

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: Silniki gier cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-SG1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-SG1-1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier	K_W06	3
13-PG2P-SG1-2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier	K_W06	3
13-PG2P-SG1-3	Posiada umiejętność tworzenia złożonych poziomów gier	K_U06	3
13-PG2P-SG1-4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier	K_U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Przygotowanie do pracy ze specjalistycznym oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-SG1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu gry realizowanej przez studenta.	13-PG2P-SG1-1, 13-PG2P-SG1-2, 13-PG2P-SG1-3, 13-PG2P-SG1-4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	efektów kształcenia
SG1-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-PG2P-SG1-w-1