

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Animacja cz.1

**Kod modułu:** 13-PG1P-AN1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-AN1_1	Podstawowa umiejętność zastosowania animacji poklatkowej	K_K01 K_U01 K_W01	3 3 3
13-PG1P-AN1_2	Znajomość podstawowej terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu animacji poklatkowej	K_U04 K_W08	3 3
13-PG1P-AN1_3	Umiejętność użycia podstawowych narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej.	K_K14 K_W11	2 3
13-PG1P-AN1_4	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego z nich korzystania	K_K03 K_U06 K_W08	3 3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił przełożyć na język ruchomego obrazu zaobserwowaną otaczającą rzeczywistość wykorzystując poznane techniki animacji poklatkowej. Zna i rozumie podstawowe zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-AN1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-AN1_1, 13-PG1P-AN1_2, 13-PG1P-AN1_3, 13-PG1P-AN1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
AN1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-AN1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Animacja cz.2

**Kod modułu:** 13-PG1P-AN2

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-AN2_1	Znajomość i umiejętność zastosowania podstawowych rodzajów animacji takich jak animacja poklatkowa, automatyczna itp.	K_K01 K_U01 K_W01	3 3 3
13-PG1P-AN2_2	Znajomość podstawowej terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu różnego rodzaju animacji	K_U04 K_W08	3 3
13-PG1P-AN2_3	Umiejętność użycia podstawowych narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej.	K_K14 K_W11	2 3
13-PG1P-AN2_4	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego i kreatywnego z nich korzystania	K_K03 K_U06 K_W08	3 3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił przełożyć na język ruchomego obrazu zaobserwowaną otaczającą rzeczywistość wykorzystując poznane techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-AN2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-AN2_1, 13-PG1P-AN2_2, 13-PG1P-AN2_3, 13-PG1P-AN2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
AN2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-AN2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Animacja cz.3

**Kod modułu:** 13-PG1P-AN3

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-AN3_1	Znajomość i umiejętność zastosowania różnych rodzajów animacji takich jak animacja poklatkowa, automatyczna itp.	K_K01 K_U01 K_W01	3 3 3
13-PG1P-AN3_2	Znajomość terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu różnego rodzaju animacji	K_U04 K_W08	3 3
13-PG1P-AN3_3	Umiejętność użycia zaawansowanych narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej. Umiejętność łączenia animacji z obrazem filmowym	K_K14 K_W11	2 3
13-PG1P-AN3_4	Znajomość zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego i kreatywnego z nich korzystania	K_K03 K_U06 K_W08	3 3 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił w sposób świadomy i zaawansowany przełożyć na język ruchomego obrazu zaobserwowaną otaczającą rzeczywistość wykorzystując poznane techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-AN3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-AN3_1, 13-PG1P-AN3_2, 13-PG1P-AN3_3, 13-PG1P-AN3_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
AN3_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-AN3_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Antropologia kultury

**Kod modułu:** 13-PG1P\_AK

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_AK_1	Posiada wiedzę dotyczącą podstawowych pojęć z zakresu antropologii kultury, takich jak: kultura, język, antropologia, obrzędowość, symbolika, etniczność, wielokulturowości itp.	K_W05 K_W06	3 5
13-PG1P_AK_2	Posiada wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie kultury, stanowiącej przedmiot badań i analiz, jej rozumienie, postrzeganie i modyfikację pod wpływem przenikania się kultur oraz powszechnego pluralizmu kulturowego	K_W05 K_W06	3 3
13-PG1P_AK_3	Rozumie relacje pomiędzy naturą a kulturą	K_W05	3
13-PG1P_AK_4	Rozumie złożoność zjawisk społecznych oraz kulturowych	K_W05 K_W06	3 5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Moduł zawiera treści związane z antropologią kultury. Daje podstawy kształcenia umiejętności charakteryzowania podstawowych pojęć, takich jak: kultura, język, antropologia obrzędowość, symbolika itp. oraz rozumienia złożoności zjawisk społecznych i kulturowych, a także ich zależności w powiązaniu ze studiowanym kierunkiem.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_AK_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_AK_1, 13-PG1P_AK_2, 13-

