

1. Field of study	Computer Game Graphics
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science
3. Academic year of entry	2020/2021 (winter term)
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5. Degree profile	practical
6. Mode of study	full-time

Module: ANIMACJA GUI (WYBÓR) CZ.1

Module code: W6-PG-S2-AG.1

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-AG.1_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-AG.1_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	4
W6-PG-S2-AG.1_3	posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej gier, umożliwiającą swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	W6-PG2P-U05	3
W6-PG-S2-AG.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	3
W6-PG-S2-AG.1_5	wykorzystuje mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	W6-PG2P-K04	5

3. Module description

Description	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
Prerequisites	Brak wymagań wstępnych.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
W6-PG-S2-AG.1_w_1	projekt	Wykonanie ergonomicznego modelu GUI, uwzględniającego interface, menu oraz elementy nawigacji i tutorialu w wybranym projekcie gry.	W6-PG-S2-AG.1_1, W6-PG-S2-AG.1_2, W6-PG-S2-AG.1_3, W6-PG-S2-AG.1_4, W6-PG-S2-AG.1_5

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
W6-PG-S2-AG.1_fs_1	practical classes	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	W6-PG-S2-AG.1_w_1