

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

**Moduł kształcenia:** PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI (WYBÓR) CZ.1

**Kod modułu:** 13-PG-S2-GUI.1

**1. Liczba punktów ECTS: 3**

<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-S2-GUI.1 _1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	PG2P-W01 PG2P-W02	3 3
13-PG-S2-GUI.1 _2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	PG2P-W03 PG2P-W04 PG2P-W05	3 3 3
13-PG-S2-GUI.1 _3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	PG2P-U01 PG2P-U02	3 4
13-PG-S2-GUI.1 _4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-U06 PG2P-U07	3 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami z zakresu kompozycji wraz z jej składowymi: kształtami i barwami. Wiedza ta stanowi punkt wyjścia do nauki tworzenia interaktywnych komunikatów graficznych – interfejsów. Przedmiot kształtuje umiejętność posługiwania się tzw. podstawowymi choremami semiograficznymi i barwami – wykorzystując ich potencjał znaczeniowy.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-GUI.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-GUI.1_1, 13-PG-S2-GUI.1_2, 13-PG-S2-GUI.1_3, 13-PG-S2-GUI.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-S2-GUI.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, 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-S2-GUI.1_w_1