			PG1P_AK_3, 13-PG1P_AK_4
13-PG1P_AK_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_AK_1, 13-PG1P_AK_2, 13-PG1P_AK_3, 13-PG1P_AK_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
AK_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Ppraca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_AK_w_2
AK_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu suma godzin:	15	13-PG1P_AK_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Dźwięk cyfrowy 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_DC1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_DC1_1	Zna problematykę cyfrowej reprezentacji dźwięku w grach.	K_W16	2
13-PG1P_DC1_2	Rozumie związek parametrów technicznych dźwięku z zagadnieniami percepcji.	K_W04	2
13-PG1P_DC1_3	Potrafi zastosować praktycznie poznaną wiedzę we własnych projektach artystycznych.	K_U05	4
13-PG1P_DC1_4	Umie wartościować efekty własnych działań twórczych	K_K08	5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Przedmiot służy zaznajomieniu z szeroko pojętą problematyką cyfrowej reprezentacji dźwięku z punktu widzenia praktycznych rozwiązań stosowanych w grach.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_DC1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_DC1_1, 13-PG1P_DC1_2, 13-PG1P_DC1_3, 13-PG1P_DC1_4

13-PG1P_DC1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P_DC1_1, 13-PG1P_DC1_2, 13-PG1P_DC1_3, 13-PG1P_DC1_4
-----------------	------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG1P_DC1_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	60	13-PG1P_DC1_w_1, 13-PG1P_DC1_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Dźwięk cyfrowy 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_DC2

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_DC2_1	Zna problematykę cyfrowej reprezentacji dźwięku w grach.	K_W16	3
13-PG1P_DC2_2	Rozumie związek parametrów technicznych dźwięku z zagadnieniami percepcji.	K_W04	3
13-PG1P_DC2_3	Potrafi zastosować praktycznie poznaną wiedzę we własnych projektach artystycznych.	K_U05	4
13-PG1P_DC2_4	Umie wartościować efekty własnych działań twórczych	K_K08	5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Przedmiot służy zaznajomieniu z szeroko pojętą problematyką cyfrowej reprezentacji dźwięku z punktu widzenia praktycznych rozwiązań stosowanych w grach.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczony moduł „Dźwięk cyfrowy 1”

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_DC2_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_DC2_1, 13-PG1P_DC2_2, 13-PG1P_DC2_3, 13-PG1P_DC2_4

13-PG1P_DC2_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P_DC2_1, 13-PG1P_DC2_2, 13-PG1P_DC2_3, 13-PG1P_DC2_4
-----------------	------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG1P_DC2_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	60	13-PG1P_DC2_w_1, 13-PG1P_DC2_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Edytory obrazu cz.1

**Kod modułu:** 13-PG1P-EO1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-EO1_1	Podstawowa znajomość grafiki rastrowej	K_W02 K_W09	2 5
13-PG1P-EO1_2	Znajomość podstawowych formatów zapisu grafiki komputerowej	K_W08 K_W09	3 5
13-PG1P-EO1_3	Znajomość podstawowych możliwości programów komputerowych do edycji grafiki komputerowej	K_U03 K_W15	4 5
13-PG1P-EO1_4	Podstawowa umiejętność tworzenia i przetwarzania grafiki komputerowej	K_U09	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student nabędzie podstawową wiedzę i umiejętności z zakresu cyfrowego przetwarzania obrazów, zna podstawowe narzędzia edycji, potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę w autorskiej kreacji plastycznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-EO1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-EO1_1, 13-PG1P-EO1_2, 13-PG1P-EO1_3, 13-PG1P-EO1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EO1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-EO1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Edytory obrazu cz.2

**Kod modułu:** 13-PG1P-EO2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-EO2_1	Znajomość grafiki rastrowej	K_W02 K_W09	2 5
13-PG1P-EO2_2	Znajomość formatów zapisu grafiki komputerowej	K_W08 K_W09	3 5
13-PG1P-EO2_3	Znajomość możliwości programów komputerowych do edycji grafiki komputerowej	K_U03 K_W15	4 5
13-PG1P-EO2_4	Umiejętność tworzenia i przetwarzania grafiki komputerowej	K_U09	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student nabędzie wiedzę i umiejętności z zakresu cyfrowego przetwarzania obrazów, zna podstawowe narzędzia edycji, potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę w autorskiej kreacji plastycznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-EO2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Występuje w semestrze 1 i 2.	13-PG1P-EO2_1, 13-PG1P-EO2_2, 13-PG1P-EO2_3, 13-PG1P-EO2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EO2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-EO2_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Efekty dźwiękowe w grach 1

**Kod modułu:** 13-PG1P-EFX1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-EFX1 _1	zna podstawowe sposoby tworzenia efektów dźwiękowych na potrzeby gier	K_W01 K_W14	3 3
13-PG1P-EFX1 _2	potrafi korzystać z bibliotek dźwięków i twórczo przekształcać dostępny materiał dźwiękowy	K_K01 K_W14	3 3
13-PG1P-EFX1 _3	tworzy spójnie brzmiące sceny dźwiękowe	K_U01 K_U03 K_U07	3 3 4
13-PG1P-EFX1 _4	korzysta w sposób twórczy z poznanych technik przetwarzania dźwięku	K_U01 K_U06	3 3

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia efektów dźwiękowych. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
EFX1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę.	

