

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>doradztwo polityczne i publiczne</b>                |
| 2. | Cykl rozpoczęcia          | 2017/2018 (semestr zimowy), 2018/2019 (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

| <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> |
| GK_K_1  | Ma świadomość zachowania się w sposób profesjonalny i etyczny w zakresie projektowania materiałów wyborczych i reklamowych.  | DPiP_K02<br>DPiP_K05                         | 4<br>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<br>DPiP_U12<br>DPiP_U19             | 5<br>5<br>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<br>DPiP_U14<br>DPiP_U19<br>DPiP_U20 | 5<br>5<br>5<br>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                                     |

| <b>3. Opis modułu</b> |  |
|-----------------------|--|
| <b>Opis</b>           | 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. |

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Wymagania wstępne</b> | Ogólna wiedza z zakresu komunikowania. |
|--------------------------|--|

| <b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b> |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <b>kod</b>   | <b>nazwa (typ)</b>                                  | <b>opis</b>  | <b>efekty kształcenia modułu</b>       |
| 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 |

| <b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b> |                                  |  |                      |  |                      |  |
|--------------------------------------|----------------------------------|--|----------------------|--|----------------------|--|
| <b>kod</b>                           | <b>rodzaj prowadzonych zajęć</b> |  |                      | <b>praca własna studenta</b>   |                      | <b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b> |
|                                      | <b>nazwa</b>                     | <b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>   | <b>liczba godzin</b> | <b>opis</b>  | <b>liczba godzin</b> |  |
| GK_fs_1                              | laboratorium                     | Zajęcia odbywają się z wykorzystaniem poniższych metod:<br>- dyskusja moderowana przez koordynatora,<br>- analiza materiałów gotowych,<br>- warsztat praktyczny z zakresu projektowania graficznych materiałów wyborczych i/lub reklamowych. | 30                   | Praca własna studenta obejmuje:<br>- studiowanie literatury przedmiotu,<br>- gromadzenie różnych materiałów wyborczych i reklamowych do analizy podczas zajęć,<br>- przygotowanie pracy zaliczeniowej. | 30                   | GK_w_1, GK_w_2, GK_w_3, GK_w_4                 |