

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika projektowa cz.2

Kod modułu: 13_GR2A_GP_CZ.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GR2A_GP_CZ.2_1	Rozwija umiejętności w zakresie tworzenia funkcjonalnych, zrozumiałych i posiadających wysokie walory estetyczne komunikatów graficznych – pojedynczych (np. plakat) i systemowych (np. system komunikacji czy identyfikacji wizualnej)	K_U01 K_U02 K_U03 K_U05 K_W01	4 4 4 4 3
13_GR2A_GP_CZ.2_2	Zna zasady kompozycji; umiejętnie wykorzystuje wiedzę na temat barw, typografii, infografiki	K_U02 K_W03	4 3
13_GR2A_GP_CZ.2_3	Zna i stosuje alternatywne rozwiązania dla poszczególnych problemów projektowych, posługuje się sprawnie rysunkiem, technikami graficznymi i komputerowymi oraz innymi środkami obrazowania graficznego, wykorzystując je w procesie projektowania komunikatów wizualnych	K_U01 K_U10 K_U11 K_U12 K_U13 K_U14 K_U15 K_W07	2 4 4 4 4 4 4 3
13_GR2A_GP_CZ.2_4	Umie wykorzystywać nabytą wiedzę z zakresu literatury, filmu oraz różnych środków masowego przekazu; odnosi się do szerokiej wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze	K_W02 K_W04 K_W05	3 3 3

13_GR2A_GP_CZ.2_5	Potrafi pracować w zespole projektowym, współpracować z innymi studentami, także spoza swojej grupy i specjalności	K_K02 K_K03 K_K06 K_K07 K_U08 K_U09	3 3 3 3 4 4
13_GR2A_GP_CZ.2_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych którą potrafi wykorzystywać w rozwiązywaniu problemów twórczych, społecznych i prawnych	K_K01 K_K04 K_K08 K_U06 K_U07	3 3 3 4 4
13_GR2A_GP_CZ.2_7	Posiada umiejętności prezentowania własnych pomysłów twórczych poprzez poprawne formułowanie sądów i trafną argumentację	K_U19 K_U20	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu Grafika projektowa daje studentowi wiedzę z zakresu tworzenia czytelnych komunikatów graficznych. Student uczy się świadomego budowania relacji pomiędzy treścią a formą graficzną komunikatu wizualnego oraz łączenia funkcji estetycznej i informacyjnej. Kształcenie ukierunkowane jest na rozwój wyobraźni i myślenia syntetycznego, operowania znakiem i symbolem oraz doskonalenia warsztatu grafika projektanta z wykorzystaniem technologii analogowej i cyfrowej. Student rozwija wiedzę dotyczącą najnowszych trendów w grafice projektowej.
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_GR2A_GP_CZ.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego (zestaw ćwiczeń) realizowanego przez studenta.	13_GR2A_GP_CZ.2_1, 13_GR2A_GP_CZ.2_2, 13_GR2A_GP_CZ.2_3, 13_GR2A_GP_CZ.2_4, 13_GR2A_GP_CZ.2_5, 13_GR2A_GP_CZ.2_6, 13_GR2A_GP_CZ.2_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	
GP_CZ.2_fs	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnej i	45	Praca w oparciu o omawiane techniki	15	13_GR2A_GP_CZ.2_w_1

_1		Świadomej realizacji indywidualnych projektów plastycznych; zajęcia mają formę ćwiczeń i działań w pracowni artystycznej.		plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego		
GP_CZ.2_fs _2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej	15	Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	5	13_GR2A_GP_CZ. 2_w_1