			13-PG1P-EFX1_1, 13-PG1P-EFX1_2, 13-PG1P-EFX1_3, 13-PG1P-EFX1_4
EFX1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-EFX1_1, 13-PG1P-EFX1_2, 13-PG1P-EFX1_3, 13-PG1P-EFX1_4

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EFX1_fs_1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	45	EFX1_w_1, EFX1_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Efekty dźwiękowe w grach 2

**Kod modułu:** 13-PG1P-EFX2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-EFX2 _1	zna zaawansowane sposoby tworzenia efektów dźwiękowych na potrzeby gier	K_W01 K_W14	3 3
13-PG1P-EFX2 _2	potrafi korzystać z bibliotek dźwięków i twórczo przekształcać dostępny materiał dźwiękowy	K_K01 K_W14	3 3
13-PG1P-EFX2 _3	tworzy złożone sceny dźwiękowe	K_U01 K_U03 K_U07	3 3 4
13-PG1P-EFX2 _4	korzysta w sposób twórczy z poznanych technik przetwarzania dźwięku	K_U01 K_U06	3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia efektów dźwiękowych. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
EFX2_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę.	

			13-PG1P-EFX2_1, 13-PG1P-EFX2_2, 13-PG1P-EFX2_3, 13-PG1P-EFX2_4
EFX2_w_2	Praca praktyczna	13-PG1P-EFX2_1Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-EFX2_1, 13-PG1P-EFX2_2, 13-PG1P-EFX2_3, 13-PG1P-EFX2_4

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EFX2_fs_1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	55	EFX2_w_1, EFX2_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Formowanie obiektu

**Kod modułu:** 13-PG1P-FO

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-FO_1	Umiejętność obserwacji	K_K01 K_U01 K_W03	1 3 3
13-PG1P-FO_2	Rozumienie zasad tworzenia modeli przestrzennych	K_K04 K_U06	3 2
13-PG1P-FO_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni	K_K01 K_U08 K_W05	1 3 2
13-PG1P-FO_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01 K_K06 K_W05	1 3 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student opanuje podstawy modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna podstawowe zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim i potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-FO_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-FO_1, 13-PG1P-FO_2, 13-PG1P-FO_3, 13-PG1P-FO_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
FO_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	55	13-PG1P-FO_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Historia gier

**Kod modułu:** 13-PG1P\_HG

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_HG_1	Posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć związanych z terminologią wykorzystywaną w grach, gatunkami gier itp., rozumnie ich wzajemne związki, potrafi gromadzić i analizować podstawowe informacje związane z treściami modułu	K_K01 K_W06	2 5
13-PG1P_HG_2	Ma wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie rozwoju gatunków gier na przestrzeni dziejów oraz wiedzę dotyczącą współczesnych gier komputerowych	K_W01 K_W02	3 3
13-PG1P_HG_3	Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze	K_K01 K_U09 K_W05	2 2 4
13-PG1P_HG_4	Rozumie złożoność zjawisk społecznych związanych z grami, w tym konieczność stosowania w zawodzie projektanta gier komputerowych zasad i praw związanych z finansowaniem, prawem autorskim i marketingiem	K_K01 K_W12	2 4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	W ramach modułu przedstawiane są podstawowe treści z zakresu rozwoju gier i zabaw tradycyjnych oraz historia rozwoju i powstania gatunków gier komputerowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_HG_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_HG_1, 13-PG1P_HG_2, 13-PG1P_HG_3, 13-PG1P_HG_4
13-PG1P_HG_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_HG_1, 13-PG1P_HG_2, 13-PG1P_HG_3, 13-PG1P_HG_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
HG_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	13-PG1P_HG_w_2
HG_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	13-PG1P_HG_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Historia i teoria sztuki cz. 1

