

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy projektowania graficznego

Kod modułu: 02-AI-S1-PPG04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PPG04_1	Student zna i stosuje w praktyce zasady, techniki i metody projektowania klarownych komunikatów wizualnych, z uwzględnieniem zagadnień dotyczących kompozycji, doboru kolorów i typografii.	K_U07	5
		K_W03	5
PPG04_2	Student zna specjalistyczne oprogramowanie służące do projektowania i edycji grafiki komputerowej (zwłaszcza rastrowej); wykorzystując aplikacje dedykowane różnym zadaniom projektowym potrafi przygotować materiały graficzne przeznaczone do prezentacji sieciowej i do druku.	K_K02	3
		K_U06	5
PPG04_3	Student potrafi sprawnie wyszukiwać i etycznie wykorzystywać w swoich projektach zasoby graficzne dostępne w Internecie.	K_U01	4
PPG04_4	Student rozumie i respektuje przepisy prawa autorskiego w tworzeniu i rozpowszechnianiu komunikatów graficznych.	K_K05	3
		K_W10	3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci uzyskują podstawowe umiejętności związane z projektowaniem i tworzeniem materiałów graficznych przeznaczonych zarówno do prezentacji w formie cyfrowej, jak i do druku – poznają wybrane specjalistyczne aplikacje komputerowe służące do projektowania i edycji różnych typów komunikatów wizualnych (ze szczególnym uwzględnieniem grafiki rastrowej) oraz uczą się wyszukiwać zasoby graficzne dostępne w Internecie – banki zdjęć, ikon, fontów, generatory palet kolorystycznych itp. – i z poszanowaniem prawa autorskiego adaptować je na własne potrzeby.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Teoria komunikacji wizualnej.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PPG04_w_1	Ocena ciągła	Ocena ciągła ćwiczeń praktycznych wykonywanych podczas zajęć, zgodnie z wymaganiami	

		określonymi przez prowadzącego.	PPG04_1, PPG04_2, PPG04_3, PPG04_4
PPG04_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian weryfikujący wiedzę i poziom opanowania umiejętności praktycznych, wykonywany na komputerze.	PPG04_1, PPG04_2, PPG04_3, PPG04_4
PPG04_w_3	Projekt	Praca zaliczeniowa polegająca na samodzielnym opracowaniu przez studentów projektów graficznych, z wykorzystaniem metod i narzędzi zaprezentowanych podczas zajęć dydaktycznych, wykonana zgodnie z wymogami podanymi przez prowadzącego w sylabusie.	PPG04_1, PPG04_2, PPG04_3, PPG04_4

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	
PPG04_fs_1	laboratorium	Zajęcia warsztatowe, prowadzone w pracowni komputerowej, obejmujące ćwiczenia praktyczne z elementami instruktażu, pokazu, dyskusji dydaktycznej. Indywidualna praca z wybranym oprogramowaniem graficznym. Wyszukiwanie zasobów grafiki dostępnych w sieci Internet. Prezentacja i analiza projektów graficznych realizowanych przez studentów.	30	Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Lektura uzupełniająca oraz przygotowanie projektów zgodnie z wymogami prowadzącego.	30	PPG04_w_1, PPG04_w_2, PPG04_w_3