

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNIKI 3D CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-T3D.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-T3D.2 _1	Umiejętność odwzorowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej.	PG1P_K01 PG1P_U01 PG1P_W01	2 2 3
13-PG-S1-T3D.2 _2	Umiejętność świadomego korzystania z zestawu podstawowych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	PG1P_U04 PG1P_U05 PG1P_W09 PG1P_W15	3 3 2 5
13-PG-S1-T3D.2 _3	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	PG1P_K14 PG1P_W09	3 2
13-PG-S1-T3D.2 _4	Umiejętność tworzenia wirtualnych obiektów trójwymiarowych uwzględniająca ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	PG1P_K03 PG1P_U05 PG1P_U06 PG1P_W10	4 4 3 2
13-PG-S1-T3D.2 _5	Umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki modelu trójwymiarowego, w zależności od późniejszego zastosowania.	PG1P_K02 PG1P_K03 PG1P_U03	2 4 4

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna zasady modelowania obiektów trójwymiarowych w oparciu o podstawowe narzędzia grafiki komputerowej. Nabędzie umiejętność tworzenia modeli trójwymiarowych umożliwiającą dalszą edycję i wykorzystanie w procesie tworzenia gier komputerowych.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-T3D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-T3D.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-T3D.2_1, 13-PG-S1-T3D.2_2, 13-PG-S1-T3D.2_3, 13-PG-S1-T3D.2_4, 13-PG-S1-T3D.2_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-S1-T3D.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, 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.	30	13-PG-S1-T3D.2_w_1