

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 cz3

**Kod modułu:** 13-PG1P-M3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-M3_1	Zaawansowana umiejętność odwzorowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej	K_K01 K_U01 K_W01	2 2 3
13-PG1P-M3_2	Umiejętność świadomego korzystania z zestawu narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W09 K_W15	3 3 2 5
13-PG1P-M3_3	Znajomość pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_K14 K_W09	3 2
13-PG1P-M3_4	Zaawansowana 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-M3_5	Zaawansowana umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki modelu trójwymiarowego, w zależności od późniejszego zastosowania	K_K02 K_K03 K_U03	2 4 4

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

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P-M3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-M3_1, 13-PG1P-M3_2, 13-PG1P-M3_3, 13-PG1P-M3_4, 13-PG1P-M3_5

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
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-M3_w_1