

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 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.2

Kod modułu: W6-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) |
| W6-PG-S2-AG.2 _1 | umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych | W6-PG2P-U03 | 3 |
| W6-PG-S2-AG.2 _2 | umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym | W6-PG2P-U04 | 4 |
| W6-PG-S2-AG.2 _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.2 _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.2 _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 | Zaliczenie modułu W6-PG-S2-AG.1 |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|-------------|---|---|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| W6-PG-S2-AG.2_w_1 | projekt | Wykonanie ergonomicznego modelu GUI, uwzględniającego interface, menu oraz elementy nawigacji i tutorialu w wybranym projekcie gry. | W6-PG-S2-AG.2_1, W6-PG-S2-AG.2_2, W6-PG-S2-AG.2_3, W6-PG-S2-AG.2_4, W6-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 | |
| W6-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 | W6-PG-S2-AG.2_w_1 |