

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-DP.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-DP.2 _1	Umiejętność obserwacji.	PG1P_K01	1
		PG1P_U01	2
13-PG-S1-DP.2 _2	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	PG1P_K01	1
		PG1P_U08	2
		PG1P_W05	3
13-PG-S1-DP.2 _3	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	PG1P_K01	1
		PG1P_K08	3
		PG1P_W05	3
13-PG-S1-DP.2 _4	Poznanie możliwości narzędzi rysunkowych w projektowaniu postaci.	PG1P_K04	3
		PG1P_U02	3
		PG1P_U03	4
		PG1P_W02	2
13-PG-S1-DP.2 _5	Posiada umiejętność tworzenia charakteru stworzonej postaci przez nadanie jej oryginalnych cech personalnych.	PG1P_K09	3
		PG1P_W10	2

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować postać, jej cechy anatomiczne, dynamikę ruchu i jej relacje z otoczeniem. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu.
-------------	---

Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-DP.1
--------------------------	----------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-DP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-DP.2_1, 13-PG-S1-DP.2_2, 13-PG-S1-DP.2_3, 13-PG-S1-DP.2_4, 13-PG-S1-DP.2_5

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.2_w_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.2_w_1