

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:** Pracownia dyplomowa cz.2

**Kod modułu:** 13-PG2P-PDY2

**1. Liczba punktów ECTS:** 6

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG2P-PDY2-1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier	K_K09 K_W08	4 3
13-PG2P-PDY2-2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K_K01 K_U07	3 4
13-PG2P-PDY2-3	Znajomość formy prezentacji publicznych umiejętność zaprezentowania swoich dokonań	K_K04 K_K08 K_U10	3 3 3
13-PG2P-PDY2-4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy	K_K02	4
13-PG2P-PDY2-5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań	K_K06 K_U04	4 4
13-PG2P-PDY2-6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy	K_K05	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu Pracownia dyplomowa cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PDY2-w-1	Praca dyplomowa	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Na projekt może składać samodzielnie wykonana gra lub jej elementy o ile stanowią jasną i czytelną koncepcję artystyczną.	13-PG2P-PDY2-1, 13-PG2P-PDY2-2, 13-PG2P-PDY2-3, 13-PG2P-PDY2-4, 13-PG2P-PDY2-5, 13-PG2P-PDY2-6

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	
PDY2-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	135	13-PG2P-PDY2-w-1