

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
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: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K3D.2_1	Umiejętność konstruowania dowolnej „siatki” modelu organicznego oraz hard-surface uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-W01	4 3
W6-PG-S2-K3D.2_2	Umiejętność korzystania z dostępnych narzędzi do modelowania złożonych wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-K3D.2_3	Biegła umiejętność posługiwania się terminologią wykorzystywaną przy tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych oraz gier komputerowych.	W6-PG2P-W07	4
W6-PG-S2-K3D.2_4	Umiejętność maksymalnego i efektywnie wykorzystania znanych programów służących do tworzenia wirtualnych obiektów i środowisk trójwymiarowych.	W6-PG2P-U07 W6-PG2P-W01	4 3
W6-PG-S2-K3D.2_5	Umiejętność pracy w zespole tworzącym grę komputerową jak i właściwiej organizacji pracy jako lider zespołu.	W6-PG2P-K03 W6-PG2P-U06	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł przygotowujący do samodzielnego i zespołowego tworzenia zaawansowanych modeli trójwymiarowych z wykorzystaniem najnowszych technik i oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki 3D.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-K3D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.2_1, W6-PG-S2-K3D.2_2, W6-PG-S2-K3D.2_3, W6-PG-S2-K3D.2_4, W6-PG-S2-K3D.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	
W6-PG-S2-K3D.2_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	W6-PG-S2-K3D.2_w_1