

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: Animacja cz.1

Kod modułu: 13-PG1P-AN1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-AN1_1	Podstawowa umiejętność zastosowania animacji poklatkowej	K_K01 K_U01 K_W01	3 3 3
13-PG1P-AN1_2	Znajomość podstawowej terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu animacji poklatkowej	K_U04 K_W08	3 3
13-PG1P-AN1_3	Umiejętność użycia podstawowych narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej.	K_K14 K_W11	2 3
13-PG1P-AN1_4	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego z nich korzystania	K_K03 K_U06 K_W08	3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił przełożyć na język ruchomego obrazu zaobserwowaną otaczającą rzeczywistość wykorzystując poznane techniki animacji poklatkowej. Zna i rozumie podstawowe zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-AN1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-AN1_1, 13-PG1P-AN1_2, 13-PG1P-AN1_3, 13-PG1P-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	30	13-PG1P-AN1_w_1