

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	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy Grafiki Projektowej cz.2

Kod modułu: 13_GRMA_PGP_CZ.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GRMA_PGP_CZ.1_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych które potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych	K_K01 K_K04	2 2
13_GRMA_PGP_CZ.2_1	Posiada umiejętność syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych.	K_U03 K_W01	2 1
13_GRMA_PGP_CZ.2_2	Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów.	K_K03	1
13_GRMA_PGP_CZ.2_3	Zna zasady budowania kompozycji komunikatu wizualnego; potrafi posługiwać się warsztatem grafika-projektanta w zakresie technik manualnych oraz potrafi wykorzystywać możliwości współczesnych środków obrazowania graficznego	K_U02 K_U10 K_U13 K_U14	2 2 2 2
13_GRMA_PGP_CZ.2_5	Umie samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie grafiki projektowej, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje, z zachowaniem otwartości na odmienne sposoby postrzegania twórczej rzeczywistości	K_U03 K_U05	3 3
13_GRMA_PGP_CZ.2_4	Posiada wiedzę o najnowszych dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy, prasie i literaturze fachowej.	K_W05	1

3. Opis modułu

Opis	Student zapoznaje się z podstawowymi zasadami sztuki projektowania, rozwija umiejętności analizowania rzeczywistości, syntetycznego myślenia, a w konsekwencji budowania czytelnych komunikatów i tworzenia celnych komentarzy graficznych. Posiada świadomość nowoczesnej filozofii projektowania jako aktywności mającej na celu rozwiązywanie problemów. Rozwija zdolność posługiwania się warsztatem graficznym – klasycznym i cyfrowym.
-------------	--

	Poszerza wiedzę o dokonaniach z zakresu projektowania graficznego, o twórcach, metodach pracy. Zapoznaje się z prasą i literaturą fachową. Rozwija wiedzę nt. najnowszych trendów w projektowaniu.
Wymagania wstępne	Wskazana jest realizacja programu pracowni graficznych oraz innych pracowni ogólnoplastycznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13_GRMA_PGP_CZ.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego (zestaw ćwiczeń) realizowanego przez studenta.	13_GRMA_PGP_CZ.1_6, 13_GRMA_PGP_CZ.2_1, 13_GRMA_PGP_CZ.2_2, 13_GRMA_PGP_CZ.2_3, 13_GRMA_PGP_CZ.2_5, 13_GRMA_PGP_CZ.2_4

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	
PGP_CZ.2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	25	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	25	13_GRMA_PGP_CZ.2_w_1
PGP_CZ.2_fs_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej	20	Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	20	13_GRMA_PGP_CZ.2_w_1