

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>grafika</b>
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:** PROJEKTOWANIE GRAFICZNE — PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA (dla specjalności Grafika Artystyczna) CZ.4

**Kod modułu:** 13-GR-SM-GAPG.4

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-GR-SM-GAPG.4_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej), projektów wydawniczych;	GRMA_U02 GRMA_U11 GRMA_W01	3 3 3
13-GR-SM-GAPG.4_2	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki.	GRMA_U03 GRMA_U13 GRMA_W03	4 4 4
13-GR-SM-GAPG.4_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-GAPG.4_4	Potrafi 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	3 3 3
13-GR-SM-GAPG.4_5	umie projektować własną twórczość i jej efekty w kierunku oceny najlepszych rozwiązań artystycznych, społecznych i prawnych	GRMA_U14	2
13-GR-SM-GAPG.4_6	potrafi organizować i przeprowadzać publiczne prezentacje i dyskusje związane z własną twórczością w kontekście szeroko pojętej kultury	GRMA_U19	1
13-GR-SM-GAPG.4_7	posiada zdolność komunikacji interdyscyplinarnej oraz swobodnego kontaktu z reprezentantami różnych środowisk społecznych w ramach podejmowanych przedsięwzięć graficznych i działań artystycznych	GRMA_K07	1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	<p>Moduł umożliwia studentom specjalności Grafika Artystyczna wzbogacenie doświadczeń badawczo-artystycznych o walory projektowe w zakresie grafiki. 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).</p> <p>W ramach modułu studenci rozwijają umiejętności łączenia praktycznych aspektów grafiki projektowej z walorami estetycznymi, umiejętnością łączenia doświadczeń nabywanych za zajęciach z innych dyscyplin.</p> <p>Moduł przygotowuje do realizacji uzupełniającej pracy dyplomowej.</p>
<b>Wymagania wstępne</b>	Zrealizowany moduł CZ.3

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

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</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-GAPG.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni — zagadnienia z zakresu projektowania graficznego 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	75	13-GR-SM-GAPG.4_w_1