNE					PRAKTYCZNE													
		GŁÓWNE							UZUPEŁNIAJĄCE				GŁÓWNE		UZUPEŁNIAJĄCE		GŁÓWNE				UZUPEŁNIAJĄCE	GŁÓWNE							UZUPEŁNIAJĄCE							
WIEDZA: zna i rozumie		Historia sztuki	Zagadnienia sztuki współczesnej	Filozofia	Filozofia współczesna	Język obcy	Psychofizjologia widzenia	Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Wychowanie fizyczne	Główne problemy kultury	Prawo autorskie	Przedmioty fakultatywne	Rysunek	Malarstwo	Rysunek anatomiczny	Wybrana pracownia artyst. lub projektowa	Semiotyka	Historia designu	Teoria i praktyka obrazowania w grafice	Seminarium magisterskie	Reklama i marketing	Pracownia kierunkowa	Pracownia uzupełniająca I	Pracownia uzupełniająca II	Plener	Podstawy projektowania	Przygotowanie do druku	Pracownia dyplomująca	Praktyki	Propedeutyka grafiki	Introligatorstwo	Podstawy animacji	Warsztaty komputerowe	Fotografia	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne
K_W01	w pogłębionym stopniu - wybrane zagadnienia z obszaru sztuki oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi	X	X																X																	
K_W02	w stopniu pogłębionym – zagadnienia związane z zaawansowaną wiedzą ogólną obejmującą historię sztuki, kultury, sztuki nowych mediów, socjologii kultury, estetyki i psychologii	X		X			X	X		X		X					X			X																
K_W03	szczegółowe zasady realizacji prac graficznych niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych												X		X	X						X				X		X						X		
K_W04	kontekst historyczny i kulturowy różnorodnych dyscyplin artystycznych oraz ich związek z innymi obszarami współczesnego życia	X						X		X		X				X									X						X					

K_W05	wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej i mechanizmy tworzenia dzieła, co ułatwia mu rozwój własnej twórczości	X					X							X			X						X					X					X			
K_W06	zasady tworzenia prac graficznych oraz zagadnienia dotyczące historii sztuki i najnowszych trendów, co pomaga w swobodnej kreacji		X															X						X						X						
K_W07	przebieg rozwoju technik graficznych oraz analizuje w sposób pogłębiony wpływ zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej																		X								X									
K_W08	wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami dotyczącymi kreacji artystycznej i jej rozwoju											X							X									X	X			X				
K_W09	poszerzoną problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z aktywnością artystyczną oraz posiada podstawową wiedzę z zakresu prawa autorskiego										X										X															
K_W10	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji				X																																
K_W11	ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania pracy artysty-grafika, w tym podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości										X										X															

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ // GRAFIKA STUDIA STACJONARNE JEDNOLITE MAGISTERSKIE zakres: grafika projektowa
w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

		PRZEDMIOTY OGÓLNOUCZELNIANE															PRZEDMIOTY KIERUNKOWE																			
		TEORETYCZNE											PRAKTYCZNE				TEORETYCZNE					PRAKTYCZNE													
		GŁÓWNE							UZUPEŁNIAJĄCE				GŁÓWNE		UZUPEŁNIAJĄCE		GŁÓWNE				UZUPEŁNIAJĄCE	GŁÓWNE							UZUPEŁNIAJĄCE							
UMIEJĘTNOŚCI: zna i rozumie		Historia sztuki	Zagadnienia sztuki współczesnej	Filozofia	Filozofia współczesna	Język obcy	Psychofizjologia widzenia	Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Wychowanie fizyczne	Główne problemy kultury	Prawo autorskie	Przedmioty fakultatywne	Rysunek	Malarstwo	Rysunek anatomiczny	Wybrana pracownia artyst. lub projektowa	Semiotyka	Historia designu	Teoria i praktyka obrazowania w grafice	Seminarium magisterskie	Reklama i marketing	Pracownia kierunkowa	Pracownia uzupełniająca I	Pracownia uzupełniająca II	Plener	Podstawy projektowania	Przygotowanie do druku	Pracownia dyplomująca	Praktyki	Propedeutyka grafiki	Introligatorstwo	Podstawy animacji	Warsztaty komputerowe	Fotografia	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne
K_U01	w innowacyjny sposób rozwiązywać															X						X						X								
K_U02	precyzyjnie dobierać, stosować lub																X					X				X	X			X	X		X			
K_U03	formułować i testować hipotezy		X	X						X		X						X		X								X				X				
K_U04	w sposób świadomy korzystać z				X			X						X		X				X								X						X		
K_U05	samodzielnie decydować o procesie												X									X			X			X								
K_U06	korzystać ze wzorców w sztuce i	X																	X					X				X				X				
K_U07	określać dzieło artystyczne oraz swoją						X				X										X			X												
K_U08	pokierować debatą prezentując swoje				X															X																
K_U09	przygotować rozbudowaną wypowiedź ustną i pisemną na temat zagadnień z zakresu sztuk plastycznych w tym własnej twórczości, z wykorzystaniem specjalistycznej literatury oraz zaawansowanych źródeł bibliograficznych również w języku obcym na poziomie B2+ Europejskiego					X				X										X								X								
K_U10	odpowiedzialnie przedstawiać dzieło																								X			X								
K_U11	organizować i kierować działaniami								X																				X							
K_U12	efektywnie komunikować się z zespołem, współdziałać oraz podejmować wiodącą rolę przy															X													X							
K_U13	samodzielnie planować i realizować															X							X						X							

