

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
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: ZAAWANSOWANA KREACJA 2D (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2- K2D.3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K2D.3_1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.	W6-PG2P-W01	2
W6-PG-S2-K2D.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-K2D.3_3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów animacyjnych.	W6-PG2P-U01	3
W6-PG-S2-K2D.3_4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-K2D.3_5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-K2D.3_6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreacyjnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K2D.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2- K2D.3_1, W6-PG-S2- K2D.3_2, W6-PG-S2- K2D.3_3, W6-PG-S2- K2D.3_4, W6-PG-S2- K2D.3_5, W6-PG-S2- K2D.3_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-K2D.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2- K2D.3_w_1