

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

**Moduł kształcenia: PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.3**
**Kod modułu: 13-PG-S1-PP.3**
**1. Liczba punktów ECTS: 2**

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu |  |  |                                |
|--|--|--|--------------------------------|
| kod                                    | opis   | efekty uczenia się kierunku                              | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG-S1-PP.3<br>_1                    | Posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji i pomysłów scenarysowych.                    | 13-PG1P-K02<br>13-PG1P-U01<br>13-PG1P-U09                | 4<br>3<br>3                    |
| 13-PG-S1-PP.3<br>_2                    | Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.    | 13-PG1P-K01<br>13-PG1P-U01<br>13-PG1P-U02<br>13-PG1P-U05 | 3<br>3<br>3<br>3               |
| 13-PG-S1-PP.3<br>_3                    | Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów. | 13-PG1P-U05  | 3                              |
| 13-PG-S1-PP.3<br>_4                    | Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego.                   | 13-PG1P-K03<br>13-PG1P-U06                               | 3<br>4                         |

| 3. Opis modułu    |   |
|-------------------|---|
| Opis              | Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry. |
| Wymagania wstępne | Realizacja modułu 13-PG-S1-PP.2.  |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |                      |  |  |
|---|----------------------|--|--|
| kod   | nazwa (typ)          | opis   | efekty uczenia się modułu  |
| 13-PG-S1-PP.3_w_1                                 | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. | 13-PG-S1-PP.3_1, 13-PG-S1-PP.3_2, 13-PG-S1-PP.3_3, 13-PG-S1-PP.3_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 |   |
| 13-PG-S1-PP.3_fs_1            | ćwiczenia                 | Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania. | 45            | Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego. | 15            | 13-PG-S1-PP.3_w_1                       |