

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie ilustracji książki cz.1

Kod modułu: 13_GRMA_PIK_CZ.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GRMA_PIK_CZ.1_3	Zna zasady kompozycji, umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw oraz typografii.	K_U02 K_U05 K_U11	2 2 2
13_GRMA_PIK_CZ.1_4	Stosuje różnorodne rozwiązania dla poszczególnych projektów, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi wykorzystując je w procesie tworzenia ilustracji książkowej.	K_U10 K_U12 K_U13	2 2 2
13_GRMA_PIK_CZ.1_5	Potrafi czerpać inspiracje z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze.	K_U03 K_U04 K_U16	2 2 2
13_GRMA_PIK_CZ.1_6	Potrafi współpracować z innymi studentami, także spoza swojej grupy i specjalności.	K_K07 K_U09	2 2
13_GRMA_PIK_CZ.1_1	Posiada wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z tematyką i technikami wykorzystywanymi w tradycyjnej oraz współczesnej grafice książkowej w oparciu o wiedzę z zakresu historii sztuki, literatury, filozofii, filmu oraz innych zjawisk współczesnego życia kulturalnego	K_W01 K_W03 K_W04 K_W05 K_W08	1 1 1 1 1
13_GRMA_PIK_CZ.1_2	Posiada umiejętności w zakresie tworzenia ilustracji książkowej zarówno w technikach tradycyjnych (akwarela, gwasz, collage, rysunek, grafika klasyczna) a także technikach fotograficznych i tworzonych bezpośrednio przy wykorzystaniu różnych	K_U01 K_U02	2 2

	programów graficznych	K_U03	2
		K_U10	2
		K_U13	2
		K_U14	2

3. Opis modułu	
Opis	Podstawowym założeniem kształcenia z zakresu modułu Projektowanie ilustracji książki jest przekazanie praktycznej umiejętności projektowania ilustracji. Zdobywanie wiedzy o różnych jej formach i typach. Zasadniczym celem jest praktyczne poszerzanie umiejętności i doskonalenie artystyczno-zawodowe przygotowujące studenta do tworzenia ilustracji w różnych technikach tradycyjnych: akwarelowych, gwaszy, collage'u, rysunku, grafice klasycznej a także technikach fotograficznych i tworzonych bezpośrednio przy pomocy programów komputerowych takich jak: Photoshop, Illustrator, itp. Po zrealizowaniu programu student powinien właściwie stosować rodzaj ilustracji do określonego typu publikacji: bajka, komiks, podręcznik dla dzieci, umieć zdigitalizować materiał i zoptymalizować jego jakość techniczną do druku offsetowego.
Wymagania wstępne	Wskazana jest realizacja programu pracowni graficznych, fotograficznych oraz innych pracowni ogólnoplastycznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PIK_CZ.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego (zestaw ćwiczeń) realizowanego przez studenta.	13_GRMA_PIK_CZ.1_3, 13_GRMA_PIK_CZ.1_4, 13_GRMA_PIK_CZ.1_5, 13_GRMA_PIK_CZ.1_6, 13_GRMA_PIK_CZ.1_1, 13_GRMA_PIK_CZ.1_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PIK_CZ.1_fns_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	35	PIK_CZ.1_w_1
PIK_CZ.1_fns_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej		Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	10	PIK_CZ.1_w_1