

1.	Nazwa kierunku	informacja naukowa i bibliotekoznawstwo
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Materialne wartości książki: praktyki i wytwory. Grafika komputerowa
Kod modułu		W1-BN-S1-OPGK05
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu osoby studiujące zdobędą wiedzę z zakresu grafiki komputerowej (w tym wektorowej i rastrowej) jako narzędzia pracy możliwego do wykorzystania w instytucjach kultury. Realizacja modułu ma sprawić przede wszystkim, by osoba studiująca potrafiła korzystać z oprogramowania graficznego – poznała jego możliwości projektowe oraz podstawowe i zaawansowane funkcje, a także sytuacje, w których w pracy instytucji kultury można z takiego oprogramowania korzystać. Zdobyte umiejętności pozwolą na samodzielne stworzenie projektów graficznych zarówno przeznaczonych do publikacji tradycyjnych, jak i elektronicznych, które będą mogły być wykorzystywane np. w działalności informacyjnej i promocyjnej instytucji kultury różnego typu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
OPGK05_1	osoba studiująca zna oprogramowanie wykorzystywane do projektowania grafiki komputerowej (w tym wektorowej i rastrowej) i możliwości jego wykorzystania przez instytucje kultury (np. w działalności promocyjnej)	K_W02 K_W07	2 2	
OPGK05_2	potrafi wykorzystywać programy do grafiki komputerowej (w tym wektorowej i rastrowej) do projektowania z uwzględnieniem zasad projektowania wizualnego różnego typu obiektów graficznych, możliwych do wykorzystania w działalności instytucji kultury (np. w działalności promocyjnej)	K_U03	3	
OPGK05_3	potrafi realizować projekty graficzne, biorąc pod uwagę potrzeby odbiorców, jakimi są instytucje kultury i ich użytkownicy	K_U07	3	
OPGK05_4	jest gotów do wykorzystania nabytych umiejętności w zakresie projektowania grafiki komputerowej w działaniach informacyjnych i promocyjnych instytucji kultury różnego typu, a w przypadku trudności konsultuje się z ekspertami	K_K01	4	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do	

		uksztaltowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
OPGK05_fs_1	laboratorium	30	zaliczenie	OPGK05_1, OPGK05_4, OPGK05_2, OPGK05_3	c06, d01, e02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności 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)	Nie
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

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