

Nazwa przedmiotu	Tworzenie grafik w social media							Kod ECTS	14.3.E.FZ.3503			
								Pkt.ECTS	2			
								Limit osób	20			
Jednostka prowadząca przedmiot	ITIHM	Nazwa kierunku	Ekonomia/MSG		Nazwa specjalności	BRAK;						
Nazwisko prowadzącego	dr Dagmara Wach											
Forma zajęć/Liczba godzin												
Wykład	0	Ćwiczenia	0	Konwersatoria	0	Laboratoria komputerowe	30	Seminaria	0	Lektoraty	0	
Forma aktywności							Rok i rodzaj studiów:	2 SS2,				
Godziny z udziałem nauczyciela akademickiego (w tym konsultacje, egzaminy i inne):							Semestr:	3,				
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego (samodzielna praca studenta):							Status przedmiotu:	Fakultatywny				
Sumaryczna liczba godzin:							0	Język wykładowy:	polski			
Sposób realizacji zajęć	Zajęcia w sali dydaktycznej.											
Metody dydaktyczne	Praca w laboratorium komputerowym, Projekty indywidualne,											
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi												
Wymagania formalne	Brak wymagań.											
Wymagania wstępne	Zalecana jest znajomość oprogramowania Wordpress.											
Sposób i forma zaliczenia oraz kryteria oceny												
Sposób zaliczenia	Zaliczenie na ocenę											
Kryteria oceny	Projekt grafiki do druku - 50%, projekt grafiki serwisu - 50%.											
Cele przedmiotu												
Student pozna narzędzia do projektowania grafiki, wykorzystywanej w mediach społecznościowych (Canva i system blokowy Wordpress).												
Efekty uczenia się												
Wiedza	E2_W10	Student zna pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz rozumie konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.										
	MSG2_W08	Student zna i rozumie pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej (przemysłowej) i prawa autorskiego oraz rozumie konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej										
Weryfikacja efektów uczenia się - Wiedza												
Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy	
E2_W10										X		
MSG2_W08										X		
Umiejętności	E2_U06	Student posiada umiejętność wykorzystania w praktyce różnych form i zakresu zdobytej wiedzy z zakresu ekonomii i psychologii do zaprojektowania identyfikacji wizualnej przedsiębiorstwa.										
	MSG2_U16	Student samodzielnie planuje i realizuje uczenie się przez całe życie, uzupełnia i doskonali nabytą wiedzę i umiejętności, jest otwarty na nowe pomysły i techniki.										
Weryfikacja efektów uczenia się - Umiejętności												
Efekty												

	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
E2_U06										X	
MSG2_U16										X	
Kompetencje	E2_K04	Student jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, nabywa odporność na porażki, umie ocenić ryzyko i zagrożenia oraz znajdować sposoby przeciwdziałania ich skutkom.									
	MSG2_K04	Student jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, nabywa odporność na porażki, umie ocenić ryzyko i zagrożenia oraz znajdować sposoby przeciwdziałania ich skutkom.									
Weryfikacja efektów uczenia się - Kompetencje											
Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
E2_K04										X	
MSG2_K04										X	
Treści programowe											
1. Wykorzystanie grafiki z gotowych baz zdjęć i filmów 2. Projektowanie wizualizacji firmy 3. Tworzenie grafik do druku (Canva) 4. Projektowanie grafiki strony internetowej (html, css, system blokowy/Gutenberg)											
Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej											
Literatura podstawowa: 1. Serwis projektu Canva: https://www.canva.com/pl_pl/ 2. Anna Benicewicz-Miazga, Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej - logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, Helion 2012. 3. Paweł Wimmer, WordPress 5. Rewolucja Gutenberga, Helion 2020.											
Literatura uzupełniająca: 1. Dagmara Wach, Wykorzystanie narzędzi marketingu internetowego w rozwoju przedsiębiorstwa z sektora MSP, Współczesna Gospodarka, Vol. 3 Issue 3 (2012) 1-11											
Kontakt			dwach.stud@ug.edu.pl ,								