

część B) programu studiów

Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się

Wydział prowadzący studia:	Wydział Sztuk Pięknych
Kierunek na którym są prowadzone studia:	Grafika
Poziom studiów:	jednolite magisterskie (5 –letnie)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:	Poziom 7
Profil studiów:	Ogólnoakademicki
Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:	Dyscyplina: (100%) Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki Dyscyplina wiodąca: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Forma studiów:	studia stacjonarne
Liczba semestrów:	10
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	304
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych:	3785
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	Mgr sztuki
Wskazanie związku programu studiów z misją i strategią UMK:	Misją Uniwersytetu Mikołaja Kopernika jest rozwijanie i upowszechnianie wiedzy, w szczególności przez (...): prowadzenie badań naukowych i udostępnianie ich wyników; nauczanie na poziomie akademickim (...) kształcenie pracowników naukowych (...). Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, traktując prowadzoną działalność dydaktyczno - naukową i artystyczną jako służbę na rzecz rozwoju i upowszechniania wiedzy oraz dziedzictwa kulturowego, dąży do zapewnienia najwyższego poziomu kształcenia, badań naukowych, praktyki klinicznej oraz twórczości artystycznej. Uznaje za swój obowiązek nie tylko przekazywanie najnowszej wiedzy, ale i wszechstronne rozwijanie osobowości, kreatywności i wrażliwości społecznej, będąc miejscem swobodnej wymiany myśli oraz kształtowania postaw budujących społeczeństwo obywatelskie. Swoje historyczne dziedzictwo Uniwersytet Mikołaja Kopernika [widzi w m. in.] (...) w tradycji i dorobku Uniwersytetu Stefana Batorego w Wilnie i Uniwersytetu Jana Kazimierza we Lwowie. [wśród celów strategicznych m. in.] – zapewni studentom możliwość uzyskania najwyższego poziomu

wykształcenia i wszechstronnego rozwoju,
 – będzie wydawał dyplomy ukończenia studiów cieszące się najwyższym uznaniem pracodawców,
 – uzyska trwałe miejsce w elitarnej grupie najlepszych polskich uczelni i liczących się uniwersytetów europejskich.

Powyższe fragmenty definiujące misję i strategię UMK spójne są z programem kształcenia na kierunku Grafika opartym na dorobku i silnej tradycji USB w Wilnie, z którego bezpośrednio wywodzi się kadra założycielska Wydziału. W ramach tego programu student jest przygotowywany do świadomej percepcji dziedzictwa kulturowego z pełnym jego rozumieniem oraz współuczestnictwa w jego kształtowaniu zwłaszcza w dziedzinie sztuk plastycznych. Poznaje także szeroki kontekst historii sztuki, a także sztuki współczesnej i jej aktualności. W trakcie kształcenia student zostaje wyposażony w wachlarz praktycznych umiejętności, prowadzących do kreacji dzieła plastycznego w obrębie dyscypliny sztuki pięknej, ze szczególnym naciskiem na: grafikę warsztatową, projektowanie graficzne, a także: fotografię, animację i grafikę cyfrową. Przygotowany jest tym samym do pracy artystycznej oraz w instytucjach upowszechniających kulturę i sztukę, a także w komercyjnych podmiotach prowadzących działalność projektową. Student rozumie ponadto aspekty funkcjonowania artysty na rynku sztuki i w obiegu galeryjnym, a także podstawy marketingu sztuki. Dyplomy uzyskiwane przez absolwentów kierunku łączą w sobie część zasadniczą na specjalności obranej przez studenta oraz część uzupełniającą. Stanowi ona komplementarne uzupełnienie dyplomu artystycznego - tym samym absolwent dysponuje szerokim wachlarzem umiejętności praktycznych i jest w pełni przygotowany do samodzielnej pracy artystycznej w obrębie dyscypliny sztuki pięknej.

Przedmioty/grupy zajęć wraz z zakładanymi efektami uczenia się*

Grupy przedmiotów	Przedmiot	Zakładane efekty uczenia się	Formy i metody kształcenia zapewniające osiągnięcie efektów uczenia się	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta
Grupa przedmiotów kształceni ogólnego	Estetyka	ma gruntowną wiedzę w zakresie ogólnym i szczegółowym dotyczącą obszarów sztuki i nauki przydatną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną wykazuje głębokie zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i	Podające: wykład informacyjny, opowiadanie, opis, pogadanka, wykład problemowy, Poszukujące:	Egzamin pisemny, egzamin ustny, test wielokrotnego wyboru, esej, prezentacja prac
	Historia filozofii			
	Antropologia kultury i sztuki			
	Historia sztuki			
	Doktryny artystyczne			

