

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: LEVEL DESIGN (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-LD.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-LD.4_1	Posiada wiedzę dotyczącą projektowania poziomów gry.	PG1P_W01	3
13-PG-S1-LD.4_2	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	PG1P_K01 PG1P_U02	1 3
13-PG-S1-LD.4_3	Rozumie związki pomiędzy środkami wyrazu plastycznego na płaszczyźnie.	PG1P_W01 PG1P_W02	3 2
13-PG-S1-LD.4_4	Posiada umiejętność obserwacji i analizy rzeczywistości.	PG1P_K01 PG1P_U02	1 3
13-PG-S1-LD.4_5	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnej decyzji odnośnie realizacji własnych projektów graficznych.	PG1P_U03 PG1P_U05	3 4
13-PG-S1-LD.4_6	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	PG1P_K01 PG1P_U02	1 3
13-PG-S1-LD.4_7	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnej koncepcji poziomu gry.	PG1P_U07	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować poziom gry w oparciu o znajomość fundamentalnych zasad plastyki, a także świadomość teoretycznych aspektów projektowania poziomu gry. Student będzie posiadał umiejętności warsztatowe niezbędne do realizacji własnych projektów.

Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-LD.3.
--------------------------	----------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-LD.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-LD.4_1, 13-PG-S1-LD.4_2, 13-PG-S1-LD.4_3, 13-PG-S1-LD.4_4, 13-PG-S1-LD.4_5, 13-PG-S1-LD.4_6, 13-PG-S1-LD.4_7

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	
13-PG-S1-LD.4_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S1-LD.4_w_1