

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: Projektowanie layout'u 1

Kod modułu: 13-PG1P_PL1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_PL1_1	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi	K_K01 K_U02	1 3
13-PG1P_PL1_2	Rozumie związki środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie	K_W01 K_W02	3 2
13-PG1P_PL1_3	Posiada umiejętność obserwacji i analizy rzeczywistości	K_K01 K_U02	1 3
13-PG1P_PL1_4	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnego niezależnego decyzji odnośnie realizacji własnych projektów graficznych	K_U03 K_U05	3 4
13-PG1P_PL1_5	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi	K_K01	1

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować interfejs w oparciu o znajomość zasad projektowania graficznego, ergonomii i użyteczności.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_PL1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PL1_1, 13-PG1P_PL1_2, 13-

			PG1P_PL1_3, 13- PG1P_PL1_4, 13- PG1P_PL1_5
--	--	--	--

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	
PL1_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-PG1P_PL1_w_1