

STUDIA PODYPLOMOWE

Nazwa: **Ilustracja i komiks z elementami preprodukcji gier i filmów.**

Opis zakładanych efektów uczenia się

Kierunkowe efekty kształcenia	Opis efektu (wg kategorii)	Obszarowe efekty kształcenia
I. WIEDZA. Po ukończeniu studiów absolwent:		
SPG1_W01	<p>w zakresie teoretycznych realizacji nawiązujących do własnej pracy artystycznej oraz wiedzy kreatywnej</p> <p>Posiada wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki oraz orientację w aktualnych tendencjach i zjawiskach w/w dziedzin sztuki i nauki koniecznej do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną artystyczną szczególnie ilustracji, komiksu. Znajomość historycznych, geopolitycznych i społecznych, oraz subkulturowych uwarunkowań rozwoju ilustracji i komiksu.</p>	<p>A1_W11 A1_W12</p>
SPG1_W02	<p>Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku z aktualnymi tendencjami rozwijającymi się w świecie ilustracji i komiksu oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju własnej osobowości artystycznej.</p>	<p>A1_W13 A1_W15</p>
II. UMIEJĘTNOŚCI. Po ukończeniu studiów absolwent:		
SPG1_U01	<p>w zakresie umiejętności realizacji prac malarskich, rysunkowych, ilustratorskich</p> <p>Umie podejmować samodzielnie decyzje w odniesieniu do realizacji własnych prac, dba o ich estetykę i etyczne wartości w obrazowaniu i komentowaniu zrealizowanych dzieł, dba o nowatorstwo i wysoki poziom podjętych zadań, konceptów, projektów itp., z jednoczesnym uwzględnieniem jego funkcji użytkowych.</p>	<p>A1_U14 A1_U16 A1_U17</p>
SPG1_U02	<p>w zakresie umiejętności kreacji ekspresji artystycznej, warsztatowych i technologicznych</p> <p>Wykorzystując nabytą wiedzę posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej oraz potrafi posługiwać się warsztatem malarskim, rysunkowym w zakresie technik manualnych na polu ilustracji i komiksu oraz wykazuje znajomość bezpośredniego działania i przetwarzania obrazu w odpowiednich programach komputerowych. Potrafi również łączyć techniki analogowe z cyfrowymi - przemienne, dla uzyskania oczekiwanego efektu obrazowania. Nabywa świadomość stanowiącą o wartości dla procesu twórczego, posługiwania się technikami cyfrowymi, które są jedną z alternatyw technologicznych podczas realizacji kolejnych projektów, dzieł.</p>	<p>A1_U17 A1_U19 A1_U21</p>
SPG1_U03	<p>w zakresie umiejętności pracy w zespole</p> <p>Posiada umiejętność kreowania i realizowania indywidualnych jak i zespołowych projektów we współpracy ze specjalistami pokrewnych oraz innych dyscyplin nie związanych z wybranym kierunkiem studiów oraz umie w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje zachować otwartość na odmienne światopoglądy i sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości.</p>	<p>A1_U14 A1_U18</p>
SPG1_U04	<p>w zakresie umiejętności praktycznych, werbalnych i publicznych prezentacji</p> <p>Potrafi posługiwać się warsztatem rysunkowym i malarskim w zakresie technik manualnych oraz posiada wiedzę o odpowiedzialność z jaką należy podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi. Zna możliwości i ograniczenia publicznych prezentacji gdzie efekt tych działań powinien być zintegrowany z merytorycznymi wartościami danego pokazu.</p>	<p>A1_U15</p>
SPG1_U05	<p>Posiada umiejętność wykorzystywania podstawowych ujęć teoretycznych, potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie rozwijania umiejętności własnego warsztatu twórczego jako artysty (w tym Internet). Dzięki opanowanej profesjonalnej terminologii potrafi odnajdować właściwą, indywidualną drogę prowadzącą do różnych źródeł informacji uzupełniających potrzebę ciągłego poznawania i uzupełniania poziomu wiedzy w odpowiednich obszarach zawodowych zainteresowań.</p>	<p>A1_U16</p>

III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Po ukończeniu studiów absolwent:		
SPG1_S01	<p>w aspekcie niezależności</p> <p>Posiada świadomość gromadzenia, analizowania i interpretowania informacji potrzebnych do realizacji artystycznych nie tylko w obrębie własnej specjalizacji na wybranym kierunku studiów ale też w obrębie szeroko rozumianych działań kulturotwórczych, angażując się i inspirując do współpracy przedstawicieli innych dziedzin życia i nauki (projekty, prezentacje interdyscyplinarne).</p>	A1_K01
SPG1_S02	<p>w aspekcie uwarunkowań psychologicznych</p> <p>Jest zdolny wykorzystywać indywidualne uwarunkowania psychologiczne jako czynnik modelujący i wspomagający własną działalność twórczą, jak również potrafi w efektywny sposób wykorzystać intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych w działalności zawodowej jako ilustrator, rysownik komiksów w ujęciu tradycyjnym, rynkowym oraz kreatywnym, twórczym burzącym konwenanse i stereotypy mając jednocześnie pełną świadomość konsekwencji wynikających z tego typu działań.</p>	A1_K04 A1_K05
SPG1_S03	<p>w aspekcie krytycyzmu</p> <p>Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań artystycznych a zachowując potencjał tożsamości twórczej umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu współczesnej kultury i sztuki ze szczególnym uwzględnieniem wybranego kierunku - malarstwo, rysunek, ilustracja, komiks.</p>	A1_K03
SPG1_S04	<p>w aspekcie komunikacji społecznej</p> <p>Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, dokonując translacji przekazu, jaki narzuca mu język (dla wielu odbiorców jawiący się jako hermetyczny) specjalizacji tak aby wysłany komunikat znalazł zrozumienie innych grup zawodowych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, w tym ze szczególnym uwzględnieniem twórczości malarskiej i rysunkowej w tym również w zakresie ilustracji i komiksu.</p>	A1_K05
SPG1_S05	<p>Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.</p>	A1_K06
<p>Legenda: A - obszar sztuki 1 (po wskazaniu obszaru kształcenia) - poziom kształcenia (1- licencjat, 2- magister) SPG - (przed podkreślnikiem) - studia podyplomowe - kierunkowe efekty kształcenia - grafika W - kategoria wiedzy w efektach kształcenia U - kategoria umiejętności w efektach kształcenia S - (po podkreślniku) - kategoria kompetencji społecznych 01, 02, 03 i kolejne - numer efektu kształcenia</p>		