

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: Grafika publikacji elektronicznych cz.3

Kod modułu: 13_GRMA_GPE_CZ.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GRMA_GPE_CZ.3_1	Potrafi powiązać z sobą dwa aspekty projektu publikacji elektronicznej takie jak estetyka (graficzny wyraz) oraz funkcjonalność opierającą się na przejrzystości struktury.	K_U02 K_W03	3 3
13_GRMA_GPE_CZ.3_2	Posiada dobre 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	5 5
13_GRMA_GPE_CZ.3_3	Potrafi łączyć tradycyjny warsztat projektanta z cyfrowymi narzędziami w celu nadania swym projektom szczególnego, indywidualnego charakteru.	K_U10 K_U12 K_U13	4 4 4
13_GRMA_GPE_CZ.3_4	Potrafi autonomicznie podejmować projektowe decyzje przedstawiając przekonującą argumentację, oraz przygotować wysokiej jakości prezentację wykonanych projektów.	K_U19 K_U20	4 4
13_GRMA_GPE_CZ.3_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	4 2 4
13_GRMA_GPE_CZ.3_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	5 5 4
13_GRMA	Odnacza się ponadprzeciętną kreatywnością, umiejętnością współpracy z innymi projektantami, programistami, potrafi	K_U08	4

_GPE_CZ.3_7	przedstawić przekonującą argumentację podczas prezentacji projektu.	K_U14	4
		K_U20	4

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Dobra 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.3_w_1	Konsultacje wykonanych projektów	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacji założonych projektów publikacji lub jej elementów graficznych .	13_GRMA_GPE_CZ.3_1, 13_GRMA_GPE_CZ.3_2, 13_GRMA_GPE_CZ.3_3
GPE_CZ.3_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.3_4, 13_GRMA_GPE_CZ.3_5
GPE_CZ.3_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.3_6, 13_GRMA_GPE_CZ.3_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.3_fs_1	ćwiczenia	Wykonywanie projektów, realizacja postawionych zadań – poddawanie ich krytycznej weryfikacji w odniesieniu do poczynionych założeń w bezpośredniej konfrontacji z prowadzącym.	25	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa w odniesieniu do wymagań projektowych, literatury i doświadczeń twórczych zwieńczona realizacją konkretnej propozycji w kilku wariantach.	25	GPE_CZ.3_w_1, GPE_CZ.3_w_2, GPE_CZ.3_w_3
GPE_CZ.3_fs_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie komunikacji bezpośredniej oraz internetowej	5	Indywidualne konsultacje w formie komunikacji bezpośredniej oraz internetowej	5	GPE_CZ.3_w_2, GPE_CZ.3_w_3