

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Pracownia dyplomowa 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_DY2

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_DY2_1	Posiada znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier	K_W04 K_W07 K_W09 K_W10 K_W14 K_W16	3 4 4 4 3 4
13-PG1P_DY2_2	Posiada umiejętność realizowania koncepcji gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wiedzy, wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K_K02 K_K06 K_U09	5 4 5
13-PG1P_DY2_3	Posiada znajomość form prezentacji publicznych i umiejętność prezentowania swoich dokonań	K_K13 K_K14 K_U12	3 4 3
13-PG1P_DY2_4	Posiada umiejętność samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy	K_K04 K_U08	2 5
13-PG1P_DY2_5	Posiada umiejętność dokonania samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych	K_K08	5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy obejmujący kompletną dokumentację gry oraz działającą jednostkę gry. Będzie potrafił zaprezentować własną koncepcję.
<b>Wymagania wstępne</b>	Edytory obrazu (lub dźwięku), kompozycja, techniki rysunkowe, techniki malarskie (lub techniki syntezy i obróbki dźwięku), historia gier, historia i teoria sztuki, psychologia gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_DY2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_DY2_1, 13-PG1P_DY2_2, 13-PG1P_DY2_3, 13-PG1P_DY2_4, 13-PG1P_DY2_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	
DY2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	180	13-PG1P_DY2_w_1