

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA GUI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-AG.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 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, umożliwiających 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. 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	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
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. 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	
W6-PG-S2-AG.1_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	W6-PG-S2-AG.1_w_1