

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:** ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.1

**Kod modułu:** 13-PG-S2-K3D.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<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-K3D.1 _1	Umiejętność konstruowania dowolnej „siatki” modelu organicznego oraz hard-surface uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	PG2P-U01 PG2P-W01	4 3
13-PG-S2-K3D.1 _2	Umiejętność korzysta z dostępnych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	PG2P-U03 PG2P-U07	3 4
13-PG-S2-K3D.1 _3	Biegła umiejętność posługiwania się terminologią wykorzystywaną przy tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych oraz gier komputerowych.	PG2P-W07	4
13-PG-S2-K3D.1 _4	Umiejętność maksymalnego i efektywnie wykorzystania znanych programów służących do tworzenia wirtualnych obiektów i środowisk trójwymiarowych.	PG2P-U07 PG2P-W01	4 3
13-PG-S2-K3D.1 _5	Umiejętność pracy w zespole tworzącym grę komputerową jak i właściwej organizacji pracy jako lider zespołu.	PG2P-K03 PG2P-U06	3 4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Moduł przygotowujący do samodzielnego i zespołowego tworzenia modeli trójwymiarowych z wykorzystaniem najnowszych technik i oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki 3D.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-K3D.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-K3D.1_1, 13-PG-S2-K3D.1_2, 13-PG-S2-K3D.1_3, 13-PG-S2-K3D.1_4, 13-PG-S2-K3D.1_5

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-K3D.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-K3D.1_w_1