

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: ANIMATICS/ CUTSCENES (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-AC.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-AC.1_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	13-PG2P-U07	3
13-PG-S2-AC.1_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	13-PG2P-U06	3
13-PG-S2-AC.1_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	13-PG2P-K03	4
13-PG-S2-AC.1_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	5
13-PG-S2-AC.1_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	13-PG2P-W09	3
13-PG-S2-AC.1_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	13-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem storyboardów i rozwinięciem w animatiki przy projektowaniu gier. Program poszerza umiejętności game designu, projektowania i animacji i wzbogaca o praktyczne zastosowanie edytorów w grach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montowaniu scen filmowych (cutscenek), wykorzystywanych w produkcji gier oraz zastosowanie animatorów przy różnych aspektach tworzenia gier. Efektem jest spójny z projektem animowany obraz cyfrowy.
Wymagania wstępne	Zaliczenie 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-AC.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowe storyboardu i animacji wybranych elementów w grze. Zaprojektowany animatki wybranego fragmentu gry lub animacja sekwencji fabularnej według uzgodnionego scenariusza	13-PG-S2-AC.1_1, 13-PG-S2-AC.1_2, 13-PG-S2-AC.1_3, 13-PG-S2-AC.1_4, 13-PG-S2-AC.1_5, 13-PG-S2-AC.1_6

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-AC.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animatki w grach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem animatki i cutscenek w grach.	45	13-PG-S2-AC.1_w_1