

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

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-ZP.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ZP.1_1	Posiada znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.1_2	Posiada znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.1_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-ZP.1_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Przygotowanie do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-ZP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ZP.1_1, 13-PG-S2-ZP.1_2, 13-PG-S2-ZP.1_3, 13-PG-S2-ZP.1_4

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-S2-ZP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	13-PG-S2-ZP.1_w_1