

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:** Podstawy techniki i technologii w modelowaniu 3D cz1

**Kod modułu:** 13-PG1P-M1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-M1_1	Podstawowa umiejętność zobrazowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej	K_K01 K_U01 K_W01	2 2 3
13-PG1P-M1_2	Podstawowa umiejętność korzystania z zestawu podstawowych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W09 K_W15	3 3 2 5
13-PG1P-M1_3	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_K14 K_W09	3 2
13-PG1P-M1_4	Podstawowa umiejętność tworzenia wirtualnych obiektów trójwymiarowych uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych	K_K03 K_U05 K_U06 K_W10	4 4 3 2
13-PG1P-M1_5	Podstawowa umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki modelu trójwymiarowego	K_K02 K_K03 K_U03	2 4 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student pozna podstawowe zasady modelowania obiektów trójwymiarowych w oparciu o podstawowe narzędzia grafiki komputerowej. Nabędzie podstawowe umiejętności tworzenia modeli trójwymiarowych umożliwiającą dalszą edycję i wykorzystanie w procesie tworzenia gier komputerowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-M1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-M1_1, 13-PG1P-M1_2, 13-PG1P-M1_3, 13-PG1P-M1_4, 13-PG1P-M1_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	
M1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-M1_w_1