

1.	Nazwa kierunku	Creative management in new media
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

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
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

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	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