

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: PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-GUI.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-GUI.2 _1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	13-PG2P-W01	5
		13-PG2P-W02	5
13-PG-S2-GUI.2 _2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	13-PG2P-W03	5
		13-PG2P-W04	5
		13-PG2P-W05	5
13-PG-S2-GUI.2 _3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	13-PG2P-U01	5
		13-PG2P-U02	5
13-PG-S2-GUI.2 _4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	13-PG2P-U06	5
		13-PG2P-U07	5

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zagadnieniami z zakresu kompozycji wraz z jej składowymi: kształtami i barwami. Wiedza ta stanowi punkt wyjścia do nauki tworzenia interaktywnych komunikatów graficznych – interfejsów. Przedmiot kształtuje umiejętność posługiwania się tzw. choremami semiograficznymi i barwami – wykorzystując ich potencjał znaczeniowy.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S2-GUI.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S2-GUI.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-GUI.2_1, 13-PG-S2-GUI.2_2, 13-PG-S2-GUI.2_3, 13-PG-S2-GUI.2_4

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-GUI.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S2-GUI.2_w_1