**Kod modułu:** 13-PG1P-HS1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-HS1_1	Umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki i oceny stylistycznej dzieła	K_W05 K_W06	4 5
13-PG1P-HS1_2	Umiejętność podstawowej analizy i interpretacji artefaktów historycznych i artystycznych	K_W06 K_W07	5 5
13-PG1P-HS1_3	Podstawowa umiejętność odbioru i analizy dzieł jako złożonych tekstów kultury	K_W05	4
13-PG1P-HS1_4	Podstawowa umiejętność twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_W05 K_W06	4 3
13-PG1P-HS1_5	Świadomość dyskursu metodologicznego, teorii interpretacji oraz strategii definiowania dzieła	K_W07	5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie posiadał podstawową wiedzę dotyczącą historii sztuki. Będzie potrafił umiejętnie wykorzystać wiedzę w odbiorze, analizie i interpretacji dzieła plastycznego. Będzie posiadał umiejętność spojrzenia na dzieło sztuki w jego kontekście historycznym, kulturowym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-HS1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG1P-HS1_1, 13-PG1P-HS1_2, 13-PG1P-HS1_3, 13-

			PG1P-HS1_4, 13-PG1P-HS1_5
13-PG1P-HS1_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG1P-HS1_1, 13-PG1P-HS1_2, 13-PG1P-HS1_3, 13-PG1P-HS1_4, 13-PG1P-HS1_5
13-PG1P-HS1_w_3	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta	13-PG1P-HS1_1, 13-PG1P-HS1_2, 13-PG1P-HS1_3, 13-PG1P-HS1_4, 13-PG1P-HS1_5

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
HS1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	45	13-PG1P-HS1_w_2
HS1_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	30	13-PG1P-HS1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Historia i teoria sztuki cz. 2

**Kod modułu:** 13-PG1P-HS2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-HS2_1	Umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki i oceny stylistycznej dzieła	K_W05 K_W06	4 5
13-PG1P-HS2_2	Umiejętność analizy i interpretacji artefaktów historycznych i artystycznych	K_W06 K_W07	5 5
13-PG1P-HS2_3	Umiejętność odbioru i analizy dzieł jako złożonych tekstów kultury, z uwzględnieniem elementów formalnych, kontekstowych, metodologicznych	K_W05	4
13-PG1P-HS2_4	Umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_W05 K_W06	4 3
13-PG1P-HS2_5	Świadomość dyskursu metodologicznego, teorii interpretacji oraz strategii definiowania dzieła	K_W07	5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie posiadał wiedzę dotyczącą historii sztuki. Będzie potrafił umiejętnie wykorzystać wiedzę w odbiorze, analizie i interpretacji dzieła plastycznego. Będzie posiadał umiejętność szerokiego spojrzenia na dzieło sztuki w jego kontekście historycznym, kulturowym. Student będzie potrafił również umiejętnie przełożyć posiadaną wiedzę i kompetencje na język własnej wypowiedzi twórczej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-HS2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG1P-HS2_1, 13-PG1P-HS2_2, 13-PG1P-HS2_3, 13-PG1P-HS2_4, 13-PG1P-HS2_5
13-PG1P-HS2_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG1P-HS2_1, 13-PG1P-HS2_2, 13-PG1P-HS2_3, 13-PG1P-HS2_4, 13-PG1P-HS2_5
13-PG1P-HS2_w_3	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-HS2_1, 13-PG1P-HS2_2, 13-PG1P-HS2_3, 13-PG1P-HS2_4, 13-PG1P-HS2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
HS2_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	45	
HS2_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	30	13-PG1P-HS2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Historia i teoria sztuki cz. 3

**Kod modułu:** 13-PG1P-HS3

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-HS3_1	Umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki i oceny stylistycznej dzieła	K_W05	4
		K_W06	5
13-PG1P-HS3_2	Umiejętność rozszerzonej analizy i interpretacji artefaktów historycznych i artystycznych	K_W06	5
		K_W07	5
13-PG1P-HS3_3	Umiejętność rozszerzonego odbioru i analizy dzieł jako złożonych tekstów kultury, z uwzględnieniem elementów formalnych, kontekstowych, metodologicznych	K_W05	4
13-PG1P-HS3_4	Umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_W05	4
		K_W06	3
13-PG1P-HS3_5	Wysoka świadomość dyskursu metodologicznego, teorii interpretacji oraz strategii definiowania dzieła	K_W07	5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie posiadał szeroką wiedzę dotyczącą historii sztuki. Będzie potrafił umiejętnie wykorzystać wiedzę w odbiorze, analizie i interpretacji dzieła plastycznego. Będzie posiadał umiejętność szerokiego spojrzenia na dzieło sztuki w jego kontekście historycznym, kulturowym. Student będzie potrafił również umiejętnie przełożyć posiadaną wiedzę i kompetencje na język własnej wypowiedzi twórczej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-HS3_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG1P-HS3_1, 13-PG1P-HS3_2, 13-PG1P-HS3_3, 13-PG1P-HS3_4, 13-PG1P-HS3_5
13-PG1P-HS3_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG1P-HS3_1, 13-PG1P-HS3_2, 13-PG1P-HS3_3, 13-PG1P-HS3_4, 13-PG1P-HS3_5
13-PG1P-HS3_w_3	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-HS3_1, 13-PG1P-HS3_2, 13-PG1P-HS3_3, 13-PG1P-HS3_4, 13-PG1P-HS3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
HS3_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	45	13-PG1P-HS3_w_2
HS3_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	30	13-PG1P-HS3_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Historia muzyki 1

