

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>architektura informacji</b>
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** English for Digital Designers

**Kod modułu:** 02-AI-S1-EDD04

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
EDD04_1	Student zna podstawową angielską terminologię z zakresu projektowania cyfrowego (digital design), obejmującą m.in. słownictwo związane z projektowaniem zorientowanym na użytkownika, badaniami wrażeń użytkownika, architekturą informacji, projektowaniem interakcji i interfejsów, prototypowaniem oraz pracą w zespole.	K_W06	4
EDD04_2	Student posiada umiejętność tłumaczenia angielskich tekstów z zakresu projektowania cyfrowego oraz potrafi sporządzać krótkie notatki, e-maile i infografiki w języku angielskim.	K_U11	3
EDD04_3	Student potrafi publicznie przedstawiać informacje, nawiązywać współpracę oraz komunikować się w języku angielskim w zakresie spraw związanych z projektowaniem cyfrowym.	K_K03	3
EDD04_4	Student potrafi korzystać z tradycyjnych i elektronicznych źródeł leksykalnych – słowników, tezaursów, glosariuszy, terminologicznych baz danych, norm terminologicznych, pamięci tłumaczeniowych i translatorów.	K_U01	3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student przyswaja podstawową angielską terminologię z zakresu projektowania cyfrowego (digital design), obejmującą m.in. słownictwo związane z projektowaniem zorientowanym na użytkownika, badaniami wrażeń użytkownika, architekturą informacji, projektowaniem interakcji i interfejsów, prototypowaniem oraz pracą w zespole. Student poznaje źródła terminologii oraz nabywa umiejętności korzystania z komputerowych systemów informacji terminologicznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Dobra znajomość języka angielskiego (poziom B2)

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
EDD04_w_1	ocena ciągła	Weryfikacja – w formie pisemnej lub ustnej – stopnia przyswojenia angielskiej terminologii	EDD04_1, EDD04_2

		(krótkie testy cząstkowe przeprowadzane na bieżąco).	
EDD04_w_2	prezentacja	Student przygotowuje ustną prezentację, wspomaganą prezentacją multimedialną (np. w programie PowerPoint), na temat wybrany samodzielnie lub przydzielony przez prowadzącego.	EDD04_3, EDD04_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	
EDD04_fs_1	ćwiczenia	Studenci wykonują różnorodne ćwiczenia językowe, wprowadzające i utrwalające znajomość słownictwa (terminologii) oraz typowych konstrukcji gramatycznych stosowanych w tekstach z zakresu projektowania cyfrowego. Studenci uczą się także korzystania z elektronicznych źródeł terminologii.	30	Samodzielna nauka słownictwa i konstrukcji gramatycznych omówionych podczas zajęć dydaktycznych. Ćwiczenia językowe uzupełniające i rozszerzające materiał realizowany podczas zajęć dydaktycznych – według zaleceń prowadzącego. Wyszukiwanie informacji terminologicznej w internecie.	60	EDD04_w_1, EDD04_w_2