

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika wektorowa

Kod modułu: 02-AI-S1-GW05

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
GW05_1	Student zna specjalistyczne oprogramowanie wykorzystywane do projektowania grafiki wektorowej.	K_W03	4
GW05_2	Potrafi projektować różnego typu obiekty przeznaczone do druku lub publikacji w Internecie, uwzględniając zasady projektowania wizualnego. Używa specjalistycznych programów do przygotowania grafiki wektorowej.	K_U06 K_U07	4 3
GW05_3	Potrafi realizować projekty graficzne, biorąc pod uwagę potrzeby odbiorców.	K_K02	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę z zakresu grafiki wektorowej. 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
GW05_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.	GW05_1, GW05_2, GW05_3
GW05_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian weryfikujący wiedzę i poziom opanowania umiejętności praktycznych, wykonywany na komputerze.	GW05_1, GW05_2, GW05_3
GW05_w_3	Projekt	Przygotowanie projektu w programie do grafiki wektorowej według wymagań prowadzącego.	GW05_1, GW05_2, GW05_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	
GW05_fs_1	laboratorium	Praktyczne ćwiczenia w wykorzystaniu programów do grafiki wektorowej. Ćwiczenia z wykorzystaniem komputera, projekty indywidualne.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie projektu.	30	GW05_w_1, GW05_w_2, GW05_w_3