

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

**Moduł kształcenia:** DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.4

**Kod modułu:** 13-PG-S1-DP.4

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG-S1-DP.4 _1	Posiada umiejętność modelowania wirtualnego obiektu trójwymiarowego przystosowanego do animacji.	PG1P_K01 PG1P_U01 PG1P_W01	3 3 2
13-PG-S1-DP.4 _2	Posiada umiejętność tworzenia postaci w twórczy i nowatorski sposób, które od strony formalnej odpowiadają treści animacji.	PG1P_U03 PG1P_U04 PG1P_W08	4 5 2
13-PG-S1-DP.4 _3	Posiada umiejętność tworzenia charakteru stworzonej postaci przez nadanie jej oryginalnych cech personalnych.	PG1P_K09 PG1P_W10	3 2
13-PG-S1-DP.4 _4	Posiada umiejętność pracy w zespole projektującym postacie do gier komputerowych.	PG1P_K03 PG1P_U06 PG1P_W08	4 3 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaprojektować postać w oparciu o dokumentację i scenariusz gry posługując się umiejętnościami plastycznymi i wiedzą z zakresu historii sztuki, kultury, psychologii, anatomii i rysunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu: 13-PG-S1-DP.3

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-DP.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-DP.4_1, 13-PG-S1-DP.4_2, 13-PG-S1-DP.4_3, 13-PG-S1-DP.4_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-DP.4_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S1-DP.4_w_1