

1.	Nazwa kierunku	etnologia i antropologia kulturowa
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Pracownia projektowania graficznego 1

Kod modułu: 12-AK-DK-S1-2PPG1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	potrafi organizować działania propagujące twórczość ludową jako źródło inspiracji w nowoczesnym projektowaniu – np. wystawy, prelekcje; potrafi pracować w zespołach interdyscyplinarnych zajmujących się projektowanie graficznym, wystawiennictwem, pracą badawczą związaną ze sztuką ludową, szczególnie lokalną	K_K02 K_K04	3 3
_U_1	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę o kompozycji i barwach do budowania komunikatów graficznych; potrafi posługiwać się - na podstawowym poziomie - mediami graficznymi: rysunek, szablon, monotypia itd. oraz programami graficznymi: grafika bitowa i wektorowa; potrafi budować poprawne komunikaty graficzne z użyciem typografii; potrafi skutecznie łączyć podstawowe umiejętności z zakresu projektowania graficznego z wiedzą o etnologii, dziedzictwie sztuki ludowej, szczególnie lokalnej, nadając łączonym elementom innowacyjną wartość	K_U01 K_U05 K_U07	3 2 4
_W_1	zna podstawowe zagadnienia z zakresu kompozycji plastycznej i podstawowe wiadomości o barwach; zna podstawowe zagadnienia związane z liternictwem i prostymi strukturami typograficznymi; ma wiedzę na temat metod analizy i interpretacji sztuki jako systemie wartości i symboli	K_W04	2
_W_2	zna główne nurty i tendencje w projektowanie graficznym, szczególnie związane z aspektami etnologicznymi; zna podstawowe zagadnienia z zakresu funkcji projektowania graficznego rozumianego jako działanie prospołeczne, przewidujące skutki działania projektu; zna podstawowe możliwości różnych mediów (np. rysunek, grafika wektorowa, bitowa)	K_W08	2

3. Opis modułu

Opis	Moduł Pracownia projektowania graficznego ma zaznajomić studentów z podstawami projektowania graficznego: świadome i skutecznie posługiwanie się kompozycją, barwą, typografią i łączenie tych umiejętności z wiedzą z zakresu etnologii. Projektowanie graficzne wzbogacone zostanie elementami zaczerpniętymi ze sztuki ludowej. Dzięki temu połączeniu projekty studentów mogą zyskać cech oryginalności, innowacyjności a jednocześnie stworzyć możliwość na pojawienie się wartości sztuki ludowej w przestrzeni wizualnej
Wymagania wstępne	Brak wymagań

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
_w_1	projekt zaliczeniowy	weryfikacja poszczególnych elementów projektu podczas prezentacji w formie wystawy zaliczeniowej	_K_1, _U_1, _W_1, _W_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	
_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia projektowe, konsultacja poszczególnych etapów projektów	30	zapoznanie się z literaturą fachową, realizowanie poszczególnych etapów projektu w oparciu o wcześniejsze konsultacje	60	_w_1