

1.	Nazwa kierunku	doradztwo polityczne i publiczne
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy), 2016/2017 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika komputerowa

Kod modułu: 05-DPiP-14-GK

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
GK_K_1	Ma świadomość zachowania się w sposób profesjonalny i etyczny w zakresie projektowania materiałów wyborczych i reklamowych.	DPiP_K02 DPiP_K05	4 4
GK_U_1	Potrafi analizować i ocenić jakość ulotek wyborczych, materiałów reklamowych zamieszczanych w mediach – ich trafność w odniesieniu do celów, zgodność z zasadami profesjonalizmu, ale również etykę.	DPiP_U02 DPiP_U12 DPiP_U19	5 5 5
GK_U_2	Potrafi samodzielnie przygotować materiał wyborczy i reklamowy (ulotkę, plakat itp.) z zachowaniem zasad profesjonalizmu, etyki, wyrażające określone cele komunikacyjne z odbiorcami.	DPiP_U02 DPiP_U14 DPiP_U19 DPiP_U20	5 5 5 5
GK_W_1	Ma wiedzę na temat warsztatu pracy grafika komputerowego, potrafi sprawnie operować słownikiem kategorialnym.	DPiP_W01	5
GK_W_2	Ma wiedzę na temat sposobów ochrony prac graficznych przed naruszeniem praw autorskich.	DPiP_W18	5

3. Opis modułu	
Opis	Słuchacze uczestniczący w kursie nabywają wiedzę z zakresu warsztatu grafika komputerowego – operują profesjonalnym słownikiem pojęciowym. Poznają zasady profesjonalnego projektowania materiałów wyborczych i reklamowych, z uwzględnieniem celów komunikacyjnych przekazu. Słuchacze poprzez analizę gotowych materiałów wyborczych i reklamowych, zamieszczanych w różnych mediach, szlifują własne krytyczne spojrzenie, świadomość metodologiczną. Doskonają swój warsztat z zakresu praktycznego wykorzystania zdobytej wiedzy poprzez samodzielne projektowanie. Dowiadują się także jak chronić materiał graficzny przed naruszeniem praw autorskich.

Wymagania wstępne	Ogólna wiedza z zakresu komunikowania.
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
GK_w_1	Dyskusja moderowana przez koordynatora zajęć	W trakcie dyskusji prowadzący zadaje pytania sprawdzające wiedzę, której dotyczy opisywany efekt kształcenia. Jeśli słuchacz nie dysponuje wystarczającą wiedzą, musi temat zaliczyć w trakcie konsultacji.	GK_W_1, GK_W_2
GK_w_2	Częstkowa ocena z analizy materiałów gotowych	W trakcie zajęć słuchacze w grupach na ocenę analizują gotowe materiały wyborcze i reklamowe (zamieszczane w mediach, ulotki, plakaty itp.), szczególny nacisk kładziony jest na zasady prawidłowego jakości materiału, obróbki z uwzględnieniem oddziaływania na odbiorcę i trafności z uwagi na cele przekazu.	GK_K_1, GK_U_1
GK_w_3	Częstkowa ocena z warsztatu z zakresu projektowania	W trakcie zajęć słuchacze uczestniczą w praktycznych ćwiczeniach z zakresu projektowania materiałów wyborczych i reklamowych, poznają zasady pracy w programach CorelDraw oraz Photoshop. Warsztat kończy się sprawdzianem umiejętności na ocenę.	GK_U_2
GK_w_4	Praca zaliczeniowa	Słuchacze, wykorzystując wiedzę i zdobyte umiejętności, samodzielnie przygotowują materiał wyborczy lub reklamowy na konkretne zadane przez koordynatora przedmiotu tematy.	GK_K_1, GK_U_1, GK_U_2, GK_W_1, GK_W_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	
GK_fs_1	laboratorium	Zajęcia odbywają się z wykorzystaniem poniższych metod: - dyskusja moderowana przez koordynatora, - analiza materiałów gotowych, - warsztat praktyczny z zakresu projektowania graficznych materiałów wyborczych i/lub reklamowych.	30	Praca własna studenta obejmuje: - studiowanie literatury przedmiotu, - gromadzenie różnych materiałów wyborczych i reklamowych do analizy podczas zajęć, - przygotowanie pracy zaliczeniowej.	30	GK_w_1, GK_w_2, GK_w_3, GK_w_4