

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr letni)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Grafika niefotorealistyczna

**Kod modułu:** 08-IN-GWK-S2-GN

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
GN -K_7	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole	K_U02	1
GN -K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_K03	1
GN -U_4	Potrafi zaimplementować poznane algorytmy w wybranym języku programowania	K_U12	1
GN -U_5	Potrafi pozyskiwać informacje na temat grafiki niefotorealistycznej z literatury, baz danych i innych źródeł	K_U01	1
GN -U_6	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat realizacji zadania projektowego	K_U02 K_U03 K_U04	1 1 1
GN -W_2	Zna i rozumie podstawowe algorytmy wykorzystywane w grafice niefotorealistycznej	K_W02	1
GN -W_3	Zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia algorytmów w grafice niefotorealistycznej	K_W02	1
GN-W_1	Zna i rozumie pojęcia matematyczne używane w grafice niefotorealistycznej	K_W01	1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z podstawami grafiki niefotorealistycznej. W ramach zajęć studenci przygotowują projekty w zespołach maksymalnie dwuosobowych oraz przedstawiają rezultaty swojej pracy w postaci prezentacji przed resztą grupy.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
GN_w_1	Projekt	Przygotowanie projektu i prezentacji z wybranego tematu związanego z grafiką niefotorealisticzną.	GN -K_7, GN -K_8, GN -U_4, GN -U_5, GN -U_6, GN -W_2, GN -W_3, GN-W_1
GN_w_2	Sprawozdania	Implementacja algorytmów.	GN -K_7, GN -K_8, GN -U_4, GN -W_2, GN -W_3, GN-W_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
GN_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne przygotowanie się do wykładów.	5	GN_w_1, GN_w_2
GN_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do korzystania z algorytmów w grafice niefotorealisticznej. Implementacja algorytmów.	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Zapoznanie się z tematyką projektu oraz wykonanie projektu w zespole jedno- lub dwuosobowym. Przygotowanie prezentacji przedstawiającej problematykę projektu.	40	GN_w_1, GN_w_2