

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: ANIMACJA GUI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-AG.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-AG.2_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	13-PG2P-U03	3
13-PG-S2-AG.2_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	13-PG2P-U04	4
13-PG-S2-AG.2_3	posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej gier, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	13-PG2P-U05	3
13-PG-S2-AG.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	13-PG2P-K07	3
13-PG-S2-AG.2_5	wykorzystuje mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	13-PG2P-K04	5

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem umiejętności projektowych, typografii i animacji przy projektowaniu elementów GUI. Program poszerza umiejętności projektowania GUI o animację, wiedzę z zakresu typografii i psychologię widzenia. Student poznaje poszczególne zasady, narzędzia i metody przy kompleksowym tworzenia GUI oraz interaktywnych interfaców do gier. Efektem jest spójny z projektem interaktywny projekt GUI
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-AG.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S2-AG.2_w_1	projekt	Wykonanie ergonomicznego modelu GUI, uwzględniającego interface, menu oraz elementy nawigacji i tutorialu w wybranym projekcie gry.	13-PG-S2-AG.2_1, 13-PG-S2-AG.2_2, 13-PG-S2-AG.2_3, 13-PG-S2-AG.2_4, 13-PG-S2-AG.2_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-AG.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu projektowania zaawansowanych elementów GUI	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu ergonomii i psychologii widzenia przy projektowaniu i animacji interaktywnego GUI w grze	30	13-PG-S2-AG.2_w_1