

1.	Nazwa kierunku	socjologia
2.	Wydział	Wydział Nauk Społecznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie przestrzeni wirtualnej - warsztat specjalizacyjny S-3

Kod modułu: W3-SO-S2-WS_S3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
S2_SS_S3_1	Student ma wiedzę umożliwiającą wykonanie różnych zadań w zakresie obsługi i wykorzystania komputerowych programów graficznych oraz tworzenia stron i aplikacji internetowych	S2_U11 S2_U15 S2_W17 S2_W19	3 2 5 3
S2_SS_S3_2	Student posiada wiedzę z zakresu wykorzystywania nowoczesnych technik multimedialnych (modelowanie i animacja komputerowa, obróbka i montaż wideo, prezentacje multimedialne).	S2_U15 S2_W10 S2_W17 S2_W19	3 2 5 3
S2_SS_S3_3	Student potrafi tworzyć samodzielne projekty z wykorzystaniem komputerowych programów graficznych oraz narzędzi służących do kreowania stron www	S2_U01 S2_U11 S2_U14 S2_U15	2 2 2 2
S2_SS_S3_4	Student posiada umiejętność relacjonowania nabytej wiedzy oraz prezentowania wyników swojej pracy	S2_U04 S2_U06 S2_U13	2 2 3
S2_SS_S3_5	Student ma pogłębioną świadomość swojej wiedzy, umie krytycznie się do niej ustosunkować rozumiejąc konieczność ciągłego kształcenia i rozwoju	S2_K01 S2_K04 S2_K08	4 4 2

S2_SS_S3_6	Student jest przygotowany do pracy w zespole, aktywnego uczestnictwa w grupach, będąc jednocześnie odpowiedzialnym za swoje decyzje, podejmowane działania i ich konsekwencje	S2_K03	2
		S2_K05	2
		S2_K07	2

3. Opis modułu

Opis	Moduł Projektowanie przestrzeni wirtualnej jest realizowany w formule warsztatowej. Ma na celu przygotowanie studentów do samodzielnej pracy z wykorzystaniem programów do tworzenia stron www, jak również programów grafiki komputerowej. Dzięki ukończeniu tego kursu studenci zdobywają wiedzę na temat technologii tworzenia stron internetowych, jak również podstaw pracy w środowiskach informatycznych służących do tworzenia grafiki 2D i 3D. Przygotuje ich to do pracy przy zaawansowanych projektach multimedialnych.
Wymagania wstępne	Znajomość podstaw obsługi komputera.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
S2_SS_S3_w_1	sprawdzian	- weryfikacja wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych na podstawie treści programowych modułu, literatury zamieszczonej w sylabusie oraz pracy własnej studenta; - forma weryfikacji wybierana przez osobę prowadzącą np.: kolokwium ustne/pisemne, test otwarty / wyboru, sprawdzian*, praca wymagająca określonych umiejętności i wiedzy np.: recenzja, case study, projekt (indywidualny, grupowy), zadania problemowe, sprawozdanie, portfolio, prezentacja z dyskusją, prowadzenie / udział w dyskusji, itp.	S2_SS_S3_1, S2_SS_S3_2, S2_SS_S3_3, S2_SS_S3_4, S2_SS_S3_5, S2_SS_S3_6
S2_SS_S3_w_2	aktywność własna studenta (opcjonalnie)	działania mające na celu wykorzystanie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych uzyskanych w oparciu o przekazywane treści programowe modułu, wskazaną w sylabusie literaturę oraz pracę własną	S2_SS_S3_1, S2_SS_S3_2, S2_SS_S3_3, S2_SS_S3_4, S2_SS_S3_5

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	
S2_SS_S3_fs_1	warsztat	Ćwiczenia indywidualne i/lub zespołowe z wykorzystaniem właściwego oprogramowania. Prezentacja wyników prac indywidualnych i/lub zespołowych. Dyskusja.	30	Przygotowanie poprzez lekturę wskazanych tekstów oraz samodzielne zdobywanie wiedzy przy wykorzystaniu różnych źródeł, w tym nowoczesnych technologii Indywidualne opracowanie zadanych ćwiczeń. Przygotowanie projektów/prac zaliczeniowych.	45	S2_SS_S3_w_1, S2_SS_S3_w_2