

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: PRACOWNIA DYPLOMOWA, 2D (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PD2D.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PD2D.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier 2D.	W6-PG2P-W06	4
		W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PD2D.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier 2D w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	W6-PG2P-K01	3
		W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-PD2D.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K04	3
		W6-PG2P-K08	2
		W6-PG2P-U10	3
W6-PG-S2-PD2D.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	W6-PG2P-K02	3
		W6-PG2P-U01	4
W6-PG-S2-PD2D.1_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań.	W6-PG2P-K06	2
		W6-PG2P-U04	2
W6-PG-S2-PD2D.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	W6-PG2P-K05	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, logicznie spójny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy. Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać
-------------	---

	projekt dyplomowy, który obejmuje takie zagadnienia jak: działająca jednostka gry, concept art, projektowanie postaci, projektowanie środowiska, projektowanie elementów GUI. Będzie potrafił wykonać kompletną dokumentację gry, a także zaprezentować własną koncepcję.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PD2D.1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PD2D.1_1, W6-PG-S2-PD2D.1_2, W6-PG-S2-PD2D.1_3, W6-PG-S2-PD2D.1_4, W6-PG-S2-PD2D.1_5, W6-PG-S2-PD2D.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-PD2D.1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	W6-PG-S2-PD2D.1_w_1