

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej |
| 2. | Wydział | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2019/2020 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | praktyczny |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-K3D.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG-S2-K3D.1 _1 | Umiejętność konstruowania dowolnej „siatki” modelu organicznego oraz hard-surface uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych. | 13-PG2P-U01 13-PG2P-W01 | 4 3 |
| 13-PG-S2-K3D.1 _2 | Umiejętność korzysta z dostępnych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych. | 13-PG2P-U03 13-PG2P-U07 | 3 4 |
| 13-PG-S2-K3D.1 _3 | Biegła umiejętność posługiwania się terminologią wykorzystywaną przy tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych oraz gier komputerowych. | 13-PG2P-W07 | 4 |
| 13-PG-S2-K3D.1 _4 | Umiejętność maksymalnego i efektywnie wykorzystania znanych programów służących do tworzenia wirtualnych obiektów i środowisk trójwymiarowych. | 13-PG2P-U07 13-PG2P-W01 | 4 3 |
| 13-PG-S2-K3D.1 _5 | Umiejętność pracy w zespole tworzącym grę komputerową jak i właściwiej organizacji pracy jako lider zespołu. | 13-PG2P-K03 13-PG2P-U06 | 3 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | Moduł przygotowujący do samodzielnego i zespołowego tworzenia modeli trójwymiarowych z wykorzystaniem najnowszych technik i oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki 3D. |
| Wymagania wstępne | Brak wymagań wstępnych. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|----------------------|--|--|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| 13-PG-S2-K3D.1_w_1 | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta. | 13-PG-S2-K3D.1_1, 13-PG-S2-K3D.1_2, 13-PG-S2-K3D.1_3, 13-PG-S2-K3D.1_4, 13-PG-S2-K3D.1_5 |

| 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 | |
| 13-PG-S2-K3D.1_fs_1 | ćwiczenia | Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania. | 45 | Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy. | 45 | 13-PG-S2-K3D.1_w_1 |