

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2019/2020 (semestr letni), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika niefotorealistyczna

Kod modułu: 08-IN-GWK-S2-GN

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
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

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

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.	10	Samodzielne przygotowanie się do wykładów.	10	GN_w_1, GN_w_2
GN_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do korzystania z algorytmów w grafice niefotorealisticznej. Implementacja algorytmów.	20	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Zapoznanie się z tematyką projektu oraz wykonanie projektu w zespole jedno- lub dwuosobowym. Przygotowanie prezentacji przedstawiającej problematykę projektu.	50	GN_w_1, GN_w_2