

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika cyfrowa cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-GC1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GC1-1	Zna zasady grafiki rastrowej i wektorowej	K_W02	2
13-PG2P-GC1-2	Zna formaty zapisu grafiki komputerowej	K_W02	2
13-PG2P-GC1-3	Zna zaawansowane możliwości programów komputerowych do edycji grafiki komputerowej	K_W02	4
13-PG2P-GC1-4	Potrafi samodzielnie tworzyć i przetwarzać grafikę komputerową	K_U01 K_U03 K_W05	4 4 5

3. Opis modułu	
Opis	Student rozwinie wiedzę i umiejętności z zakresu cyfrowego przetwarzania obrazów, zna narzędzia edycji, potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę w autorskiej kreacji plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GC1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GC1-1, 13-PG2P-GC1-2, 13-PG2P-GC1-3, 13-PG2P-GC1-4

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	
GC1-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	90	13-PG2P-GC1-w-1