

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

**Moduł kształcenia:** Kreowanie postaci 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_KP2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_KP2_1	Posiada umiejętność modelowania wirtualnego obiektu trójwymiarowego przystosowanego do animacji	K_K01 K_U01 K_W01	3 3 2
13-PG1P_KP2_2	Posiada umiejętność tworzenia postaci w twórczy i nowatorski sposób, które od strony formalnej odpowiadają treści animacji	K_U03 K_U04 K_W08	4 5 2
13-PG1P_KP2_3	Posiada umiejętność tworzenia charakteru stworzonej postaci przez nadanie jej oryginalnych cech personalnych	K_K09 K_W10	3 2
13-PG1P_KP2_4	Posiada umiejętność pracy w zespole projektującym postaci do gier komputerowych	K_K03 K_U06 K_W08	4 3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaprojektować postać w oparciu o dokumentację i scenariusz gry posługując się umiejętnościami plastycznymi i wiedzą z zakresu historii sztuki, kultury, psychologii, anatomii i rysunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	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_KP2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P_KP2_1, 13-PG1P_KP2_2, 13-PG1P_KP2_3, 13-PG1P_KP2_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	
KP2_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_KP2_w_1