

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>grafika</b>
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.4

**Kod modułu:** 13\_GRMA\_GPE\_CZ.4

**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>
13_GRMA_GPE_CZ.4_1	Potrąfi powiązać z sobą 2 aspekty projektu publikacji elektronicznej takie jak estetyka (graficzny wyraz) oraz funkcjonalność opierającą się na przejrzystości struktury.	K_U02 K_W03	5 4
13_GRMA_GPE_CZ.4_2	Posiada bardzo dobre umiejętności posługiwania się graficznymi programami komputerowymi, umożliwiającymi realizację projektów. Potrąfi samodzielnie poszerzać umiejętności, korzystając z lektur oraz światowej sieci internetowej w celu doskonalenia swych realizacji.	K_U06 K_U11 K_U14 K_U15	4 5 5 5
13_GRMA_GPE_CZ.4_3	Potrąfi łączyć tradycyjny warsztat projektanta z cyfrowymi narzędziami w celu nadania swym projektom szczególnego, indywidualnego charakteru.	K_U10 K_U12 K_U13	4 5 5
13_GRMA_GPE_CZ.4_4	Potrąfi autonomicznie podejmować projektowe decyzje przedstawiając przekonującą argumentację, oraz przygotować wysokiej jakości prezentację wykonanych projektów.	K_U07 K_U19 K_U20	5 5 5
13_GRMA_GPE_CZ.4_5	Potrąfi 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	5 3 5
13_GRMA_GPE_CZ.4_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	K_U01 K_U07 K_U16	5 5 5

	fotograficznego, grafiki wektorowej i bitmapowej oraz animacji w spójną estetycznie, nowatorską i zarazem zgodną z wymaganiami projektowymi publikację.		
13_GRMA_GPE_CZ.4_7	Odnacza się ponadprzeciętną kreatywnością, umiejętnością współpracy z innymi projektantami, programistami, potrafi przedstawić przekonującą argumentację podczas prezentacji projektu.	K_K03 K_K04 K_U08 K_U14 K_U19 K_U20	3 4 5 5 4 5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	Bardzo dobra znajomość Adobe Photoshop, Corel Draw lub Adobe Illustrator, Adobe Acrobat, Microsoft Office PowerPoint

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
GPE_CZ.4_w_1	Konsultacje wykonanych projektów	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacji założonych projektów publikacji lub jej elementów graficznych .	13_GRMA_GPE_CZ.4_1, 13_GRMA_GPE_CZ.4_2, 13_GRMA_GPE_CZ.4_3
GPE_CZ.4_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.4_4, 13_GRMA_GPE_CZ.4_5
GPE_CZ.4_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.4_6, 13_GRMA_GPE_CZ.4_7

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
GPE_CZ.4_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.4_w_1, GPE_CZ.4_w_2, GPE_CZ.4_w_3
GPE_CZ.4_fs_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie komunikacji bezpośredniej oraz internetowej	5	Indywidualne konsultacje w formie komunikacji bezpośredniej oraz internetowej	5	GPE_CZ.4_w_2, GPE_CZ.4_w_3