

1.	Nazwa kierunku	socjologia
2.	Wydział	Wydział Nauk Społecznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Warsztat grafiki komputerowej

Kod modułu: 05-SO-R-S1-WGK

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
S1_WGK_1	Posiada wiedzę umożliwiającą wykonywanie różnorodnych zadań w zakresie obsługi i wykorzystania komputerowych programów graficznych	S1_U15 S1_W19 S1_W21	3 3 3
S1_WGK_2	Posiada wiedzę z oprogramowania w zakresie grafiki 2D	S1_U15 S1_W20 S1_W21	2 2 3
S1_WGK_3	Posiada wiedzę z oprogramowania w zakresie grafiki 3D oraz projektowania graficznego	S1_U15 S1_W20	1 1
S1_WGK_4	Nabywa wiedzę w zakresie nowoczesnych technik multimedialnych (modelowanie i animacja komputerowa, obróbka i montaż wideo, prezentacje multimedialne) oraz zaawansowane metody grafiki zarówno wektorowej, jak i rastrowej	S1_U15 S1_W03 S1_W11	1 2 1
S1_WGK_5	Rozumie potrzebę i zna możliwości dalszego kształtowania, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	S1_K09 S1_U16 S1_W19	3 3 3
S1_WGK_6	Posiada wiedzę dotyczącą norm społecznych i zasad etyki zawodowej	S1_K09 S1_U16 S1_W16	1 2 2

S1_WGK_7	Ponosi odpowiedzialność za zrealizowane zadania zarówno osobiste jak i te opracowane w zespole	S1_K09	2
		S1_U16	2
		S1_W18	3

3. Opis modułu

Opis	<p>Moduł Warsztaty grafiki komputerowej ma umożliwić studentowi/studentce orientowanie się w procedurach gromadzenia danych, ich przetwarzania oraz profesjonalnej ich prezentacji. Ponadto moduł przygotowuje studenta/studentkę do samodzielnej pracy z wykorzystaniem grafiki zarówno wektorowej, jak i rastrowej.</p> <p>Moduł zaznajomi studenta/studentkę również ze środowiskami informatycznymi służącymi do tworzenia grafiki 2D i 3D (Blender, CorelDRAW, GIMP).</p> <p>Moduł ma rozszerzyć wiedzę i umiejętności w zakresie animacji.</p> <p>Dzięki ukończeniu tego modułu student/studentka będzie miał/miała ugruntowaną podstawową wiedzę i umiejętności do pracy przy zaawansowanych projektach multimedialnych.</p>
Wymagania wstępne	Wymagana jest znajomość podstawy użytkowania komputera.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
S1_WGK_w_1	Kolokwium pisemne	Sprawdzenie nabytych umiejętności metod algorytmizacji elementarnych zadań algebraicznych	S1_WGK_1, S1_WGK_2, S1_WGK_3, S1_WGK_4, S1_WGK_6
S1_WGK_w_2	Sprawdzian praktyczny	Ocena opanowania podstawowych wiadomości niezbędnych do indywidualnego wykonania zadanych projektów z użyciem środowiska dedykowanych programów graficznych.	S1_WGK_1, S1_WGK_2, S1_WGK_3, S1_WGK_4, S1_WGK_5, S1_WGK_7

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	
S1_WGK_fs_1	laboratorium	Ćwiczenia wykonywane są indywidualnie przez studentów z wykorzystaniem właściwego oprogramowania	14	Praca ze wskazaną literaturą obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy w odniesieniu do podstawowych zagadnień. Przygotowanie do ćwiczeń poprzez samodzielne studiowanie wskazanych zagadnień. Indywidualne opracowanie wyników ćwiczenia.	40	S1_WGK_w_1