

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Procesy produkcji gier

**Kod modułu:** 13-PG2P-PPG

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PPG-1	Znajomość zasad pre-produkcji gry	K_U07	3
		K_W08	3
13-PG2P-PPG-2	Znajomość zasad produkcji gry	K_U07	3
		K_W08	3
13-PG2P-PPG-3	Znajomość zasad postprodukcji gry	K_U07	3
		K_W08	3
13-PG2P-PPG-4	Znajomość zasad funkcjonowania rynku produkcji i dystrybucji gier	K_K09	3
		K_U04	4

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Student zna zasady procesów związanych z produkcją gier. Potrafi samodzielnie przygotować dokumentację związaną z procesem produkcyjnym. Zna i rozumie warunki funkcjonowania rynku gier.
<b>Wymagania wstępne</b>	Edytory obrazu, kompozycja, techniki rysunkowe, techniki malarskie, historia gier, historia i teoria sztuki, psychologia gier.

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PPG-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	

			13-PG2P-PPG-1, 13-PG2P-PPG-2, 13-PG2P-PPG-3, 13-PG2P-PPG-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	
PPG-fs-1	wykład	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane procesy obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG2P-PPG -w-1