

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> |
| 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:** ANIMATICS/ CUTSCENES (WYBÓR) CZ.1

**Kod modułu:** W6-PG-S2-AC.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

| <b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |  |                                    |                                       |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>  | <b>efekty uczenia się kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| W6-PG-S2-AC.1<br>_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 | W6-PG2P-U07                        | 3                                     |
| W6-PG-S2-AC.1<br>_2                           | jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole   | W6-PG2P-U06                        | 3                                     |
| W6-PG-S2-AC.1<br>_3                           | w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym  | W6-PG2P-K03                        | 4                                     |
| W6-PG-S2-AC.1<br>_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                        | 5                                     |
| W6-PG-S2-AC.1<br>_5                           | zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej  | W6-PG2P-W09                        | 3                                     |
| W6-PG-S2-AC.1<br>_6                           | posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych   | W6-PG2P-W02                        | 3                                     |

**3. Opis modułu**

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Opis</b>              | 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 (cutszenek), wykorzystywanych w produkcji gier oraz zastosowanie animatorów przy różnych aspektach tworzenia gier. Efektem jest spójny z projektem animowany obraz cyfrowy. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.   |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |             |  |  |
|---|-------------|--|--|
| kod   | nazwa (typ) | opis   | efekty uczenia się modułu  |
| W6-PG-S2-AC.1_w_1                                 | projekt     | Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowe storyboardu i animacji wybranych elementów w grze. Zaprojektowany animatnik wybranego fragmentu gry lub animacja sekwencji fabularnej według uzgodnionego scenariusza | W6-PG-S2-AC.1_1, W6-PG-S2-AC.1_2, W6-PG-S2-AC.1_3, W6-PG-S2-AC.1_4, W6-PG-S2-AC.1_5, W6-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 |   |
| W6-PG-S2-AC.1_fs_1            | ćwiczenia                 | Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animatników w grach. | 45            | Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem animatników i cutscenek w grach. | 45            | W6-PG-S2-AC.1_w_1                       |