Współczesne tendencje dyscyplin sztuki	<p>praktycznymi aspektami studiów, a także potrafi wykorzystywać tę wiedzę dla dalszego rozwoju;</p> <p>zna i rozumie na poziomie podstawowym rolę refleksji estetycznej w kształtowaniu kultury, ma świadomość wybranych zagadnień z zakresu podstawowej problematyki filozoficznej,</p> <p>ma świadomość antropologicznego charakteru kultury i sztuki jako istotnego składnika świata kultury (kultury symbolicznej),</p> <p>rozumie proces przemian w sztuce i kulturze, analizuje i interpretuje dzieło sztuki,</p> <p>zna podstawowe pojęcia teorii sztuki w interpretacji dzieła plastycznego - w szczególności dzieła graficznego; poruszania się w obszarze zagadnień współczesnej grafiki artystycznej i projektowej w Polsce i na świecie,</p> <p>zna podstawy historii grafiki europejskiej, rozumie i stosuje warsztat malarskiego i rysunkowego w twórczości graficznej; zna metody kształtowania kompozycji płaskiej i przestrzennej oraz kreatywnego poszukiwania warsztatowych rozwiązań w zakresie malarstwa i rysunku,</p> <p>potrafi rozróżnić, analizować i nazywać oraz wartościować różne aspekty wizualne świata zewnętrznego oraz kultury plastycznej w precyzyjniejszych kategoriach formy plastycznej,</p> <p>zna praktyczne aspekty formy plastycznej, w ujęciu współczesnej koncepcji wychowania plastycznego,</p> <p>zna podstawowe zagadnienia psychofizjologii</p>	<p>Ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa</p>
Aktualia sztuki		
Historia grafiki		
Seminarium z historii sztuki współczesnej		
Rysunek		
Malarstwo		
Struktury wizualne		
Psychofizjologia widzenia		
Psychologia reklamy		
Ochrona własności intelektualnej		
Podstawy grafiki warsztatowej		
Podstawy projektowania graficznego		
Podstawy liternictwa i typografii		
Fotografia		
Cyfrowe przetwarzanie obrazu		
Animacja komputerowa		
Projektowanie do www		
Technologie informacyjne		

		<p>widzenia, ma świadomość znaczenia psychologii w formułowaniu komunikatu wizualnego oraz interakcji z odbiorcą, ma świadomość i rozumie konieczność uwzględniania aspektów prawa ochrony własności intelektualnej, jest świadomy podstawowych narzędzi technologii informacyjnych</p>		
<p>Grupa przedmiotów specjalnościowych Grafika warsztatowa</p>	Grafika warsztatowa	<p>posiada podstawową wiedzę i umiejętności warsztatowe z zakresu klasycznych technik grafiki warsztatowej /litografia, wypukłodruk, wkłęsłodruk, serigrafia/ oraz umiejętność ich stosowania w twórczości graficznej, identyfikuje właściwą formę oraz metodę realizacji adekwatną do przekazywanych treści, umożliwiające realizowanie koncepcji artystycznych, wyraża komunikat wizualny za pomocą syntezy, metafory, skrótu graficznego, formułuje przekaz artystycznego na gruncie technik graficznych; stosuje klasyczne techniki grafiki warsztatowej; poszerza swoje możliwości twórcze i kreatywne poprzez łączenie technik i użycie technik cyfrowych; organizuje pracę artystyczną w oparciu o model pracowni graficznej; łączy tradycję z najnowszymi technologiami; podejmuje samodzielną działalność artystyczną. formułuje przekazu artystyczny w obszarze działań multimedialnych, podejmuje twórczą działalność na polu grafiki użytkowej. Zna współczesny warsztat wykonawczego wraz oraz potrafi syntetyzować doświadczeni z innych dziedzin plastyki w procesie projektowania, zna podstawowe i złożone aspekty typografii i umiejętnie je stosuje w różnych zadaniach</p>	<p>Poszukujące: Ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa</p>	<p>prezentacja prac,</p>
	Podstawy technologii papieru			
	Projektowanie graficzne			
	Liternictwo i typografia			

