

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

**Moduł kształcenia:** PROJEKTOWANIE STORYBOARDÓW (WYBÓR) CZ.2

**Kod modułu:** 13-PG-S1-PS.2

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PS .2 _1	Posiada umiejętność tworzenia i realizowania zaawansowanych koncepcji i pomysłów scenaryjowych.	13-PG1P-K02 13-PG1P-U01 13-PG1P-U09	4 3 3
13-PG-S1-PS .2 _2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05	3 3 3 3
13-PG-S1-PS .2 _3	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów.	13-PG1P-U05	3
13-PG-S1-PS .2 _4	Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06	3 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu: 13-PG-S1-PS.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PS .2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PS .2_1, 13-PG-S1-PS .2_2, 13-PG-S1-PS .2_3, 13-PG-S1-PS .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-PS.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S1-PS .2_w_1