

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>Creative management in new media</b>
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy grafiki projektowej

**Kod modułu:** 09-ZN-S2-PGP

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
PGP_1	Student posiada wiedzę na temat wykorzystania grafiki w komunikacji reklamowej.	K_W05	5
PGP_2	Student zna obsługę twórczych programów komputerowych, a także wpływ grafiki na rozwój świadomości marki własnej firmy.	K_W07	4
PGP_3	Student posiada umiejętność obsługi kreatywnych programów komputerowych.	K_U06	5
PGP_4	Student posiada umiejętność łączenia grafiki z treścią multimedialną, a także jest świadomy własnych indywidualnych umiejętności przydatnych w zawodzie w zakresie kompozycji graficznej.	K_U07	4
PGP_5	Student jest świadomy istniejących problemów projektowych w kontekście społecznym i estetycznym.	K_K06	4
PGP_6	Student nastawiony jest na zaspokojenie potrzeb odbiorców w zakresie doznań estetycznych i emocjonalnych.	K_K05	3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do zespołowej i indywidualnej pracy związanej ze współczesną grafiką projektową. Student ma szansę na zdobycie wiedzy dającej możliwość zatrudnienia w graficznych studiach projektowych, agencjach reklamowych i brandingowych, wydawnictwach, drukarniach lub pozwalającej na niezależną pracę zawodową i artystyczną. Przedmiot rozwija kompetencje studentów w zakresie projektowania graficznego i komunikacji reklamowej oraz praktycznego zastosowania takich programów jak Photoshop, InDesign itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Obsługa podstawowych programów graficznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PGP_w_1	Sprawdzian	Sprawdzian wiedzy w formie pisemnej i graficznej, mający na celu sprawdzenie wiedzy teoretycznej na temat grafiki projektowej.	PGP_1, PGP_2
PGP_w_2	Ocena ciągła	Ocena poszczególnych etapów wykonania grafiki komputerowej jako znaku towarowego swojego projektu multimedialnego.	PGP_3, PGP_4, PGP_5, PGP_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PGP_fs_1	wykład	Wykłady połączone z dyskusją oraz prezentacją multimedialną.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	15	PGP_w_1
PGP_fs_2	ćwiczenia	Zajęcia dydaktyczne o charakterze praktycznym prowadzone ze względu na swoją specyfikę w mniejszych grupach, wymagające specjalistycznego oprogramowania dostępnego wyłącznie w pracowniach komputerowych. Ćwiczenia – metoda aktywizująca – praca w małych grupach.	15	Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	15	PGP_w_2