

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: Warsztaty 4

Kod modułu: 13-PG1P_WA4

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_WA4_1	Znajomość technik i technologii stosowanych w projektowaniu gier	K_W11 K_W13	4 2
13-PG1P_WA4_2	Umiejętność posługiwania się najnowszymi narzędziami w projektowaniu grafiki komputerowej	K_U03	2
13-PG1P_WA4_3	Umiejętność wykorzystywania możliwości silników gier	K_U04	5
13-PG1P_WA4_4	Umiejętność samodzielnego wykorzystywania techniki przetwarzania wideo i dźwięku	K_U03	3
13-PG1P_WA4_5	Zna formy prezentacji publicznych i potrafi zaprezentować swoje dokonania	K_K13 K_U12	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_WA4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_WA4_1, 13-PG1P_WA4_2, 13-

			PG1P_WA4_3, 13- PG1P_WA4_4, 13- PG1P_WA4_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	
WA4_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P_WA4_w_1