

1.	Nazwa kierunku	informacja naukowa i bibliotekoznawstwo
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kultura i edytorstwo książki: Edytorstwo komputerowe 1

Kod modułu: 02-BN-KE-S2-EK03

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EK03_1	Zna oprogramowanie wykorzystywane w pracy wydawniczej do przygotowania maszynopisu wydawniczego.	K_W04	4
EK03_2	Definiuje pojęcie grafiki wektorowej, zna jej zastosowanie w działalności wydawniczej oraz rozróżnia programy do grafiki wektorowej spośród oprogramowania innego typu.	K_W04	4
EK03_3	Stosuje edytory tekstów do formatowania maszynopisu wydawniczego według wytycznych danego wydawnictwa.	K_U06	5
EK03_4	Używa edytorów grafiki wektorowej do opracowania ilustracji książkowych w postaci schematów, diagramów, map, planów oraz tworzy projekty wizytówek, druków ulotnych, reklamowych, akcydensowych.	K_U06	5
EK03_5	Modyfikuje projekty zgodnie z wymaganiami autorów, zleciodawców oraz drukarzy.	K_U05	3
EK03_6	Reaguje na dostrzeżone sytuacje problemowe i rozwiązuje je, wykorzystując posiadaną wiedzę specjalistyczną.	K_K02	2

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę z zakresu edytorów tekstu i programów do grafiki wektorowej, które wykorzystywane są w komputerowym przygotowaniu publikacji do druku. Realizacja modułu ma sprawić przede wszystkim, by student potrafił korzystać z tych programów w praktyce. Zdobyte umiejętności pozwolą na samodzielne stworzenie projektów ilustracji książkowych, do przygotowania których wykorzystywana jest grafika wektorowa oraz druków reklamowych i elementów tworzących identyfikację wizualną firmy.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
EK03_w_1	Ocena ciągła	Ocenię podlegać będzie przygotowanie do zajęć oraz zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć i sprawdzające znajomość poszczególnych funkcji edytorów tekstu i programów do grafiki wektorowej.	EK03_1, EK03_2, EK03_3, EK03_4, EK03_5, EK03_6
EK03_w_2	Projekt	Przygotowanie maszynopisu wydawniczego według zasad obowiązujących w podanym przez prowadzącego wydawnictwie.	EK03_1, EK03_3, EK03_5, EK03_6
EK03_w_3	Projekt	Przygotowanie w programie do grafiki wektorowej ilustracji książkowej według instrukcji prowadzącego.	EK03_2, EK03_4, EK03_5, EK03_6
EK03_w_4	Projekt	Przygotowanie w programie do grafiki wektorowej elementu identyfikacji wizualnej firmy – wizytówki.	EK03_2, EK03_4, EK03_5, EK03_6
EK03_w_5	Projekt	Przygotowanie w programie do grafiki wektorowej ilustracji książkowej w postaci skomplikowanego diagramu zgodnie z dostarczonym przez prowadzącego wzorem drukowanym.	EK03_2, EK03_4, EK03_5, EK03_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	
EK03_fs_1	laboratorium	Praktyczne ćwiczenia w wykorzystaniu edytorów tekstu i programów do grafiki wektorowej.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie projektów.	90	EK03_w_1, EK03_w_2, EK03_w_3, EK03_w_4, EK03_w_5