

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

Moduł kształcenia: Edytory obrazu cz.2

Kod modułu: 13-PG1P-EO2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-EO2_1	Znajomość grafiki rastrowej	K_W02 K_W09	2 5
13-PG1P-EO2_2	Znajomość formatów zapisu grafiki komputerowej	K_W08 K_W09	3 5
13-PG1P-EO2_3	Znajomość możliwości programów komputerowych do edycji grafiki komputerowej	K_U03 K_W15	4 5
13-PG1P-EO2_4	Umiejętność tworzenia i przetwarzania grafiki komputerowej	K_U09	4

3. Opis modułu	
Opis	Student nabędzie wiedzę i umiejętności z zakresu cyfrowego przetwarzania obrazów, zna podstawowe 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-PG1P-EO2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Występuje w semestrze 1 i 2.	13-PG1P-EO2_1, 13-PG1P-EO2_2, 13-PG1P-EO2_3, 13-PG1P-EO2_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	
EO2_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	30	13-PG1P-EO2_w_1