

1.	Nazwa kierunku	etnologia i antropologia kulturowa
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Silniki gier 1

Kod modułu: 12-AK-PR-S2-SG.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	posiada umiejętność pracy w zespole interdyscyplinarnym i wielokulturowym w zakresie tworzenia poziomów gier	K_K03	1
_U_1	posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów i efektów pracy badawczej o złożonej problematyce społeczno-kulturowej z wykorzystaniem ujęć z zakresu etnologii i antropologii kulturowej oraz dyscyplin związanych z nowymi mediami	K_U08	2
_W_1	ma orientację we współczesnym życiu kulturalnym i wiedzę na temat reguł tworzenia i rozwoju form przedsiębiorczości związanej z dystrybucją dóbr kultury, do których należą przejawy rzeczywistości wirtualnej	K_W12 K_W14	3 3
_W_2	posiada znajomość technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier, umożliwiających właściwe opracowanie wiedzy etnologicznej i antropologicznej dla potrzeb tworzenia świata wirtualnego	K_W02	4

3. Opis modułu	
Opis	przygotowanie do pracy ze specjalistycznym oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności w zakresie tworzenia poziomów gier, aby następnie mógł opracować referencje dla twórców gry w sposób profesjonalny i kompetentny, uwzględniający potrzeby projektantów gier
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
_w_1	projekt zaliczeniowy	weryfikacja wiedzy i umiejętności w zakresie importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier	_K_1, _U_1, _W_1, _W_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych	30	praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	_w_1