

1.	Nazwa kierunku	informacja naukowa i bibliotekoznawstwo
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika komputerowa

Kod modułu: 02-BN-N1-OPGK04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPGK04_1	Student zna specjalistyczne oprogramowanie wykorzystywane do projektowania grafiki wektorowej i rastrowej.	K_W08	3
OPGK04_2	Potrafi projektować różnego typu obiekty przeznaczone do druku lub publikacji w Internecie, uwzględniając zasady projektowania wizualnego. Używa specjalistycznych programów do przygotowania grafiki wektorowej i rastrowej.	K_U03	4
OPGK04_3	Potrafi realizować projekty graficzne, biorąc pod uwagę potrzeby odbiorców.	K_K07	2

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę z zakresu grafiki wektorowej i rastrowej. Realizacja modułu ma sprawić przede wszystkim, by student potrafił korzystać ze specjalistycznego oprogramowania – pozna jego możliwości projektowe oraz podstawowe i zaawansowane funkcje. Zdobyte umiejętności pozwolą na samodzielne stworzenie projektów graficznych zarówno przeznaczonych do publikacji tradycyjnych, jak i elektronicznych.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPGK04_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 i rastrowej.	OPGK04_1, OPGK04_2, OPGK04_3
OPGK04_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian weryfikujący wiedzę i poziom opanowania umiejętności praktycznych, wykonywany na komputerze.	OPGK04_1, OPGK04_2, OPGK04_3
OPGK04_w_3	Projekt	Przygotowanie projektu w programie do grafiki wektorowej według wymagań prowadzącego.	OPGK04_1, OPGK04_2,

			OPGK04_3
OPGK04_w_4	Projekt	Przygotowanie projektu w programie do grafiki rastrowej według wymagań prowadzącego.	OPGK04_1, OPGK04_2, OPGK04_3

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	
OPGK04_fs_1	laboratorium	Praktyczne ćwiczenia w wykorzystaniu programów do grafiki wektorowej i rastrowej. Ćwiczenia z wykorzystaniem komputera, projekty indywidualne	10	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie projektu.	50	OPGK04_w_1, OPGK04_w_2, OPGK04_w_3, OPGK04_w_4