

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	<b>TECHNOLOGIE INFORMACYJNE W SZTUKACH PLASTYCZNYCH CZ.3</b>
Kod modułu	W6-GR-SM-TI.3
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	polski
Cel i opis treści kształcenia	Realizacja modułu przygotowuje studenta do efektywnej pracy w obszarze tworzenia stron internetowych ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień graficznych. Moduł zawiera między innymi opis budowy, strukturę oraz mechanizmy edycji i zarządzania stroną internetową. Omawiane są zagadnienia związane z terminologią informatyczną niezbędną do poruszania się w tych obszarach. Wprowadzane są narzędzia ułatwiające planowanie i projektowanie dla środowiska internetowego- głównie programy do makietowania i prototypowania stron internetowych. Z uwagi na ścisłą korelację przedmiotu z rozwojem technik informatycznych sylabusy są corocznie aktualizowane, tak aby uwzględniać aktualne zmiany, trendy rozwojowe i wynikające z nich nowe możliwości.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-GR-SM-TI.3_1	posiada wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w współczesnej grafice mediów elektronicznych	GRMA_W01	3
W6-GR-SM-TI.3_2	dysponuje wiedzą na temat zjawisk współczesnego życia i kultury, ze szczególnym uwzględnieniem kultury medialnej poszerzoną o socjologiczne i marketingowe aspekty funkcjonowania rynku sztuki i kreowania wizerunku poprzez media elektroniczne zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	GRMA_K08 GRMA_W04 GRMA_W07	4 3 4
W6-GR-SM-TI.3_3	umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji działań w mediach elektronicznych, dbając o estetykę i nowatorstwo projektu przy równoczesnym uwzględnianiu jego funkcji użytkowych	GRMA_U02 GRMA_U05	4 4
W6-GR-SM-TI.3_4	posiada umiejętność kreowania i realizowania indywidualnych i zespołowych projektów artystycznych we współpracy ze specjalistami pokrewnych oraz innych dyscyplin nie związanych z wybranym kierunkiem studiów co czyni go przygotowanym do podjęcia pracy zawodowej	GRMA_U06 GRMA_U09	3 3
W6-GR-SM-TI.3_5	łączy warsztat graficzny z innymi pokrewnymi dziedzinami twórczości artystycznej, również o charakterze interdyscyplinarnym szczególnie w zakresie nowoczesnych technik przetwarzania obrazu w celu kreowania wizerunku	GRMA_U12	4

	poprzez media elektroniczne	GRMA_U13 GRMA_U14	4 4
W6-GR-SM-TI.3_6	potrafi wyszukiwać i docierać do informacji pomocnych w rozwiązywaniu podstawowych problemów technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania	GRMA_U15	3
W6-GR-SM-TI.3_7	posiada pogłębione umiejętności prezentowania własnych pomysłów, sugestii, sądów i opinii popartych rzeczową argumentacją w sytuacji publicznych wystąpień z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i nowych mediów	GRMA_U20	2
W6-GR-SM-TI.3_8	pracy zawodowej lub twórczej z wykorzystaniem indywidualnych uwarunkowań psychologicznych traktowanych jako czynniki modelujące i wspomagające działalność twórczą	GRMA_K03	2

### 9. Metody prowadzenia zajęć

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

### 10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-TI.3_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-GR-SM-TI.3_1, W6-GR-SM-TI.3_2, W6-GR-SM-TI.3_3, W6-GR-SM-TI.3_4, W6-GR-SM-TI.3_5, W6-GR-SM-TI.3_6, W6-GR-SM-TI.3_7, W6-GR-SM-TI.3_8	e03

### 11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.