

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>architektura informacji</b>                         |
| 2. | Wydział                   | Wydział Humanistyczny                                  |
| 3. | Cykl rozpoczęcia          | 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia        | studia pierwszego stopnia                              |
| 5. | Profil kształcenia        | ogólnoakademicki                                       |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna  |

**Moduł kształcenia:** English for digital designers

**Kod modułu:** 02-AI-S1-EDD04

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

| <b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |   |                                    |                                       |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>   | <b>efekty uczenia się kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| EDD04_1                                       | Student zna podstawową angielską terminologię z zakresu projektowania cyfrowego (digital design), obejmującą m.in. słownictwo związane z projektowaniem zorientowanym na użytkownika, badaniami wrażeń użytkownika, architekturą informacji, projektowaniem interakcji i interfejsów, prototypowaniem oraz pracą w zespole. | K_W06                              | 4                                     |
| EDD04_2                                       | Student posiada umiejętność tłumaczenia angielskich tekstów z zakresu projektowania cyfrowego oraz potrafi sporządzać krótkie notatki, e-maile i infografiki w języku angielskim.   | K_U11                              | 3                                     |
| EDD04_3                                       | Student potrafi publicznie przedstawiać informacje, nawiązywać współpracę oraz komunikować się w języku angielskim w zakresie spraw związanych z projektowaniem cyfrowym.   | K_K03                              | 3                                     |
| EDD04_4                                       | Student potrafi korzystać z tradycyjnych i elektronicznych źródeł leksykalnych – słowników, tezaursów, glosariuszy, terminologicznych baz danych, norm terminologicznych, pamięci tłumaczeniowych i translatorów.   | K_U01                              | 3                                     |

| <b>3. Opis modułu</b>    |  |
|--------------------------|--|
| <b>Opis</b>              | Student przyswaja podstawową angielską terminologię z zakresu projektowania cyfrowego (digital design), obejmującą m.in. słownictwo związane z projektowaniem zorientowanym na użytkownika, badaniami wrażeń użytkownika, architekturą informacji, projektowaniem interakcji i interfejsów, prototypowaniem oraz pracą w zespole. Student poznaje źródła terminologii oraz nabywa umiejętności korzystania z komputerowych systemów informacji terminologicznej. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Dobra znajomość języka angielskiego (poziom B2)  |

| <b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b> |                    |  |                                  |
|--|--------------------|--|----------------------------------|
| <b>kod</b>   | <b>nazwa (typ)</b> | <b>opis</b>  | <b>efekty uczenia się modułu</b> |
| EDD04_w_1  | ocena ciągła       | Weryfikacja – w formie pisemnej lub ustnej – stopnia przyswojenia angielskiej terminologii | EDD04_1, EDD04_2                 |

|           |             |   |                  |
|-----------|-------------|---|------------------|
|           |             | (krótkie testy cząstkowe przeprowadzane na bieżąco).  |                  |
| EDD04_w_2 | prezentacja | Student przygotowuje ustną prezentację, wspomaganą prezentacją multimedialną (np. w programie PowerPoint), na temat wybrany samodzielnie lub przydzielony przez prowadzącego. | EDD04_3, EDD04_4 |

| 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 |   |
| EDD04_fs_1                    | ćwiczenia                 | Studenci wykonują różnorodne ćwiczenia językowe, wprowadzające i utrwalające znajomość słownictwa (terminologii) oraz typowych konstrukcji gramatycznych stosowanych w tekstach z zakresu projektowania cyfrowego. Studenci uczą się także korzystania z elektronicznych źródeł terminologii. | 30            | Samodzielna nauka słownictwa i konstrukcji gramatycznych omówionych podczas zajęć dydaktycznych. Ćwiczenia językowe uzupełniające i rozszerzające materiał realizowany podczas zajęć dydaktycznych – według zaleceń prowadzącego. Wyszukiwanie informacji terminologicznej w internecie. | 60            | EDD04_w_1, EDD04_w_2                    |