

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-DP.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-DP.1_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu postaci do gry.	13-PG2P-W01	3
13-PG-S2-DP.1_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać silniki gier.	13-PG2P-U01 13-PG2P-U02	3 3
13-PG-S2-DP.1_3	Potrafi stworzyć interesującą postać do gry zgodną z założeniami projektowymi.	13-PG2P-U03	4
13-PG-S2-DP.1_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	13-PG2P-K03	4
13-PG-S2-DP.1_5	Zna możliwości zarówno tradycyjnych jak i cyfrowych narzędzi w projektowaniu postaci.	13-PG2P-K04 13-PG2P-U02 13-PG2P-U03 13-PG2P-W02	3 3 4 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować postać, jej cechy anatomiczne, dynamikę ruchu i jej relacje z otoczeniem. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S2-SG.2, 13-PG-S2-DA.2, 13-PG-S2-PK.2, 13-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S2-DP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-DP.1_1, 13-PG-S2-DP.1_2, 13-PG-S2-DP.1_3, 13-PG-S2-DP.1_4, 13-PG-S2-DP.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-DP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-DP.1_w_1