

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

Moduł kształcenia: ANIMACJA (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S2-AN.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-AN.3 _1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenia samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.	PG2P-W02	2
13-PG-S2-AN.3 _2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-AN.3 _3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów animacyjnych.	PG2P-U01	3
13-PG-S2-AN.3 _4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów.	PG2P-U03	3
13-PG-S2-AN.3 _5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	PG2P-U04	3
13-PG-S2-AN.3 _6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-AN.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-AN.3_1, 13-PG-S2-AN.3_2, 13-PG-S2-AN.3_3, 13-PG-S2-AN.3_4, 13-PG-S2-AN.3_5, 13-PG-S2-AN.3_6

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-S2-AN.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, 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.	45	13-PG-S2-AN.3_w_1