

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-DP.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-DP.2 _1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-DP.2 _2	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	2
		13-PG1P-W05	3
13-PG-S1-DP.2 _3	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K08	3
		13-PG1P-W05	3
13-PG-S1-DP.2 _4	Poznanie możliwości narzędzi rysunkowych w projektowaniu postaci.	13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-W02	2
13-PG-S1-DP.2 _5	Posiada umiejętność tworzenia charakteru stworzonej postaci przez nadanie jej oryginalnych cech personalnych.	13-PG1P-K09	3
		13-PG1P-W10	2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować postać, jej cechy anatomiczne, dynamikę ruchu i jej relacje z otoczeniem. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu.

Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-DP.1
--------------------------	----------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-DP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-DP.2_1, 13-PG-S1-DP.2_2, 13-PG-S1-DP.2_3, 13-PG-S1-DP.2_4, 13-PG-S1-DP.2_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	
13-PG-S1-DP.2_w_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S1-DP.2_w_1