

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:** Silniki gier cz.2

**Kod modułu:** 13-PG2P-SG2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-SG2-1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier	K_W06	3
13-PG2P-SG2-2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier	K_W06	3
13-PG2P-SG2-3	Posiada umiejętność tworzenia złożonych poziomów gier	K_U06	3
13-PG2P-SG2-4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier	K_U07	4
13-PG2P-SG2-5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry	K_U07	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Przygotowanie do pracy ze specjalistycznym oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu Silniki gier cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-SG2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu gry realizowanej przez studenta.	13-PG2P-SG2-1, 13-PG2P-SG2-2, 13-PG2P-SG2-3, 13-PG2P-SG2-4, 13-PG2P-SG2-5

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	
SG2-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-SG2-w-1