

1.	Nazwa kierunku	socjologia
2.	Wydział	Wydział Nauk Społecznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie przestrzeni wirtualnej - warsztat specjalizacyjny S-3

**Kod modułu:** W3-SO-S2-WS\_S3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
S2_SS_S3_1	Student ma wiedzę umożliwiającą wykonanie różnych zadań w zakresie obsługi i wykorzystania komputerowych programów graficznych oraz tworzenia stron i aplikacji internetowych	S2_U11 S2_U15 S2_W17 S2_W19	3 2 5 3
S2_SS_S3_2	Student posiada wiedzę z zakresu wykorzystywania nowoczesnych technik multimedialnych (modelowanie i animacja komputerowa, obróbka i montaż wideo, prezentacje multimedialne).	S2_U15 S2_W10 S2_W17 S2_W19	3 2 5 3
S2_SS_S3_3	Student potrafi tworzyć samodzielne projekty z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych oraz narzędzi służących do kreowania stron www	S2_U01 S2_U11 S2_U14 S2_U15	2 2 2 2
S2_SS_S3_4	Student posiada umiejętność relacjonowania nabytej wiedzy oraz prezentowania wyników swojej pracy	S2_U04 S2_U06 S2_U13	2 2 3
S2_SS_S3_5	Student ma pogłębioną świadomość swojej wiedzy, umie krytycznie się do niej ustosunkować rozumiejąc konieczność ciągłego kształcenia i rozwoju	S2_K01 S2_K04 S2_K08	4 4 2

S2_SS_S3_6	Student jest przygotowany do pracy w zespole, aktywnego uczestnictwa w grupach, będąc jednocześnie odpowiedzialnym za swoje decyzje, podejmowane działania i ich konsekwencje	S2_K03	2
		S2_K05	2
		S2_K07	2

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Moduł Projektowanie przestrzeni wirtualnej jest realizowany w formule warsztatowej. Ma na celu przygotowanie studentów do samodzielnej pracy z wykorzystaniem programów do tworzenia stron www, jak również programów grafiki komputerowej. Dzięki ukończeniu tego kursu studenci zdobywają wiedzę na temat technologii tworzenia stron internetowych, jak również podstaw pracy w środowiskach informatycznych służących do tworzenia grafiki 2D i 3D. Przygotuje ich to do pracy przy zaawansowanych projektach multimedialnych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Znajomość podstaw obsługi komputera.

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
S2_SS_S3_w_1	sprawdzian	- weryfikacja wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych na podstawie treści programowych modułu, literatury zamieszczonej w sylabusie oraz pracy własnej studenta; - forma weryfikacji wybierana przez osobę prowadzącą np.: kolokwium ustne/pisemne, test otwarty / wyboru, sprawdzian*, praca wymagająca określonych umiejętności i wiedzy np.: recenzja, case study, projekt (indywidualny, grupowy), zadania problemowe, sprawozdanie, portfolio, prezentacja z dyskusją, prowadzenie / udział w dyskusji, itp.	S2_SS_S3_1, S2_SS_S3_2, S2_SS_S3_3, S2_SS_S3_4, S2_SS_S3_5, S2_SS_S3_6
S2_SS_S3_w_2	aktywność własna studenta (opcjonalnie)	działania mające na celu wykorzystanie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych uzyskanych w oparciu o przekazywane treści programowe modułu, wskazaną w sylabusie literaturę oraz pracę własną	S2_SS_S3_1, S2_SS_S3_2, S2_SS_S3_3, S2_SS_S3_4, S2_SS_S3_5

### 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	
S2_SS_S3_fs_1	warsztat	Ćwiczenia indywidualne lub zespołowe z wykorzystaniem właściwego oprogramowania. Prezentacja wyników prac indywidualnych lub zespołowych. Dyskusja.	18	Przygotowanie poprzez lekturę wskazanych tekstów oraz samodzielne zdobywanie wiedzy przy wykorzystaniu różnych źródeł, w tym nowoczesnych technologii Indywidualne opracowanie zadanych ćwiczeń. Przygotowanie projektów/prac zaliczeniowych.	72	S2_SS_S3_w_1, S2_SS_S3_w_2