

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: ENVIROMENT (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-ENV.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ENV.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	13-PG2P-W01	3
13-PG-S2-ENV.2_2	Posiada umiejętność samodzielnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	13-PG2P-U01 13-PG2P-U02 13-PG2P-W07	4 3 2
13-PG-S2-ENV.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	13-PG2P-U03	5
13-PG-S2-ENV.2_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG2P-K01 13-PG2P-W05	1 2
13-PG-S2-ENV.2_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	13-PG2P-K06 13-PG2P-U06 13-PG2P-W02	3 4 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Będzie wykorzystywał poznane narzędzia zarówno tradycyjne jak i cyfrowe oraz metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej w obszarze projektowania środowiska gry.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S2-ENV.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S2-ENV.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ENV.2_1, 13-PG-S2-ENV.2_2, 13-PG-S2-ENV.2_3, 13-PG-S2-ENV.2_4, 13-PG-S2-ENV.2_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-ENV.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-ENV.2_w_1