

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

**Moduł kształcenia: ANIMACJA CZ.2**
**Kod modułu: 13-PG-S1-AN.2**
**1. Liczba punktów ECTS: 5**

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-AN .2 _1	Znajomość i umiejętność zastosowania podstawowych rodzajów animacji takich jak animacja poklatkowa, automatyczna itp.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-W01	3 3 3
13-PG-S1-AN .2 _2	Znajomość podstawowej terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu różnego rodzaju animacji.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W08	3 3
13-PG-S1-AN .2 _3	Umiejętność użycia podstawowych narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej.	13-PG1P-K14 13-PG1P-U01 13-PG1P-W11	2 3 3
13-PG-S1-AN .2 _4	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego i kreatywnego z nich korzystania.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06 13-PG1P-W08	3 3 3

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student będzie potrafił przełożyć na język ruchomego obrazu zaobserwowaną otaczającą rzeczywistość wykorzystując poznane techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu 13-PG-S1-AN.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-AN.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-AN .2_1, 13-PG-S1-AN .2_2, 13-PG-S1-AN .2_3, 13-PG-S1-AN .2_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	
13-PG-S1-AN.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, 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.	30	13-PG-S1-AN.2_w_1