

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-AN.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-AN .1 _1	Podstawowa umiejętność zastosowania animacji poklatkowej.	PG1P_K01 PG1P_U01 PG1P_W01	3 3 3
13-PG-S1-AN .1 _2	Znajomość podstawowej terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu animacji poklatkowej.	PG1P_U04 PG1P_W08	3 3
13-PG-S1-AN .1 _3	Umiejętność użycia podstawowych narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej.	PG1P_K14 PG1P_W11	2 3
13-PG-S1-AN .1 _4	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego z nich korzystania.	PG1P_K03 PG1P_U06 PG1P_W08	3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił przełożyć na język ruchomego obrazu zaobserwowaną otaczającą rzeczywistość wykorzystując poznane techniki animacji poklatkowej. Zna i rozumie podstawowe zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-AN.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-AN .1_1, 13-PG-S1-AN .1_2, 13-PG-S1-AN .1_3, 13-PG-S1-AN .1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-AN.1_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.	30	13-PG-S1-AN.1_w_1