

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy), 2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-SON.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-SON.1_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-SON.1_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-SON.1_3	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-SON.1_4	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	2

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym projektowaniem efektów specjalnych oraz elementów interaktywnych w grze. Student implementuje zaprojektowane efekty i animacje do levelu gry. Program poszerza umiejętności i wiedzę związaną z level designem o animację i efekty specjalne oraz uczy zaawansowanych edytorów silnika w grze. Student poznaje skomplikowane współzależności i wzajemne oddziaływanie obiektów, zastosowania efektów i animacji 2D i 3D na poszczególnych etapach projektowania levelu gry. Efektem jest spójny level gry w warstwie obiektów efektów i animacji.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SON.1_w_1	wykonanie zadań i projektu	Weryfikacja umiejętności i wiedzy w oparciu o stopień realizacji zadań i poziomu przedstawionego projektu. weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu. Animacja obiektów wybranego poziomu gry i wykorzystanie partycji jako dopełnienie efektu końcowego	W6-PG-S2-SON.1_1, W6-PG-S2-SON.1_2, W6-PG-S2-SON.1_3, W6-PG-S2-SON.1_4

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-SON.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy na poszczególnych etapach projektowania poziomów w grze. Projektowanie i symulacja	30	Rozwiązywanie zadań praktycznych – tworzenie i animacja assetów 2D i 3D, projektowanie symulacji i interakcji na poszczególnych poziomach gry. Konsultowanie postępu z prowadzącym, prezentowanie na przeglądach. Samodzielna realizacja końcowa projektu będącego odpowiedzią na zadania.	30	W6-PG-S2-SON.1_w_1