

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:** ENVIROMENT (WYBÓR) CZ.1

**Kod modułu:** 13-PG-S2-ENV.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<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-ENV.1_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	PG2P-W01	3
13-PG-S2-ENV.1_2	Posiada umiejętność poprawnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-W07	1 3 2
13-PG-S2-ENV.1_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	PG2P-U03	5
13-PG-S2-ENV.1_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	PG2P-K01 PG2P-W05	1 2
13-PG-S2-ENV.1_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	PG2P-K06 PG2P-U06 PG2P-W02	3 3 2

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Będzie poznawał podstawowe narzędzia zarówno tradycyjne jak i cyfrowe oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej w obszarze projektowania środowiska gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu: 13-PG-S2-DA.2, 13-PG-S2-CA.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-ENV.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ENV.1_1, 13-PG-S2-ENV.1_2, 13-PG-S2-ENV.1_3, 13-PG-S2-ENV.1_4, 13-PG-S2-ENV.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-ENV.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-ENV.1_w_1