

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

**Moduł kształcenia:** Grafika publikacji elektronicznych cz.2

**Kod modułu:** 13\_GRMA\_GPE\_CZ.2

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13_GRMA_GPE_CZ.2_2	Posiada podstawowe umiejętności posługiwania się graficznymi programami komputerowymi, umożliwiającymi realizację projektów. Potrafi samodzielnie poszerzać umiejętności, korzystając z lektur oraz światowej sieci internetowej w celu doskonalenia swych realizacji.	K_U11 K_U15	4 4
13_GRMA_GPE_CZ.2_3	Potrafi łączyć tradycyjny warsztat projektanta z cyfrowymi narzędziami w celu nadania swym projektom szczególnego, indywidualnego charakteru.	K_U10 K_U12 K_U13	3 3 3
13_GRMA_GPE_CZ.2_4	Potrafi autonomicznie podejmować projektowe decyzje przedstawiając przekonującą argumentację, oraz przygotować wysokiej jakości prezentację wykonanych projektów.	K_U19 K_U20	3 3
13_GRMA_GPE_CZ.2_5	Potrafi wykorzystywać elementy graficzne, fotograficzne oraz multimedialne innych projektantów udostępniane do użytku publicznego na specjalnych portalach zgodnie z zasadami ochrony prawa autorskiego, dbając o spójność tych elementów z koncepcją graficzną projektu.	K_K07 K_K08 K_U08	3 3 3
13_GRMA_GPE_CZ.2_6	Cechuje się indywidualnością i odrębną osobowością twórczą znajdującą wyraz w kreatywnym podejściu do zadań takich jak: projektowanie graficznego wyglądu prezentacji multimedialnych, różnych form promocyjnych i reklamowych, stron www – całości oraz poszczególnych jej składników, interfejsów, elementów interaktywnych, łączeniu elementów pochodzenia fotograficznego, grafiki wektorowej i bitmapowej oraz animacji w spójną estetycznie, nowatorską i zarazem zgodną z wymaganiami projektowymi publikację.	K_U01 K_U07 K_U16	3 3 3
13_GRMA_GPE_CZ.2_7	Odnacza się ponadprzeciętną kreatywnością, umiejętnością współpracy z innymi projektantami, programistami, potrafi przedstawić przekonującą argumentację podczas prezentacji projektu.	K_U08 K_U14 K_U16	3 3 3

		K_U20	3
13_GRMA_GPE_CZ.2_1	Potrafi powiązać z sobą 2 aspekty projektu publikacji elektronicznej takie jak estetyka (graficzny wyraz) oraz funkcjonalność opierającą się na przejrzystości struktury.	K_U02 K_W03	4 4

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Realizacja modułu Grafika publikacji elektronicznych pozwala studentowi na sprawne projektowanie wizualnej strony publikacji elektronicznych z użyciem wektorowych i bitmapowych graficznych programów komputerowych a także przeznaczonych do realizacji prezentacji multimedialnych. Pozwala zrozumieć zasady tworzenia stron www, sposoby optymalizacji grafiki na potrzeby wszelkich publikacji elektronicznych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Podstawowa znajomość Adobe Photoshop, Corel Draw lub Adobe Illustrator, Adobe Acrobat, Microsoft Office PowerPoint

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
GPE_CZ.2_w_1	Konsultacje wykonanych projektów	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacji założonych projektów publikacji lub jej elementów graficznych .	13_GRMA_GPE_CZ.2_2, 13_GRMA_GPE_CZ.2_3, 13_GRMA_GPE_CZ.2_1
GPE_CZ.2_w_2	Indywidualny test wiedzy i umiejętności obsługi programów graficznych	Ocena umiejętności stosowania programów graficznych i specjalistycznych programów do tworzenia prezentacji. Ocena zdolności do samodzielnego rozwiązywania zadań.	13_GRMA_GPE_CZ.2_4, 13_GRMA_GPE_CZ.2_5
GPE_CZ.2_w_3	Wypowiedź ustna	Ocena umiejętności prezentacji własnych działań projektowych odwołująca się do rzeczowej argumentacji oraz zdolności krytycznej ich analizy i oceny zarówno na etapie projektowania jak i prezentacji gotowego produktu.	13_GRMA_GPE_CZ.2_6, 13_GRMA_GPE_CZ.2_7

### 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	
GPE_CZ.2_fns_1	ćwiczenia	Wykonywanie projektów, realizacja postawionych zadań – poddawanie ich krytycznej weryfikacji w odniesieniu do poczynionych założeń w bezpośredniej konfrontacji z prowadzącym.	15	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa w odniesieniu do wymagań projektowych, literatury i doświadczeń twórczych zwięźczona realizacją konkretnej propozycji w kilku wariantach.	35	GPE_CZ.2_w_1, GPE_CZ.2_w_2, GPE_CZ.2_w_3
GPE_CZ.2_fns_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie komunikacji bezpośredniej oraz internetowej		Indywidualne konsultacje w formie komunikacji bezpośredniej oraz internetowej	10	GPE_CZ.2_w_2, GPE_CZ.2_w_3