

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

Moduł kształcenia: Seminarium licencjackie 2

Kod modułu: 13-PG1P_SE2

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_SE2_1	Posiada umiejętność tworzenia prac pisemnych	K_U10	4
13-PG1P_SE2_2	Posiada wiedzę i umiejętności dotyczącej zasad opracowania prac dyplomowych	K_U10 K_W14	4 4
13-PG1P_SE2_3	Posiada umiejętność przygotowania koncepcji metodologicznej pisemnej pracy dyplomowej	K_K14 K_U10	5 4
13-PG1P_SE2_4	Posiada umiejętność opracowania i prezentacji samodzielnej pisemnej pracy dyplomowej	K_U10 K_U12	4 5

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie opracować pracę licencjacką w oparciu o zdobytą wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu studiowanego kierunku.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_SE2_w_1	Praca licencjacka	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_SE2_1, 13-PG1P_SE2_2, 13-

			PG1P_SE2_3, 13- PG1P_SE2_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	
SE2_fs_1	seminarium	Zajęcia przygotowujące do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnej pracy licencjackiej (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane metody i techniki przygotowania pracy licencjackiej obejmująca wiedzę i niezbędne umiejętności, a także znajomość podanej literatury.	180	