

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 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:** Projektowanie interfejsu cz.1

**Kod modułu:** 13-PG2P-PI1

1. Liczba punktów ECTS: 3

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu |  |                             |                                |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod                                    | opis   | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG2P-PI1-1                          | Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami   | K_W01                       | 3                              |
|  |  | K_W02                       | 3                              |
| 13-PG2P-PI1-2                          | Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi     | K_W03                       | 3                              |
|  |  | K_W04                       | 3                              |
|  |  | K_W05                       | 3                              |
| 13-PG2P-PI1-3                          | Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych   | K_U01                       | 3                              |
|  |  | K_U02                       | 4                              |
| 13-PG2P-PI1-4                          | Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej | K_U06                       | 3                              |
|  |  | K_U07                       | 3                              |

| 3. Opis modułu           |   |
|--------------------------|---|
| <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-PG2P-PI1-w-1                                   | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. | 13-PG2P-PI1-1, 13-PG2P-PI1-2, 13-PG2P-PI1-3, 13-PG2P-PI1-4 |

| 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 |   |
| PI1-fs-1                      | ćwiczenia                 | Omówienie ćwiczeń i konsultacja poszczególnych etapów projektów. | 30            | Zapoznanie się z literaturą fachową, realizowanie poszczególnych etapów projektu w oparciu o wcześniejsze konsultacje. | 30            | 13-PG2P-PI1-w-1                         |