

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:** PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2

**Kod modułu:** 13-PG-S2-PDA.2

**1. Liczba punktów ECTS:** 8

<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-PDA. 2_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	PG2P-K09	4
		PG2P-W08	4
13-PG-S2-PDA. 2_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	PG2P-K01	3
		PG2P-U07	5
13-PG-S2-PDA. 2_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04	4
		PG2P-K08	3
		PG2P-U10	4
13-PG-S2-PDA. 2_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDA. 2_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań .	PG2P-K06	4
		PG2P-U04	4
13-PG-S2-PDA. 2_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, logicznie spójny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy. Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy, który obejmuje takie zagadnienia jak: działająca jednostka gry, concept art, projektowanie postaci, projektowanie środowiska, projektowanie elementów GUI. Będzie potrafił wykonać kompletną dokumentację gry, a także zaprezentować własną koncepcję.

<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-PDA.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-PDA.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PDA.2_1, 13-PG-S2-PDA.2_2, 13-PG-S2-PDA.2_3, 13-PG-S2-PDA.2_4, 13-PG-S2-PDA.2_5, 13-PG-S2-PDA.2_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
13-PG-S2-PDA.2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci).	105	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu z	90	13-PG-S2-PDA.2_w_1