		<p>projektowych, wykazuje twórczy stosunek do litery i pisma, rozumie rolę typografii w kształtowaniu komunikatu wizualnego, rozumie i stosuje warsztat artystyczny fotografii; stosuje rozwiązania w zakresie fotografii oraz technik elektronicznych; rozumie związek między formą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem w obrębie fotografii artystycznej i reklamowej,</p> <p>posiada wiedzę i umiejętności warsztatowe z zakresu animacji komputerowej, stosuje szeroki wachlarz metod cyfrowej rejestracji obrazu, posiada umiejętność organizacji pracy podczas realizacji projektu multimedialnego; formułuje twórczy komunikat w obszarze działań multimedialnych.</p> <p>jest przygotowany do zdefiniowania własnej strategii artystycznej w ramach pracy nad koncepcją dyplomu artystycznego oraz jego części uzupełniającej.</p>		
Grupa przedmiotów specjalnościowych Projektowanie graficzne	Projektowanie graficzne	<p>posiada podstawową wiedzę i umiejętności warsztatowe z zakresu klasycznych technik grafiki warsztatowej /litografia, wypukłodruk, wkłęsłodruk, serigrafia/ oraz umiejętność ich stosowania w twórczości graficznej, identyfikuje właściwą formę oraz metodę realizacji adekwatną do przekazywanych treści, umożliwiające realizowanie koncepcji artystycznych, wyraża komunikat wizualny za pomocą syntezy, metafory, skrótu graficznego,</p> <p>formułuje przekaz artystycznego na gruncie technik graficznych; stosuje klasyczne techniki grafiki warsztatowej; poszerza swoje możliwości twórcze i kreatywne poprzez łączenie technik i użycie technik cyfrowych; organizuje pracę artystyczną w oparciu o</p>	Poszukujące: Ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa	prezentacja prac,
	Liternictwo i typografia			
	Grafika warsztatowa			

		<p>model pracowni graficznej; łączy tradycję z najnowszymi technologiami; podejmuje samodzielną działalność artystyczną. formułuje przekaz artystyczny w obszarze działań multimedialnych, podejmuje twórczą działalność na polu grafiki użytkowej. Zna współczesny warsztat wykonawczego wraz oraz potrafi syntetyzować doświadczeni z innych dziedzin plastyki w procesie projektowania, zna podstawowe i złożone aspekty typografii i umiejętnie je stosuje w różnych zadaniach projektowych, wykazuje twórczy stosunek do litery i pisma, rozumie rolę typografii w kształtowaniu komunikatu wizualnego, rozumie i stosuje warsztat artystyczny fotografii; stosuje rozwiązania w zakresie fotografii oraz technik elektronicznych; rozumie związek między formą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem w obrębie fotografii artystycznej i reklamowej, posiada wiedzę i umiejętności warsztatowe z zakresu animacji komputerowej, stosuje szeroki wachlarz metod cyfrowej rejestracji obrazu, posiada umiejętność organizacji pracy podczas realizacji projektu multimedialnego; formułuje twórczy komunikat w obszarze działań multimedialnych. jest przygotowany do zdefiniowania własnej strategii artystycznej w ramach pracy nad koncepcją dyplomu artystycznego oraz jego części uzupełniającej.</p>		
<p>Grupa przedmiotów do wyboru, np. niezwiązane z kierunkiem zajęcia ogólnouczeniiane lub zajęcia oferowane na innym kierunku studiów</p>	<p>Wykład ogólnouniwersytecki</p>		<p>Podające: wykład informacyjny, opowiadanie, opis, pogadanka, wykład problemowy,</p>	

Wychowanie fizyczne	Wychowanie fizyczne			zaliczenie
Lektorat z języka obcego	Lektorat z języka obcego specjalistyczny	<p>U01: komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców</p> <p>U02: brać udział w debacie _przedstawić i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich</p> <p>U03: prowadzić debatę</p> <p>U04: posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz w wyższym stopniu w zakresie specjalistycznej terminologii</p>	<p>Metody eksponujące (drama, inscenizacja, pokaz, symulacja).</p> <p>Metody podające (opis, opowiadanie, pogadanka).</p> <p>Metody poszukujące (ćwiczeniowa, giełda pomysłów, oxfordzka, projektu).</p> <p>Metody dydaktyczne w kształceniu online (metody ewaluacyjne)</p>	<p>Szczegółowe metody i kryteria oceniania obowiązujące u poszczególnych prowadzących zajęć zostaną przedstawione na zajęciach na początku danego etapu nauki.</p> <p>Egzamin – U01, U03, U04</p> <p>Wypowiedzi ustne – U02, U03</p> <p>Kolokwia – U01, U04</p>
Praktyki**	Plener kierunkowy	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach przedsięwzięć zespołowych - także o charakterze interdyscyplinarnym i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takich zespołach	Poszukujące: Ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa	Zaliczenie
	Praktyki zawodowe			
Praca dyplomowa i/lub egzamin dyplomowy***	Seminarium dyplomowe * Praca dyplomowa (magisterska) składa się z dwóch części. Głównym elementem pracy dyplomowej jest dyplom artystyczny z zakresu wybranej specjalności (10 punktów ECTS). Elementem uzupełniającym pracy dyplomowej dla studentów	<p>ma pogłębioną wiedzę dotyczącą uwarunkowań swobodnej i niezależnej kreacji artystycznej</p> <p>posiada rozwiniętą umiejętność kreacji artystycznej umożliwiającą realizowanie własnych koncepcji twórczych</p> <p>posiada umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji w procesie tworzenia prac artystycznych i projektowych</p> <p>posiada umiejętność podejmowania</p>	<p>Poszukujące: Ćwiczeniowa, giełda pomysłów, klasyczna metoda problemowa, obserwacji, panelowa</p>	prezentacja prac, egzamin dyplomowy

