

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 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: Warsztaty cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-WA2

1. Liczba punktów ECTS: 1

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG2P-WA2-1 | Znajomość najnowszych technik i technologii stosowanych w projektowaniu gier | K_W08 | 3 |
| 13-PG2P-WA2-2 | Umiejętność posługiwania się najnowszymi narzędziami w projektowaniu elementów gier | K_U02 | 3 |
| 13-PG2P-WA2-3 | Umiejętność wykorzystania możliwości silników gier | K_U04 | 4 |
| 13-PG2P-WA2-4 | Umiejętność samodzielnego wykorzystywania najnowszych technik przetwarzania wideo i dźwięku | K_K02 K_U03 | 4 2 |
| 13-PG2P-WA2-5 | Umiejętność komunikowania się w ramach grupy projektowej | K_K08 | 4 |
| 13-PG2P-WA2-6 | Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym | K_U09 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|--------------------------|---|
| Opis | Student pozna różnorodne podejście profesjonalistów z zakresu studiowanego kierunku i specjalności. |
| Wymagania wstępne | Brak wymagań wstępnych |

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty kształcenia modułu |
|-----------------|----------------------|--|--|
| 13-PG2P-WA2-w-1 | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. | 13-PG2P-WA2-1, 13-PG2P-WA2-2, 13-PG2P-WA2-3, 13-PG2P-WA2-4, 13-PG2P-WA2-5, 13-PG2P-WA2-6 |

| 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 | |
| WA2-fs-1 | ćwiczenia | Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci) | 15 | Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego | 15 | 13-PG2P-WA2-w-1 |