

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** PROJEKTOWANIE GRAFICZNE CZ.2

**Kod modułu:** 13-GR-SM-GPPG.2

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-GPPG.2_1		GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	3 3 3
13-GR-SM-GPPG.2_2	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	3 3 3
13-GR-SM-GPPG.2_3	Stosuje alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych.	GRMA_U10 GRMA_W05	3 3
13-GR-SM-GPPG.2_4	Potrąfi czerpać inspiracje z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	GRMA_U16 GRMA_W04 GRMA_W08	2 2 2
13-GR-SM-GPPG.2_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	3
13-GR-SM-GPPG.2_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	2
13-GR-SM-GPPG.2_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	2

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	<p>W ramach modułu studenci pogłębiają wiedzę i umiejętności tworzenia czytelnych, odpowiadających zadanej problematyce komunikatów wizualnych. Rozwijają wiedzę o użyciu kompozycji, barwy, typografii, łączeniu obrazu z tekstem, łamaniu tekstu, dostosowywania poszczególnych składników komunikatu do technologii (np. druk, internet). W ramach modułu studenci mają do wyboru cztery pracownie, z których każda specjalizuje się w określonym zestawie zagadnień: projektowanie plakatu, ilustracji, edytorstwie, typografii i liternictwie, w tym projektowaniu krojów, projektowaniu znaków i elementów identyfikacji wizualnej, opakowaniach oraz elementach wystawienniczych.</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z wysokimi walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p>
<b>Wymagania wstępne</b>	Zrealizowany moduł CZ.1

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-GR-SM-GPPG.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-GPPG.2_1, 13-GR-SM-GPPG.2_2, 13-GR-SM-GPPG.2_3, 13-GR-SM-GPPG.2_4, 13-GR-SM-GPPG.2_5, 13-GR-SM-GPPG.2_6, 13-GR-SM-GPPG.2_7

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
13-GR-SM-GPPG.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	75	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	75	13-GR-SM-GPPG.2_w_1