

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 internetowa cz.2

Kod modułu: 13_GR2A_GI_CZ.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GR2A_GI_CZ.2_2	Potrafi samodzielnie podejmować decyzje oparte na własnej argumentacji dbając o jakość prezentacji wykonanych projektów.	K_U05 K_W07	4 3
13_GR2A_GI_CZ.2_3	Cechuje się indywidualnością i odrębną osobowością twórczą znajdującą wyraz w kreatywnym podejściu do zadań takich jak: projektowanie graficznego wyglądu stron www, całości oraz poszczególnych jej składników, interfejsów, elementów interaktywnych, łączeniu elementów pochodzenia fotograficznego, grafiki wektorowej i bitmapowej oraz animacji w spójny estetycznie, nowatorski i zarazem zgodny z wymaganiami projektowymi produkt.	K_U01 K_U04	4 4
13_GR2A_GI_CZ.2_4	Posiada wystarczające umiejętności posługiwania się graficznymi programami komputerowymi, umożliwiające realizację projektów. Potrafi je samodzielnie rozwijać, korzystając z lektur oraz światowej sieci internetowej w celu doskonalenia swych realizacji.	K_U06 K_U11 K_U14 K_U15 K_U16	4 4 4 4 4
13_GR2A_GI_CZ.2_5	Potrafi używać tradycyjnych narzędzi projektanta w dążeniu do nadania swym projektom szczególnego, indywidualnego charakteru, jak również potrafi je wprowadzić do komputera i opracować w stosownych programach graficznych oraz zastosować właściwy format cyfrowych plików graficznych.	K_U10 K_U13 K_U16	4 4 4
13_GR2A_GI_CZ.2_6	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_K08 K_U16	4 2
13_GR2A_GI_CZ.2_7	Cechuje się indywidualnością i odrębną osobowością twórczą znajdującą wyraz w kreatywnym podejściu do zadań takich jak: projektowanie graficznego wyglądu stron www, całości oraz poszczególnych jej składników, interfejsów, elementów	K_U01 K_U06	4 4

	interaktywnych, łączeniu elementów pochodzenia fotograficznego, grafiki wektorowej i bitmapowej oraz animacji w spójny estetycznie, nowatorski i zarazem zgodny z wymaganiami projektowymi produkt.	K_W03	3
13_GR2A_GI_CZ.2_8	Odznacza się kreatywnością, umiejętnością współpracy z innymi projektantami, programistami, potrafi przedstawić przekonującą argumentację podczas prezentacji projektu.	K_K02 K_K07 K_U08 K_U09 K_U12 K_U13 K_U17 K_U19 K_U20	4 3 4 4 4 4 2 3 3
13_GR2A_GI_CZ.2_1	Potrafi powiązać z sobą dwa aspekty projektu www takie jak estetyka (graficzny wyraz) oraz funkcjonalność opierającą się na przejrzystości struktury i nawigacji.	K_U02 K_W03	4 4

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu Grafika internetowa pozwala studentowi na sprawne projektowanie wizualnej strony witryn internetowych z użyciem wektorowych i bitmapowych graficznych programów komputerowych a także dedykowanych edycji stron www. Pozwala zrozumieć zasady tworzenia stron www, sposoby optymalizacji grafiki na potrzeby www oraz technikę implementacji zoptymalizowanej grafiki do języka HTML, co umożliwi przyszłą swobodną komunikację pomiędzy nim (webdesigner) a webmasterem zajmującym się programowaniem witryn www. Powinna rozwinąć kreatywne zdolności studenta i zachęcić do pogłębiania zdobytych doświadczeń i wiedzy.
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość Adobe Photoshop, Corel Draw lub Adobe Illustrator.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13_GR2A_GI_CZ.2_w_1	Konsultacje wykonanych projektów	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacji założonych projektów stron www lub elementów graficznych stron.	13_GR2A_GI_CZ.2_2, 13_GR2A_GI_CZ.2_3, 13_GR2A_GI_CZ.2_4, 13_GR2A_GI_CZ.2_5, 13_GR2A_GI_CZ.2_6, 13_GR2A_GI_CZ.2_7, 13_GR2A_GI_CZ.2_8, 13_GR2A_GI_CZ.2_1
13_GR2A_GI_CZ.2_w_2	Indywidualny test wiedzy i umiejętności obsługi programów graficznych	Ocena umiejętności stosowania programów graficznych w celu uzyskania oczekiwanych efektów. Ocena zdolności do rozwiązywania napotkanych trudności.	13_GR2A_GI_CZ.2_2, 13_GR2A_GI_CZ.2_3, 13_GR2A_GI_CZ.2_4, 13_GR2A_GI_CZ.2_5, 13_GR2A_GI_CZ.2_6, 13_GR2A_GI_CZ.2_7,

			13_GR2A_GI_CZ.2_8, 13_GR2A_GI_CZ.2_1
13_GR2A_GI_CZ.2_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_GR2A_GI_CZ.2_2, 13_GR2A_GI_CZ.2_3, 13_GR2A_GI_CZ.2_4, 13_GR2A_GI_CZ.2_5, 13_GR2A_GI_CZ.2_6, 13_GR2A_GI_CZ.2_7, 13_GR2A_GI_CZ.2_8, 13_GR2A_GI_CZ.2_1

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	
GI_CZ.2_fs_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie komunikacji bezpośredniej oraz internetowej	20	Indywidualne konsultacje w formie komunikacji bezpośredniej oraz internetowej	10	13_GR2A_GI_CZ.2_w_1, 13_GR2A_GI_CZ.2_w_3
GI_CZ.2_fs_1	ćwiczenia	Wykonywanie projektów, realizacja postawionych zadań – poddawanie ich krytycznej weryfikacji w odniesieniu do poczynionych założeń w bezpośredniej konfrontacji z prowadzącym.	40	Indywidualna praca koncepcyjna i projektowa w odniesieniu do wymagań projektowych, literatury i doświadczeń twórczych zwieńczona realizacją konkretnej propozycji w kilku wariantach.	20	13_GR2A_GI_CZ.2_w_1, 13_GR2A_GI_CZ.2_w_2, 13_GR2A_GI_CZ.2_w_3