

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: Modelowanie 3D cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-M3D1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-M3D1-1	Umiejętność konstruowania dowolnej „siatki” modelu organicznego oraz hard-surface uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	K_U01 K_W01	4 3
13-PG2P-M3D1-2	Umiejętność korzysta z dostępnych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	K_U03 K_U07	3 4
13-PG2P-M3D1-3	Biegła umiejętność posługiwania się terminologią wykorzystywaną przy tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych oraz gier komputerowych.	K_W07	4
13-PG2P-M3D1-4	Umiejętność maksymalnego i efektywnie wykorzystania znanych programów służących do tworzenia wirtualnych obiektów i środowisk trójwymiarowych.	K_U07 K_W01	4 3
13-PG2P-M3D1-5	Umiejętność pracy w zespole tworzącym grę komputerową jak i właściwej organizacji pracy jako lider zespołu.	K_K03 K_U06	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł przygotowujący do samodzielnego i zespołowego tworzenia modeli trójwymiarowych z wykorzystaniem najnowszych technik i oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki 3D
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-M3D1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-M3D1-1, 13-PG2P-M3D1-2, 13-PG2P-M3D1-3, 13-PG2P-M3D1-4, 13-PG2P-M3D1-5

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	
M3D1-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	60	13-PG2P-M3D1-w-1