

| | | |
|----|---------------------------|---|
| 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: Animacja cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-AN2

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu | | | |
|--|---|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG2P-AN2-1 | Umiejętność stosowania zaawansowanej techniki animacyjnej takiej jak systemy cząsteczkowe. | K_K01 K_U01 K_W08 | 3 2 2 |
| 13-PG2P-AN2-2 | Umiejętność wykorzystania narzędzi do edycji sekwencji animowanych dostępnych w programach do tworzenia wirtualnych środowisk 3D. | K_U03 K_W01 | 3 3 |
| 13-PG2P-AN2-3 | Umiejętne posługiwanie się terminologią używaną podczas tworzenia zaawansowanych sekwencji animowanych 3D. | K_W07 | 4 |
| 13-PG2P-AN2-4 | Dogłębnie zaznajomił się z zasadami montażu filmowego i potrafi świadomie i kreatywnie z nich korzystać. Umiejętność pracy w zespole tworzącym złożone sekwencje animowane. | K_K03 K_U07 K_W08 | 3 3 2 |

| 3. Opis modułu | |
|-------------------|--|
| Opis | Student będzie potrafił umiejętnie stosować trójwymiarowe techniki animacyjne. W sposób świadomy będzie operował językiem plastycznym. |
| Wymagania wstępne | Zaliczenie modułu Animacja cz.1 |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu | | | |
|---|----------------------|--|---------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty kształcenia modułu |
| 13-PG2P-AN2-w-1 | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | 13-PG2P-AN2-1, 13-PG2P-AN2-2, 13-PG2P-AN2-3, 13-PG2P-AN2-4 |
|--|--|--|--|

| 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 | |
| AN2-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-AN2-w-1 |