K_U14	właściwie posługiwać się narzędziami												X		X							X				X	X			X						
K_U15	stosować efektywne techniki ćwiczenia zaawansowanych umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój													X									X							X	X		X			

MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ // GRAFIKA STUDIA STACJONARNE JEDNOLITE MAGISTERSKIE zakres: grafika projektowa
w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć

		PRZEDMIOTY OGÓLNOUCZELNIANE															PRZEDMIOTY KIERUNKOWE																			
		TEORETYCZNE											PRAKTYCZNE				TEORETYCZNE					PRAKTYCZNE													
		GŁÓWNE							UZUPEŁNIAJĄCE				GŁÓWNE		UZUPEŁNIAJĄCE		GŁÓWNE				UZUPEŁNIAJĄCE	GŁÓWNE							UZUPEŁNIAJĄCE							
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: zna i rozumie		Historia sztuki	Zagadnienia sztuki współczesnej	Filozofia	Filozofia współczesna	Język obcy	Psychofizjologia widzenia	Wykłady monograficzne ze sztuki współczesnej	Wychowanie fizyczne	Główne problemy kultury	Prawo autorskie	Przedmioty fakultatywne	Rysunek	Malarstwo	Rysunek anatomiczny	Wybrana pracownia artyst. lub projektowa	Semiotyka	Historia designu	Teoria i praktyka obrazowania w grafice	Seminarium magisterskie	Reklama i marketing	Pracownia kierunkowa	Pracownia uzupełniająca I	Pracownia uzupełniająca II	Plener	Podstawy projektowania	Przygotowanie do druku	Pracownia dyplomująca	Praktyki	Propedeutyka grafiki	Introligatorstwo	Podstawy animacji	Warsztaty komputerowe	Fotografia	Szkolenie BHP	Szkolenie biblioteczne
K_K01	krytycznej postawy wobec posiadanej wiedzy i odbieranych treści	X		X						X								X		X							X					X				
K_K02	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu zaawansowanych problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki		X		X		X					X		X				X					X			X			X		X	X	X			
K_K03	kreatywnego kierowania rozwojem innych osób oraz wspierania ich procesu doskonalenia umiejętności warsztatowych															X																				

K_K04	świadomego, popartego doświadczeniem, wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania								X				X										X		X			X		X		X		X		
K_K05	inicjowania i efektywnego organizowania przedsięwzięć kulturalnych i społecznych, działając przy tym w sposób przedsiębiorczy															X													X							
K_K06	odpowiedzialnego działania na rzecz rozwoju dorobku zawodu zgodnie z zasadami etyki w obliczu zmieniających się potrzeb społecznych										X											X						X								
K_K07	postępowania zgodnie z etosem artysty										X				X													X	X							
K_K08	integracji nabytej wiedzy oraz samodzielnego podejmowania nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji															X				X								X	X			X				
K_K09	odpowiedzialnego konstruowania złożonych treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika																X					X		X				X								
K_K10	wnikliwej i krytycznej refleksji na temat społecznych, etycznych i naukowych aspektów twórczości własnej oraz innych osób		X					X		X										X								X								

K_K11	prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu																		X									X								
K_K12	inicjowania złożonych działań o charakterze społecznym oraz efektywnego komunikowania się również przy pomocy współczesnych technologii informacyjnych					X															X	X														