

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: Podstawy projektowania graficznego

Kod modułu: 02-AI-S1-PPG04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się 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 K_W03	5 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 K_U06	3 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 K_W10	3 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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się 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 uczenia się
	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