

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

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Projektowanie graficzne - warsztaty
Kod modułu		W1-BN-S2-PG01
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach modułu studenci uzyskują wiedzę i umiejętności związane z projektowaniem i edycją grafiki rastrowej i wektorowej – w kontekście działalności bibliotecznej i informacyjnej. Studenci poznają w praktyce specjalistyczne oprogramowanie komputerowe, jego funkcjonalność, zakres typowych zastosowań i ograniczenia; uczą się tworzyć materiały wizualne przeznaczone zarówno do prezentacji w formie cyfrowej, jak i do druku.
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)	
PG01_01	Osoba studiująca zna zasady projektowania graficznego i specjalistyczne oprogramowanie wykorzystywane do projektowania i edycji grafiki rastrowej i wektorowej. Rozumie przydatność umiejętności z tego zakresu w kontekście działalności instytucji kultury.	K_W03	2	
PG01_02	Osoba studiująca potrafi stosować zasady projektowania graficznego do tworzenia produktów cyfrowych przeznaczonych do prezentacji sieciowej i materiałów do druku. Wykorzystuje do tego specjalistyczne oprogramowanie komputerowe.	K_U04	3	
PG01_03	Osoba studiująca potrafi tworzyć projekty graficzne z uwzględnieniem potrzeb i wymagań różnych grup użytkowników instytucji kultury.	K_U05	2	
PG01_04	Osoba studiująca wykorzystuje wiedzę i umiejętności z zakresu projektowania graficznego do usprawnienia komunikacji z otoczeniem społecznym oraz uatrakcyjnienia i ułatwienia dostępu do zasobów i usług bibliotecznych i informacyjnych.	K_U07	3	
PG01_05	Student jest gotów do twórczego i świadomego wykorzystywania metod i narzędzi projektowania graficznego w celu kreowania wizerunku biblioteki i ośrodka informacji jako nowoczesnych instytucji kultury, odpowiadających na potrzeby użytkowników i wyzwania współczesnej komunikacji społecznej.	K_K04	2	
PG01_06	Osoba studiująca jest świadoma stałej, uwarunkowanej rozwojem technologii informacyjnych potrzeby samodzielnego rozwijania kompetencji zawodowych z zakresu projektowania graficznego, niezbędnych do tworzenia materiałów wizualnych na potrzeby instytucji kultury.	K_K06	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>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 ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>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</i>
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat <i>ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu</i>
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>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
PG01_fs_1	laboratorium	30	zaliczenie	PG01_01, PG01_02, PG01_03, PG01_04, PG01_05, PG01_06	c06, d01, e02, e03, f01

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 <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>	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie
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</i>	Tak

		<i>sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	<i>Podjęmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

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