

**MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ // STUDIA NIESTACJONARNE MAGISTERSKIE zakres: grafika artystyczna
w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć**

		PRZEDMIOTY OGÓLNOUCZELNIANE		PRZEDMIOTY KIERUNKOWE													
		TEORETYCZNE	PRAKTYCZNE	TEORETYCZNE		PRAKTYCZNE											
		GŁÓWNE	GŁÓWNE	GŁÓWNE		GŁÓWNE										UZUPEŁNIAJĄCE	
WIEDZA: zna i rozumie		Filozofia	Rysunek	Teoria i praktyka obrazowania w grafice	Seminarium magisterskie	Grafika artystyczna pracow. kierunkowa	Grafika artystyczna pracownia uzupełniająca	Plener	Grafika koncepcyjna	Komiks i powieść graficzna	Grafika przestrzenna i intermedialna	Sztuka książki	Portfolio	Pracownia dyplomująca	Rysunek graficzny	Warsztat multimedialny	
K_W01	zaawansowaną wiedzę w zakresie osiągnięć zdobytych na różnych polach kreacji graficznej oraz zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami dotyczącymi działalności artystycznej i jej rozwoju	x				x		x									
K_W02	pogłębioną problematykę związaną z szeroko pojętą wiedzą humanistyczną obejmującą historię sztuki, kultury, sztuki nowych mediów, socjologii kultury, estetyki i psychologii	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		

**MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ // STUDIA NIESTACJONARNE MAGISTERSKIE zakres: grafika artystyczna
w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć**

		PRZEDMIOTY OGÓLNOUCZELNIANE		PRZEDMIOTY KIERUNKOWE												
		TEORETYCZNE	PRAKTYCZNE	TEORETYCZNE			PRAKTYCZNE									
		GLÓWNE	GLÓWNE	GLÓWNE		GLÓWNE									UZUPEŁNIAJĄCE	
		Filozofia	Rysunek	Teoria i praktyka obrazowania w grafice	Seminarium magisterskie	Grafika artystyczna pracow. kierunkowa	Grafika artystyczna pracownia uzupełniająca	Plener	Grafika koncepcyjna	Komiks i powieść graficzna	Grafika przestrzenna i intermedialna	Sztuka książki	Portfolio	Pracownia dyplomująca	Rysunek graficzny	Warsztat multimedialny
K_U01	rozwiązywać nietypowe problemy wykorzystując posiadaną już wiedzę					x					x					x
K_U02	dokonywać właściwej oceny, krytycznej analizy i syntezy nabytej wcześniej wiedzy merytorycznej oraz przystosowywać i opracowywać nowe metody i narzędzia w oparciu o tą wiedzę do kreowania własnej osobowości twórczej	x				x		x					x			
K_U03	formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi w realizacjach graficznych				x				x				x			x
K_U04	w sposób świadomy korzystać z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów artystycznych				x					x					x	
K_U05	samodzielnie decydować o procesie projektowym i realizacji prac graficznych		x			x		x		x			x			
K_U06	korzystać ze wzorców w sztuce i wykorzystywać je w swobodnej i twórczej działalności artystycznej						x				x			x		

**MATRYCA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ // STUDIA NIESTACJONARNE MAGISTERSKIE zakres: grafika artystyczna
w odniesieniu do modułów kształcenia / przedmiotów / pracowni i innych typów zajęć**

		PRZEDMIOTY OGÓLNOUCZELNIANE		PRZEDMIOTY KIERUNKOWE												
		TEORETYCZNE	PRAKTYCZNE	TEORETYCZNE		PRAKTYCZNE										
		GŁÓWNE	GŁÓWNE	GŁÓWNE		GŁÓWNE								UZUPEŁNIAJĄCE		
		Filozofia	Rysunek	Teoria i praktyka obrazowania w grafice	Seminarium magisterskie	Grafika artystyczna pracow. kierunkowa	Grafika artystyczna pracownia uzupełniająca	Plener	Grafika koncepcyjna	Komiks i powieść graficzna	Grafika przestrzenna i intermedialna	Sztuka książki	Portfolio	Pracownia dyplomująca	Rysunek graficzny	Warsztat multimedialny
K_K01	krytycznej postawy wobec posiadanej wiedzy i odbieranych treści	x			x				x							
K_K02	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki			x		x			x		x					
K_K03	kreatywnego kierowania rozwojem innych osób oraz wspierania ich procesu doskonalenia umiejętności warsztatowych		x								x				x	
K_K04	świadomego, popartego doświadczeniem, korzystania z własnej wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania		x					x		x			x	x		
K_K05	inicjowania oraz współorganizowania złożonych działań artystycznych oraz kulturotwórczych dla społeczeństwa, działając przy tym w sposób przedsiębiorczy			x		x						x				

K_K06	wzięcia odpowiedzialności za podjęte działania w praktyce artystycznej oraz kreatywnego rozwijania nabytych umiejętności zawodowych					x	x					x		x			x
K_K07	postępowania zgodnie z etosem artysty	x				x								x			
K_K08	integracji nabytej wiedzy oraz samodzielnego podejmowania nowych, kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	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	x		
K_K10	wnikliwej i krytycznej refleksji na temat społecznych, etycznych i naukowych aspektów twórczości własnej oraz innych osób			x	x								x	x			
K_K11	prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu, również przy pomocy mediów cyfrowych						x			x			x				
K_K12	inicjowania działań o charakterze społecznym oraz skutecznej komunikacji z odbiorcą					x			x		x						