

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** PRACOWNIA DYPLOMOWA, 2D (WYBÓR) CZ.1

**Kod modułu:** W6-PG-S2-PD2D.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 9

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
W6-PG-S2-PD2D.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier 2D.	W6-PG2P-W06	4
		W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PD2D.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier 2D w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	W6-PG2P-K01	3
		W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-PD2D.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K04	3
		W6-PG2P-K08	2
		W6-PG2P-U10	3
W6-PG-S2-PD2D.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	W6-PG2P-K02	3
		W6-PG2P-U01	4
W6-PG-S2-PD2D.1_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań.	W6-PG2P-K06	2
		W6-PG2P-U04	2
W6-PG-S2-PD2D.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	W6-PG2P-K05	3

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
W6-PG-S2-PD2D.1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PD2D.1_1, W6-PG-S2-PD2D.1_2, W6-PG-S2-PD2D.1_3, W6-PG-S2-PD2D.1_4, W6-PG-S2-PD2D.1_5, W6-PG-S2-PD2D.1_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
W6-PG-S2-PD2D.1_fs_1	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	W6-PG-S2-PD2D.1_w_1