

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia: MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU (WYBÓR) CZ.2**
**Kod modułu: W6-PG-S2-MRO.2**
**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>
W6-PG-S2-MRO.2_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających własną realizację artystyczną w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-MRO.2_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-MRO.2_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	2
W6-PG-S2-MRO.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	4
W6-PG-S2-MRO.2_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-MRO.2_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem montażu przy składaniu wyreżyserowanych materiałów filmowych w grze. Program poszerza umiejętności planowania, projektowania i montażu o edytory reżyserskie w silniku gry. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montażu. Efektem jest spójny z projektem obraz wideo.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-MRO.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-MRO.2_w_1	projekt pracy	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności reżyserskie i montażowe w grach	W6-PG-S2-MRO.2_1, W6-PG-S2-MRO.2_2, W6-PG-S2-MRO.2_3, W6-PG-S2-MRO.2_4, W6-PG-S2-MRO.2_5, W6-PG-S2-MRO.2_6

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	
W6-PG-S2-MRO.2_fs_1	ćwiczenia	Zastosowanie praktycznej wiedzy z zakresu reżyserii i montażu obrazu cyfrowego w grach i filmach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem i reżyserią wybranych fragmentów gry.	45	W6-PG-S2-MRO.2_w_1