

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: Tworzenie storyboardów 1

Kod modułu: 13-PG1P_TS1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_TS1_1	Posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji i pomysłów scenarysowych	K_K02 K_U01 K_U09	4 3 3
13-PG1P_TS1_2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_K01 K_U01 K_U02 K_U05	3 3 3 3
13-PG1P_TS1_3	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów	K_U05	3
13-PG1P_TS1_4	Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego	K_K03 K_U06	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry.
Wymagania wstępne	Edytory obrazu, kompozycja, techniki rysunkowe, techniki malarskie, historia gier, historia i teoria sztuki, psychologia gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_TS1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P_TS1_1, 13-PG1P_TS1_2, 13-PG1P_TS1_3, 13-PG1P_TS1_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	
TS1_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_TS1_w_1