

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: PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-PDA.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDA.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	13-PG2P-W06 13-PG2P-W08	4 3
13-PG-S2-PDA.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	13-PG2P-K01 13-PG2P-U07	3 4
13-PG-S2-PDA.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	13-PG2P-K04 13-PG2P-K08 13-PG2P-U10	3 3 3
13-PG-S2-PDA.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	13-PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDA.1_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań .	13-PG2P-K06 13-PG2P-U04	4 4
13-PG-S2-PDA.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	13-PG2P-K05	4

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, logicznie spójny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy. Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy, który obejmuje takie zagadnienia jak: działająca jednostka gry, concept art, projektowanie postaci, projektowanie środowiska, projektowanie elementów GUI. Będzie potrafił wykonać kompletną dokumentację gry, a także zaprezentować własną koncepcję.
-------------	---

Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S2-SG.2, 13-PG-S2-DA.2, 13-PG-S2-PK.2.
--------------------------	---

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S2-PDA.1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PDA.1_1, 13-PG-S2-PDA.1_2, 13-PG-S2-PDA.1_3, 13-PG-S2-PDA.1_4, 13-PG-S2-PDA.1_5, 13-PG-S2-PDA.1_6

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-PDA -CZ.1_f	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	13-PG-S2-PDA.1_w_1