

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

Moduł kształcenia: Multimedia cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-MU2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-MU2-1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w multimedialnym obszarze warsztatowym	K_W02	2
13-PG2P-MU2-2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej	K_W03	2
13-PG2P-MU2-3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów multimedialnych	K_U01	3
13-PG2P-MU2-4	Posiada umiejętność tworzenia środowisk interaktywnych przy pomocy odpowiednich programów komputerowych	K_U03	3
13-PG2P-MU2-5	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów multimedialnych	K_U03	3
13-PG2P-MU2-6	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	K_U04	3
13-PG2P-MU2-7	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości multimedialnej	K_U07	4
13-PG2P-MU2-8	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w multimedialnym obszarze warsztatowym	K_W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze multimedialnym i dalsze pogłębianie doświadczeń i wiedzy z zakresu multimedialnych
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Multimedia cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-MU2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu multimedialnego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-MU2-1, 13-PG2P-MU2-2, 13-PG2P-MU2-3, 13-PG2P-MU2-4, 13-PG2P-MU2-5, 13-PG2P-MU2-6, 13-PG2P-MU2-7, 13-PG2P-MU2-8

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	
MU2-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów multimedialnych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG2P-MU2-w-1