

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

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-AN.5 _1	Znajomość terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu zarówno animacji 2D jak i 3D.	13-PG1P-K14 13-PG1P-W06	3 3
13-PG-S1-AN.5 _2	Umiejętność użycia narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej zarówno animacji 2D jak i 3D.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W09	2 3
13-PG-S1-AN.5 _3	Wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego.	13-PG1P-K12 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	3 4 3 2
13-PG-S1-AN.5 _4	Umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W06	4 4 3
13-PG-S1-AN.5 _5	Umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps).	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 4 2
13-PG-S1-AN.5 _6	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego i kreatywnego z nich korzystania.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06 13-PG1P-W06	3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił przełożyć na język animacji zaobserwowaną rzeczywistość, odwzorować rzeczywisty ruch obiektów, zarówno ożywionych jak i nieożywionych. Student będzie potrafił również zinterpretować w animacji zastaną rzeczywistość. Zna i rozumie zasady montażu filmowego, które potrafi zastosować w autorskim dziele plastycznym.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-AN.4, 13-PG-S1-T3D.4.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-AN.5_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-AN.5_1, 13-PG-S1-AN.5_2, 13-PG-S1-AN.5_3, 13-PG-S1-AN.5_4, 13-PG-S1-AN.5_5, 13-PG-S1-AN.5_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	
13-PG-S1-AN.5_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. 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.	15	13-PG-S1-AN.5_w_1