

1. Field of study	Fine Arts Education
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science
3. Academic year of entry	2020/2021 (winter term), 2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term)
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5. Degree profile	general academic
6. Mode of study	full-time

Module: ELEMENTY PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO CZ.2
Module code: W6-EP-S2-SUPG.2
1. Number of the ECTS credits: 1

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-EP-S2-SUPG.2_1	Student zna i rozumie podstawowe zasady dotyczące działalności grafika — projektanta i tworzenia grafiki użytkowej niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień artystycznych. Student potrafi formułować i testować hipotezy artystyczne i rozumie wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania graficznego	W6-EP-S2-U08 W6-EP-S2-W01	3 3
W6-EP-S2-SUPG.2_2	Student zna i rozumie tradycje twórcze, konteksty historyczne i kulturowe grafiki użytkowej/projektowej i ich związki z innymi obszarami współczesnego życia. Potrafi wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, w celu podejmowania samodzielnych działań artystycznych i projektowych o wysokim stopniu oryginalności. Potrafi projektować efekty prac artystycznych w aspekcie użytkowym, estetycznym, społecznym i prawnym.	W6-EP-S2-U02 W6-EP-S2-U03 W6-EP-S2-W02 W6-EP-S2-W03 W6-EP-S2-W04	3 3 3 3 2
W6-EP-S2-SUPG.2_3	Student potrafi wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych i projektowych w zakresie grafiki. Potrafi stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	W6-EP-S2-U01 W6-EP-S2-U05	3 3
W6-EP-S2-SUPG.2_4	Student zna i rozumie zagadnienia warsztatowe w obrębie projektowania graficznego oraz potrafi korzystać z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów. Ma świadomość aspektu technologicznego działalności grafika — projektanta	W6-EP-S2-U04 W6-EP-S2-W05	4 4

3. Module description

Description	Moduł umożliwia praktyczne pogłębienie wiedzy, kompetencji i umiejętności kreatywnych w zakresie projektowania graficznego, integralnego składnika tzw. grafiki użytkowej. Student poznaje od strony teoretycznej oraz praktycznej najważniejsze zagadnienia związane z projektowaniem: identyfikacji wizualnej, infografiki, plakatu, publikacji, opakowań etc., a także podstawy związane z przygotowaniem do druku i poligrafia, w oparciu o literaturę oraz
--------------------	---

	ćwiczenia z wykorzystaniem tradycyjnego — manualnego warsztatu plastycznego oraz współczesnych narzędzi elektronicznych z oprogramowaniem. Poznaje także zarys historii literatury i typografii oraz podstawowe reguły dotyczące z makro- i mikro-typografii.
Prerequisites	Realizacja modułu cz.1

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
W6-EP-S2-SUPG.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności twórczych w realizacjach projektowych z zakresu grafiki użytkowej. Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy o współczesnych środkach wyrazu oraz umiejętności adekwatnego ich wykorzystania do przekazania zamierzonej treści.	W6-EP-S2-SUPG.2_1, W6-EP-S2-SUPG.2_2, W6-EP-S2-SUPG.2_3, W6-EP-S2-SUPG.2_4

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
W6-EP-S2-SUPG.2_fs_1	practical classes	Realizacja zadań indywidualnych i grupowych, ćwiczenia w pracowni. Omówienie zagadnień artystycznych, ideowych i formalnych. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania	30	Zapoznanie się z literaturą oraz filmografią fachową, realizacja ćwiczeń w domu, czynne i bierne uczestnictwo w wydarzeniach branżowych.		W6-EP-S2-SUPG.2_w_1