

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
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.2

**Kod modułu:** 13-PG-S2-ZP.2

**1. Liczba punktów ECTS:** 5

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

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Przygotowanie do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-ZP.1.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG-S2-ZP.2 _w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ZP.2_1, 13-PG-S2-ZP.2_2, 13-PG-S2-ZP.2_3, 13-PG-S2-ZP.2_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.2_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.2_w_1