

1.	Nazwa kierunku	doradztwo polityczne i publiczne
2.	Wydział	Wydział Nauk Społecznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika komputerowa

Kod modułu: GK

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
GK_K_1	Ma świadomość zachowania się w sposób profesjonalny i etyczny w zakresie projektowania materiałów wyborczych i reklamowych.	DPiP_K02 DPiP_K05	4 4
GK_U_1	Potrafi analizować i ocenić jakość ulotek wyborczych, materiałów reklamowych zamieszczanych w mediach – ich trafność w odniesieniu do celów, zgodność z zasadami profesjonalizmu, ale również etykę.	DPiP_U02 DPiP_U12 DPiP_U19	5 5 5
GK_U_2	Potrafi samodzielnie przygotować materiał wyborczy i reklamowy (ulotkę, plakat itp.) z zachowaniem zasad profesjonalizmu, etyki, wyrażające określone cele komunikacyjne z odbiorcami.	DPiP_U02 DPiP_U14 DPiP_U19 DPiP_U20	5 5 5 5
GK_W_1	Ma wiedzę na temat warsztatu pracy grafika komputerowego, potrafi sprawnie operować słownikiem kategoryjnym.	DPiP_W01	5
GK_W_2	Ma wiedzę na temat sposobów ochrony prac graficznych przed naruszeniem praw autorskich.	DPiP_W18	5

3. Opis modułu

Opis	Słuchacze uczestniczący w kursie nabywają wiedzę z zakresu warsztatu grafika komputerowego – operują profesjonalnym słownikiem pojęciowym. Poznają zasady profesjonalnego projektowania materiałów wyborczych i reklamowych, z uwzględnieniem celów komunikacyjnych przekazu. Słuchacze poprzez analizę gotowych materiałów wyborczych i reklamowych, zamieszczanych w różnych mediach, szlifują własne krytyczne spojrzenie, świadomość metodologiczną. Doskonala swój warsztat z zakresu praktycznego wykorzystania zdobytej wiedzy poprzez samodzielne projektowanie. Dowiadują się także jak chronić materiał graficzny przed naruszeniem praw autorskich.
-------------	--

Wymagania wstępne	Ogólna wiedza z zakresu komunikowania.
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
GK_w_1	Zaliczenie	Weryfikacja efektów uczenia się została dokładnie określona w sylabusie stworzonym dla modułu.	GK_K_1, GK_U_1, GK_U_2, GK_W_1, GK_W_2

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	
GK_fs_1	laboratorium	Zajęcia odbywają się z wykorzystaniem poniższych metod: - dyskusja moderowana przez koordynatora, - analiza materiałów gotowych, - warsztat praktyczny z zakresu projektowania graficznych materiałów wyborczych i/lub reklamowych.	10	Praca własna studenta obejmuje: - studiowanie literatury przedmiotu, - gromadzenie różnych materiałów wyborczych i reklamowych do analizy podczas zajęć, - przygotowanie pracy zaliczeniowej.	40	GK_w_1