

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:** Projektowanie ilustracji książki cz.2

**Kod modułu:** 13\_GRMA\_PIK\_CZ.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GRMA_PIK_CZ.2_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.2_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.2_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.2_6	Potrafi współpracować z innymi studentami, także spoza swojej grupy i specjalności.	K_K07 K_U09	2 2
13_GRMA_PIK_CZ.2_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, 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.2_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	
<b>Opis</b>	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 poszerzenie 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.
<b>Wymagania wstępne</b>	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.2_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.2_3, 13_GRMA_PIK_CZ.2_4, 13_GRMA_PIK_CZ.2_5, 13_GRMA_PIK_CZ.2_6, 13_GRMA_PIK_CZ.2_1, 13_GRMA_PIK_CZ.2_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.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	PIK_CZ.2_w_1
PIK_CZ.2_fs_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej	5	Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	5	PIK_CZ.2_w_1