

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: Graficzne środowisko gry cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-GSG1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GSG1-1	Zna zasady tworzenia graficznego środowiska gry	K_W01	4
13-PG2P-GSG1-2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać silniki gier	K_U01 K_U02	4 4
13-PG2P-GSG1-3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi	K_U03	5
13-PG2P-GSG1-4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry	K_K03	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił umiejętnie tworzyć warstwę wizualną gry i w sposób świadomy operować doznaniem wizualnymi gracza.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GSG1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GSG1-1, 13-PG2P-GSG1-2, 13-PG2P-GSG1-3, 13-PG2P-GSG1-4

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	
GSG1-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-GSG1-w-1