

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informacja w instytucjach e-społeczeństwa</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy), 2016/2017 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie produktu cyfrowego

**Kod modułu:** 02-IE-S1-OPPPC06

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
OPPPC06_1	Student zna definicję produktu cyfrowego oraz orientuje się w rodzajach produktów cyfrowych wykorzystywanych współcześnie.	K_W08	4
OPPPC06_2	Student zna charakterystyczne cechy poszczególnych typów produktów cyfrowych.	K_W08	4
OPPPC06_3	Zna przepisy prawa autorskiego oraz licencje Creative Commons stosowane w odniesieniu do różnego typu produktów cyfrowych.	K_W10	4
OPPPC06_4	Przy użyciu odpowiedniego oprogramowania projektuje i tworzy różnego typu produkty cyfrowe.	K_U19	5
OPPPC06_5	Planuje prace nad produktem cyfrowym biorąc pod uwagę wymagania autorów i zleceniodawców.	K_U12	4
OPPPC06_6	Rozumie potrzebę stosowania przepisów prawa autorskiego i licencji Creative Commons w tworzeniu i rozpowszechnianiu produktów cyfrowych oraz respektuje ich postanowienia.	K_K04 K_U14	4 4

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę na temat różnego typu produktów cyfrowych i specyficznych ich cech. Nauczą się także ich projektowania i tworzenia z wykorzystaniem odpowiedniego oprogramowania komputerowego.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczony moduł Rynek publikacji elektronicznych

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
OPPPC06_w_1	Ocena ciąгла	Sprawdzeniu podlegać będzie przygotowanie do ćwiczeń, wiedza i umiejętności rozwijane na ćwiczeniach oraz uzupełnione lekturą zalecaną literatury przedmiotu. Oprócz tego ocenie	

		podlegać będą ćwiczenia praktyczne, dotyczące korzystania ze specjalistycznych programów do tworzenia produktu cyfrowego.	OPPPC06_1, OPPPC06_2, OPPPC06_3, OPPPC06_4, OPPPC06_5
OPPPC06_w_2	Projekt	Zaprojektowanie i wykonanie produktu cyfrowego według wytycznych prowadzącego.	OPPPC06_4, OPPPC06_5, OPPPC06_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPPPC06_fs_1	laboratorium	Ćwiczenia z obsługi programów komputerowych do tworzenia produktu cyfrowego. Wykorzystanie ich w pracy nad projektem	45	Lektura uzupełniająca, służąca aktywnemu udziałowi w zajęciach, praca nad projektem.	75	OPPPC06_w_1, OPPPC06_w_2