

WIEDZA
ZNA I ROZUMIE

WIEDZA ZNA I ROZUMIE		Zakres i głębia – kompletność perspektywy poznawczej i zależności							
		charakterystyka efektów uczenia się PRK umożliwiających uzyskanie kompetencji z dziedziny sztuki	podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych związanych z kierunkiem studiów oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych, reprezentatywne dzieła z ich spuścizny oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami	style w sztuce i związane z nimi tradycje twórcze i odtwórcze	tendencje rozwojowe z zakresu poszczególnych dyscyplin artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów	problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z zawodem artysty danej specjalności	powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów	podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, podstawową problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty danej specjalności
			W zakresie wiedzy o realizacji prac artystycznych	W zakresie rozumienia kontekstu dyscyplin artystycznych					
Symbol kierunkowych efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA	Symbol efektów uczenia się ZSK →	P6_WG	P6S_WG	P6S_WG	P6S_WG	P6S_WG	P6S_WG	P6S_WG
	obowiązujące dla cyklu kształcenia od roku akademickiego 2019/2020								
K_W01	student uzyskuje podstawową wiedzę z zakresu projektowania edytorskiego								
K_W02	Student ma podstawową wiedzę z zakresu modelowania 3D - konstruowania obiektów złożonych z siatek geometrycznych. Rozumie metodologię modelowania obiektów zarówno wytwarzanych przemysłowo jak i obiektów pochodzenia organicznego. Świadomie planuje pracę przed rozpoczęciem działań. Studenci uzyskują podstawową wiedzę na temat specyfiki projektowania obiektów i stosowanych technologii.								
K_W03	Student ma uzyskać podstawową wiedzę z zakresu technik prezentacji i interpretacji graficznej podstawowych zadań projektowych, organizacji warsztatu projektanta. Sposobów ich zapisu i wizualizacji, zapisu koncepcji i dokumentowania projektów.								
K_W04	Student ma podstawową wiedzę z zakresu właściwości i możliwości zastosowań nowoczesnych materiałów konstrukcyjnych. Jest świadomy istnienia różnych materiałów o podobnych cechach oraz bardzo podobnych materiałów o istotnie różnych własnościach. Potrafi je rozpoznać i objaśnić różnice między nimi.								
K_W05	Student ma podstawową wiedzę z zakresu projektowania produktu, środków transportu , komunikacji wizualnej, narzędzi i środowiska pracy, biżuterii, projektowania produktów z użyciem struktur kinetycznych; definiowania pojęcia materii, formy i funkcji. Student uzyskuje praktyczną wiedzę z zakresu metod pracy nad projektami generowania nowych rozwiązań projektowych Otrzymuje wiedzę dotyczącą kolejnych etapów powstawania projektu i sposobów jego oceny i weryfikacji. Student jest świadomy na jakim etapie i dlaczego zastosować określoną formę podania projektu i jak szczegółowe powinno być opracowanie. Student ma wiedzę umożliwiającą samodzielne rozwiązywanie różnorodnych problemów projektowych w kontekście potrzeb społecznych								

