

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: Podstawy techniki i technologii w modelowaniu 3D cz2

Kod modułu: 13-PG1P-M2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-M2_1	Umiejętność odwzorowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej	K_K01 K_U01 K_W01	2 2 3
13-PG1P-M2_2	Umiejętność świadomego korzystania z zestawu podstawowych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W09 K_W15	3 3 2 5
13-PG1P-M2_3	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_K14 K_W09	3 2
13-PG1P-M2_4	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-M2_5	Umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki" modelu trójwymiarowego, w zależności od późniejszego zastosowania	K_K02 K_K03 K_U03	2 4 4

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

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-M2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-M2_1, 13-PG1P-M2_2, 13-PG1P-M2_3, 13-PG1P-M2_4, 13-PG1P-M2_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	
M3_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-M2_w_1