

|    |                           |                                    |
|----|---------------------------|------------------------------------|
| 1. | Nazwa kierunku            | etnologia i antropologia kulturowa |
| 2. | Cykl rozpoczęcia          | 2017/2018 (semestr zimowy)         |
| 3. | Poziom kształcenia        | studia drugiego stopnia            |
| 4. | Profil kształcenia        | ogólnoakademicki                   |
| 5. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna                        |

**Moduł kształcenia:** Silniki gier 1

**Kod modułu:** 12-AK-PR-S2-SG.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu |                                                                                                                                                                                                                                           |                             |                                |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| kod                                    | opis                                                                                                                                                                                                                                      | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| _K_1                                   | posiada umiejętność pracy w zespole interdyscyplinarnym i wielokulturowym w zakresie tworzenia poziomów gier                                                                                                                              | K_K03                       | 1                              |
| _U_1                                   | posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów i efektów pracy badawczej o złożonej problematyce społeczno-kulturowej z wykorzystaniem ujęć z zakresu etnologii i antropologii kulturowej oraz dyscyplin związanych z nowymi mediami | K_U08                       | 2                              |
| _W_1                                   | ma orientację we współczesnym życiu kulturalnym i wiedzę na temat reguł tworzenia i rozwoju form przedsiębiorczości związanej z dystrybucją dóbr kultury, do których należą przejawy rzeczywistości wirtualnej                            | K_W12                       | 3                              |
|                                        |                                                                                                                                                                                                                                           | K_W14                       | 3                              |
| _W_2                                   | posiada znajomość technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier, umożliwiających właściwe opracowanie wiedzy etnologicznej i antropologicznej dla potrzeb tworzenia świata wirtualnego                                          | K_W02                       | 4                              |

| 3. Opis modułu    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Opis              | przygotowanie do pracy ze specjalistycznym oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności w zakresie tworzenia poziomów gier, aby następnie mógł opracować referencje dla twórców gry w sposób profesjonalny i kompetentny, uwzględniający potrzeby projektantów gier |
| Wymagania wstępne |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu |                      |                                                                                                                               |                           |
|---------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| kod                                               | nazwa (typ)          | opis                                                                                                                          | efekty kształcenia modułu |
| _w_1                                              | projekt zaliczeniowy | weryfikacja wiedzy i umiejętności w zakresie importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier | _K_1, _U_1, _W_1, _W_2    |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć |                           |                                                    |               |                                                                                                                     |               |                                         |
|-------------------------------|---------------------------|----------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------------------|
| kod                           | rodzaj prowadzonych zajęć |                                                    |               | praca własna studenta                                                                                               |               | sposoby weryfikacji efektów kształcenia |
|                               | nazwa                     | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)        | liczba godzin | opis                                                                                                                | liczba godzin |                                         |
| _fs_1                         | ćwiczenia                 | ćwiczenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych | 30            | praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego | 45            | _w_1                                    |