

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

**Moduł kształcenia:** Animacja cz.1

**Kod modułu:** 13-PG2P-AN1

**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-PG2P-AN1-1	Poznanie możliwości narzędzi do tworzenia ruchomego obrazu	K_U07	3
		K_U08	2
13-PG2P-AN1-2	Umiejętność obserwacji, analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_U03	3
		K_W08	3
13-PG2P-AN1-3	Umiejętność przełożenie obserwacji i doświadczeń na język ruchomego obrazu	K_U01	2
		K_U02	4
13-PG2P-AN1-4	Umiejętność łączenia różnych mediów w celu realizacji koncepcji artystycznej.	K_U06	2
		K_U07	3

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student będzie potrafił umiejętnie stosować dwuwymiarowe techniki animacyjne. W sposób świadomy będzie operował językiem plastycznym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

**4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu**

<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG2P-AN1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-AN1-1, 13-PG2P-AN1-2, 13-PG2P-AN1-3, 13-PG2P-AN1-4

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	
AN1-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	60	13-PG2P-AN1-w-1