

<b>1.</b>	<b>Field of study</b>	<b>Scientific Information and Library Science</b>
2.	Academic year of entry	2016/2017 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

**Module:** Computer editing 1

**Module code:** 02-BN-KE-S2-EK03

**1. Number of the ECTS credits:** 4

<b>2. Learning outcomes of the module</b>			
<b>code</b>	<b>description</b>	<b>learning outcomes of the programme</b>	<b>level of competence (scale 1-5)</b>
EK03_1	Zna oprogramowanie wykorzystywane w pracy wydawniczej do przygotowania maszynopisu wydawniczego.	K_W04	4
EK03_2	Definiuje pojęcie grafiki wektorowej, zna jej zastosowanie w działalności wydawniczej oraz rozróżnia programy do grafiki wektorowej spośród oprogramowania innego typu.	K_W04	4
EK03_3	Stosuje edytory tekstów do formatowania maszynopisu wydawniczego według wytycznych danego wydawnictwa.	K_U06	5
EK03_4	Używa edytorów grafiki wektorowej do opracowania ilustracji książkowych w postaci schematów, diagramów, map, planów oraz tworzy projekty wizytówek, druków ulotnych, reklamowych, akcydensowych.	K_U06	5
EK03_5	Modyfikuje projekty zgodnie z wymaganiami autorów, zlecniodawców oraz drukarzy.	K_U05	3
EK03_6	Reaguje na dostrzeżone sytuacje problemowe i rozwiązuje je, wykorzystując posiadaną wiedzę specjalistyczną.	K_K02	2

<b>3. Module description</b>	
<b>Description</b>	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę z zakresu edytorów tekstu i programów do grafiki wektorowej, które wykorzystywane są w komputerowym przygotowaniu publikacji do druku. Realizacja modułu ma sprawić przede wszystkim, by student potrafił korzystać z tych programów w praktyce. Zdobyte umiejętności pozwolą na samodzielne stworzenie projektów ilustracji książkowych, do przygotowania których wykorzystywana jest grafika wektorowa oraz druków reklamowych i elementów tworzących identyfikację wizualną firmy.
<b>Prerequisites</b>	

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
EK03_w_1	Ocena ciągła	Ocenię podlegać będzie przygotowanie do zajęć oraz zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć i sprawdzające znajomość poszczególnych funkcji edytorów tekstu i programów do grafiki wektorowej.	EK03_1, EK03_2, EK03_3, EK03_4, EK03_5, EK03_6
EK03_w_2	Projekt	Przygotowanie maszynopisu wydawniczego według zasad obowiązujących w podanym przez prowadzącego wydawnictwie.	EK03_1, EK03_3, EK03_5, EK03_6
EK03_w_3	Projekt	Przygotowanie w programie do grafiki wektorowej ilustracji książkowej według instrukcji prowadzącego.	EK03_2, EK03_4, EK03_5, EK03_6
EK03_w_4	Projekt	Przygotowanie w programie do grafiki wektorowej elementu identyfikacji wizualnej firmy – wizytówki.	EK03_2, EK03_4, EK03_5, EK03_6
EK03_w_5	Projekt	Przygotowanie w programie do grafiki wektorowej ilustracji książkowej w postaci skomplikowanego diagramu zgodnie z dostarczonym przez prowadzącego wzorem drukowanym.	EK03_2, EK03_4, EK03_5, EK03_6

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
EK03_fs_1	laboratory classes	Praktyczne ćwiczenia w wykorzystaniu edytorów tekstu i programów do grafiki wektorowej.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie projektów.	90	EK03_w_1, EK03_w_2, EK03_w_3, EK03_w_4, EK03_w_5