

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY GRAFIKI PROJEKTOWEJ CZ.3
Kod modułu: 13-GR-SM-PGP.3
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-GR-SM-PGP.3_1	Posiada umiejętność syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych.	GRMA_U02 GRMA_W01	3 2
13-GR-SM-PGP.3_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	GRMA_K03	3
13-GR-SM-PGP.3_3	zna zasady budowania kompozycji komunikatu wizualnego; potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	GRMA_U02 GRMA_U10 GRMA_U13 GRMA_U14	3 3 3 3
13-GR-SM-PGP.3_4	Posiada wiedzę o najnowszych dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy, prasie i literaturze fachowej.	GRMA_W05	2
13-GR-SM-PGP.3_5	umie samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie grafiki projektowej, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	GRMA_U03 GRMA_U05	3 3
13-GR-SM-PGP.3_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	GRMA_K04 GRMA_K01 GRMA_K07	3 3 1

3. Opis modułu

Opis	
-------------	--

	<p>Student zapoznaje się z podstawowymi zasadami sztuki projektowania, rozwija umiejętności analizowania rzeczywistości, syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych. Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów. Rozwija zdolność posługiwania się warsztatem graficznym – klasycznym i cyfrowym. Poszerza wiedzę o dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy. Zapoznaje się z prasą i literaturą fachową. Rozwija wiedzę nt. najnowszych trendów w projektowaniu. Rozwija postawę twórczą także w ramach ćwiczeń realizowanych zespołowo</p>
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-GR-SM-PGP.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-GR-SM-PGP.3_1, 13-GR-SM-PGP.3_2, 13-GR-SM-PGP.3_3, 13-GR-SM-PGP.3_4, 13-GR-SM-PGP.3_5, 13-GR-SM-PGP.3_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-GR-SM-PGP.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki projektowej i kompozycji Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-GR-SM-PGP.3_w_1