	specjalności grafika warsztatowa jest zestaw prac /praca/ z zakresu: grafiki projektowej lub fotografii lub animacji komputerowej (6 punktów ECTS)	samodzielnych, nowych i kompleksowych działań artystycznych w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji oraz integrowania nabytej wiedzy		
--	--	--	--	--

Praktyki**

Wymiar praktyk	2-tygodniowy plener kierunkowy(minimum 100 godz.)po II roku studiów, 3-tygodniowa praktyka zawodowa
Forma odbywania praktyk	Praca zespołowa lub indywidualna na plenerze kierunkowym, pod kierunkiem nauczyciela UMK(plener malarski), lub opiekuna praktyk (praktyka zawodowa) w okresie określonym planem studiów
Zasady odbywania praktyk	Studenci odbywają praktyki po II roku –plener kierunkowy, plener organizuje uczelnia Student ma obowiązek zaliczyć praktykę zawodową w czasie od V do IX semestru studiów. Zaliczenie uzyskuje się na podstawie przedstawionej dokumentacji opiekunowi praktyk.

Szczegółowe wskaźniki punktacji ECTS

Dyscypliny naukowe lub artystyczne, do których odnoszą się efekty uczenia się:

Dziedzina	Dyscyplina naukowa lub artystyczna	Punkty ECTS	
		liczba	%
Sztuki	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	304	100

Grupy przedmiotów zajęć	Przedmiot	Liczba punktów ECTS	Liczba ECTS w dyscyplinie: (wpisać nazwy dyscyplin)****	Liczba punktów ECTS z zajęć do wyboru	Liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	Liczba punktów ECTS, które student uzyskuje realizując: zajęcia związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów*****/ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

			A			
Grupa przedmiotów kształcenia ogólnego	Estetyka	3	3		1,5	
	Historia filozofii	2	2		1	
	Antropologia kultury i sztuki	2	2		1	
	Historia sztuki	15	15		7	
	Doktryny artystyczne	2	2		1	
	Współczesne tendencje dyscyplin sztuki	2	2		1	
	Aktualia sztuki	2	2		1	
	Historia grafiki	3	3		2	
	Seminarium z historii sztuki współczesnej	10	10		2	10
	Rysunek	16	16		11	
	Malarstwo	16	16		11	
	Struktury wizualne	3	3		2	
	Psychofizjologia widzenia	2	2		1	
	Psychologia reklamy	1	1		0,5	
	Ochrona własności intelektualnej	1	1		0,5	
	Podstawy grafiki warsztatowej	10	10		4	
	Podstawy projektowania graficznego	10	10		4	
Podstawy liternictwa i typografii	4	4		2		

	Fotografia	16	16		8	
	Cyfrowe przetwarzanie obrazu	10	10		4	
	Animacja komputerowa	7	7		4	
	Projektowanie do www	2	2		1	
	Technologie informacyjne	1	1		1	
Grupa przedmiotów specjalnościowych grafika warsztatowa	Grafika warsztatowa	66	66	66	43	66
	Podstawy technologii papieru	1	1	1	1	1
	Projektowanie graficzne	21	21	21	11	21
	Liternictwo i typografia	4	4	4	3	4
Grupa przedmiotów specjalnościowych projektowanie graficzne	Projektowanie graficzne	66	66	66	43	66
	Liternictwo i typografia	6	6	6	4	6
	Grafika warsztatowa	20	20	20	11	20
Grupa przedmiotów do wyboru, np. niezwiązane z kierunkiem zajęcia ogólnouczelniane lub zajęcia oferowane na innym kierunku studiów	Wykład ogólnouniwersytecki	8	8	8	8	
Wychowanie fizyczne	Wychowanie fizyczne	0	0		0	
Lektorat z języka obcego	Lektorat z języka obcego specjalistyczny	10	10		10	
Praktyki**	Plener kierunkowy	4	4		4	
Praca dyplomowa i/lub egzamin dyplomowy***	Seminarium dyplomowe	50	50	50	2	50