K_W06	Student ma podstawową wiedzę rozpoznawania potrzeb, zbierania, porządkowania i interpretowania danych. Student uzyskuje podstawową wiedzę z zakresu metod pracy nad projektami koncepcyjnymi. Rozumie naukowe podstawy formowania problemu projektowego. Jest świadomy wpływu poprawnego określenia problemu projektowego na efekt końcowy projektu. Zna potencjalne źródła problemów mogące w części lub w całości uniemożliwić realizację projektu.								
K_W07	Student ma podstawową wiedzę z zakresu obsługi edytora tekstu, arkusza kalkulacyjnego, programu do tworzenia prezentacji multimedialnych, zna podstawowe źródła i sposoby przetwarzania informacji multimedialnej, zna główne zasady tworzenia prezentacji multimedialnych, rozumie strukturę i działanie serwisów internetowych								
K_W08	Student uzyskuje wiedzę z zakresu metod pracy z podstawowymi materiałami używanymi w modelowaniu ze szczególnym uwzględnieniem tworzyw sztucznych, wiedzy na temat narzędzi niezbędnych do ich obróbki oraz metod wykończenia powierzchni modeli i makiet, oraz obiektów wytwarzanych metodami przemysłowymi z uwzględnieniem ich charakteru i specyfiki oraz zwróceniem szczególnej uwagi na detal. Do celów projektowych potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu podstawowych praw fizyki (grawitacja i kinetyka). Student otrzymuje wiedzę z zakresu podstawowych zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z narzędzi używanych do modelowania. Student uzyskuje wiedzę z zakresu metod pracy nad wykonywaniem elementów przenoszenia i zamiany ruchu za pomocą metod modelarskich, zapoznaje się z materiałami, stosunkowo łatwo poddającymi się obróbce, nadającymi się do wykonywania elementów ruchomych oraz elementów przenoszących i zamieniających ruch w makietach i modelach imitacyjnych, nie poddawanych rzeczywistym obciążeniom.								
K_W09	Studenci nabywają wiedzę na temat podstawowych zagadnień malarskich takich jak m in: kolor, rodzaje światła i ich wpływ na modelowanie bryły w przestrzeni, walor i światłocień, różnicowanie materii, ekspresja użytych środków malarskich i graficznych (plama, kontur, faktura). A także zasady perspektywy i anatomii. Poznają narzędzia i techniki malarskie tj. Technika akrylowa, olejna, temperowa itd. Student ma podstawową wiedzę dotyczącą procesu twórczego, percepcji wzrokowej oraz warsztatu malarza i rysownika. Program pozwala na zapoznanie się z wieloma konwencjami malarskimi.								
K_W10	Student ma podstawową wiedzę z zakresu historii sztuki antycznej, średniowiecznej, nowożytnej, XIX i początku XX wieku								
K_W11	Student posiada podstawową wiedzę w zakresie kształtowania form przestrzennych. Poglębia problematykę organizacji procesu budowy obiektu i jego wykonawstwa. Uczy się dobierać środki adekwatne do realizacji wyznaczonych celów.								
K_W12	Student ma podstawowa wiedzę z zakresu ergonomii umożliwiającą właściwe rozwiązywanie problemów projektowych								
K_W13	Student zna podstawową wiedzę z zakresu terminologii akademickiej, oraz dotyczącą mebli, oświetlenia, farb i kolorów, detali architektonicznych, okien i drzwi, podłóg.								

K_W14	Student ma podstawową wiedzę z zakresu techniki i technologii wytwarzania produktów oraz właściwości i możliwości zastosowań tak klasycznych jak i nowych materiałów konstrukcyjnych. Rozumie podstawowe prawa fizyki (mechaniki, optyki) i potrafi je uwzględnić w realizowanym zadaniu projektowym .Jest świadomy istnienia różnych technologii i materiałów o istotnie różniących się własnościach. Potrafi je rozpoznać i objaśnić różnice między nimi. Rozumie konieczność podporządkowania projektowania wymaganiom technologicznym i materiałowym.								
K_W15	Student ma zasadniczą wiedzę dotyczącą człowieka i jego możliwości i zdolności psychofizycznych obejmująca antropometrię, biomechanikę i zagadnienia związane z psychologią poznawczą w projektowaniu systemów informacyjnych.								
K_W16	Student ma podstawową wiedzę z zakresu uregulowania ochrony własności intelektualnej;								
K_W17	Student uzyskuje wiedzę z historii wzornictwa/designu oraz poznaje teorie projektowania powiązane z ewolucją wzornictwa przemysłowego.								
K_W18	Student uzyskuje podstawową wiedzę w zakresie analizy, rozumienia struktury różnorodnych przekazów audiowizualnych oraz wybranych technik wizualizacyjnych								
K_W19	Student zna podstawową wiedzę z zakresu terminologii akademickiej, oraz dotyczącą mebli, oświetlenia, farb i kolorów, detali architektonicznych, okien i drzwi, podłóg.								

Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
Wydział
Kierunek
Stopień studiów: **studia I stopnia**
Profil ogólnoakademicki
Dyscyplina- Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji

KOMPETENCJE
SPOŁECZNE JEST GOTÓW DO

		Oceny – krytyczne podejście	Rola zawodowa – niezależność i rozwój etosu	Oceny – krytyczne podejście	Odpowiedzialność – wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu publicznego	Rola zawodowa – niezależność i rozwój etosu	
charakterystyka drugiego stopnia efektów uczenia się PRK umożliwiających uzyskanie kompetencji z dziedziny sztuki			samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnościami organizacji pracy	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami	wypełniania roli społecznej absolwenta studiów na kierunku przyporządkowanym do dyscypliny artystycznej	podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i etosem zawodu	efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania zadań w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych
		W zakresie niezależności		W zakresie uwarunkowań psychologicznych	W zakresie komunikacji społecznej		
Symbol kierunkowych efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA obowiązujące dla cyklu kształcenia od roku akademickiego 2019/2020	Symbol efektów uczenia się ZSK →	P6S_KR	P6S_KK	P6S_KO	P6S_KR	P6S_KR
K_K01	Student samodzielnie podejmuje prace projektowe, zbierając, analizując i interpretując informacje.						
K_K02	Student potrafi analizować obraz, rysunek, formułować opinie i krytyczne sądy na temat malarstwa, także własnych poszukiwań artystycznych. Student potrafi – na podstawowym poziomie – samodzielnie korygować własne błędy.						
K_K03	Student potrafi formułować opinie i sądy dotyczące problemu projektowego, prezentować jasno swój punkt widzenia.						
K_K04	Student posiada kompetencje w sferze przyjmowania i przekazywanie informacji o stanie projektowania, umiejętności formułowania własnej oceny i przyjmowania krytyki w pracy zespołowej oraz tworzenia własnej autorskiej prezentacji z uwzględnieniem kryteriów realizacji.						
K_K05	Student potrafi analizować dzieła sztuki dawnej pod względem stylu i formy, student potrafi formułować i wypowiadać sądy na temat dzieł sztuki dawnej, student dostrzega złożoność problematyki występującej przy kształtowaniu się stylu poszczególnych epok historycznych.						
K_K06	Student uczestniczy aktywnie w dyskusjach, uzyskuje podstawowe kompetencje w zakresie rozumienia specyfiki kierunku.						
	Posiada umiejętność efektywnego komunikowania się, oraz integracji w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych.						
	Umie ocenić i uzasadnić autorskie interpretacje projektu oparte o obiektywne kryteria oceny.						
	Student potrafi pracować w zespole. Posiada zdolność obserwacji zmian zachodzących w otaczającym go świecie.						
K_K07	Student wykształca nawyk systematycznej pracy, rozumienia argumentów i twórczego reagowania na pojawiające się informacje.						
K_K08	Student poszerza aparat do oceny realizacji przestrzennych. Potrafi zaprezentować, wypowiedzieć się na temat prac w pracowni i innych dokonani artystycznych. Formułuje opinie dotyczące życia kulturalnego i zawodowego. Jest gotowy do pracy w zespole.						
K_K09	Student posiada umiejętność analizy projektów i produktów pod względem użyteczności i jakości ergonomicznej. Umiejętność stosowania wiedzy ergonomicznej w praktyce projektowej.						
K_K10	Student uzyskuje kompetencje szczególnie w obszarze pracy w grupie i personalnie, (pozyskiwanie źródłowe informacji, selekcja, omawianie i analiza problemowa)						
K_K11	Student potrafi rozwiązywać problemy interdyscyplinarne, komunikować się interpersonalnie, oraz krytycznie interpretować cele i metody w procesie projektowania i kreacji artystycznej.						
K_K12	Student potrafi podejmować podstawowe czynności obrotu prawnego w zakresie prawa autorskiego i własności przemysłowej – w tym ocenić w kategoriach prawnych skutki zawarcia umów dotyczących działalności artystycznej oraz zakres możliwości korzystania z dostępnych w obrocie przekazów intelektualnych.						

K_K13	Zdobyta przez studenta wiedza wpłynie na udoskonalanie własnych metod projektowania / design, sprzyjać będzie inspiracjom twórczym w tym zakresie oraz pozwoli na formułowanie własnych ocen i opinii oraz ułatwi komunikację z innymi specjalistami z tej dziedziny.							
K_K14	Student potrafi wypowiadać się za pomocą środków graficznych i prezentować swoje projekty.							
K_K15	Student potrafi właściwie interpretować i oceniać poszczególne etapy realizacyjne projektu.							
K_K16	Student potrafi zaprezentować swoje własne prace i osiągnięcia artystyczne. Bierze udział w dyskusji, formułuje swoje opinie i sądy. Komunikuje się w zakresie podstawowej tematyki artystycznej. Jest przygotowany do uczestnictwa w programach stypendialnych i wymiany studentów (Erasmus).							