**Kod modułu:** 13-PG1P-HIMUZ1

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-HIMUZ1_1	zna najistotniejsze zagadnienia historii muzyki, reprezentatywne dzieła historii muzyki, techniki kompozytorskie i idee estetyczne oraz kierunki rozwoju muzyki europejskiej i polskiej w okresie od starożytności do epoki klasycznej.	K_W05 K_W08	3 3
13-PG1P-HIMUZ1_2	zna wzajemne zależności między zjawiskami historii muzyki a historią powszechną i historią kultury oraz umiejętność interpretowania utworów reprezentujących różne style i techniki muzyczne.	K_W04 K_W05 K_W06 K_W07	3 4 5 3
13-PG1P-HIMUZ1_3	posiada świadomość historycznego charakteru zjawisk muzycznych oraz umiejętność przygotowywania prac pisemnych i wystąpień ustnych na tematy związane z muzyką i jej interpretacją w poszczególnych epokach.	K_U09 K_W08	3 3
13-PG1P-HIMUZ1_4	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_K02 K_U06 K_W17	3 3 4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Moduł Historia muzyki 1 ma zaznajomić studenta z podstawowymi faktami z historii muzyki (okres od starożytności do epoki klasycznej) w powiązaniu z historią powszechną, historią kultury oraz z dziełami reprezentatywnymi dla różnych epok i stylów. Istotne znaczenie ma poznanie najcenniejszych dzieł muzycznych wszystkich epok, a także głównych etapów rozwoju muzyki. Celem jest poznanie rozwoju muzyki europejskiej i polskiej, w powiązaniu z umiejętnością rozpoznawania typowych dla danej epoki form i stylów muzycznych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zalecana podstawowa znajomość epok historii powszechnej wraz z ich typowymi cechami.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
HIMUZ1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-HIMUZ1_1, 13-PG1P-HIMUZ1_2, 13-PG1P-HIMUZ1_3, 13-PG1P-HIMUZ1_4
HIMUZ1_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-HIMUZ1_1, 13-PG1P-HIMUZ1_2, 13-PG1P-HIMUZ1_3, 13-PG1P-HIMUZ1_4
HIMUZ1_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-HIMUZ1_1, 13-PG1P-HIMUZ1_2, 13-PG1P-HIMUZ1_3, 13-PG1P-HIMUZ1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
HIMUZ1_fs_1	wykład	wykład dostarczający wiedzy na temat najważniejszych zagadnień historii muzyki, technik kompozytorskich i idei estetycznych	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmującą samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie do wskazanych zagadnień	45	HIMUZ1_w_1, HIMUZ1_w_2
HIMUZ1_fs_2	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	30	HIMUZ1_w_1, HIMUZ1_w_2, HIMUZ1_w_3



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Historia muzyki 2

**Kod modułu:** 13-PG1P-HIMUZ2

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-HIMUZ2_1	zna najistotniejsze zagadnienia historii muzyki, reprezentatywnych dzieł historii muzyki, techniki kompozytorskie i idee estetyczne oraz kierunki rozwoju muzyki europejskiej i polskiej w okresie od epoki klasycznej do współczesności	K_W05	3
		K_W08	3
13-PG1P-HIMUZ2_2	zna wzajemne zależności między zjawiskami historii muzyki a historią powszechną i historią kultury oraz posiada umiejętność interpretowania utworów reprezentujących różne style i techniki muzyczne	K_W04	3
		K_W05	4
		K_W06	5
		K_W07	3
13-PG1P-HIMUZ2_3	jest świadomy historycznego charakteru zjawisk muzycznych oraz umiejętność przygotowywania prac pisemnych i występów ustnych na tematy związane z muzyką i jej interpretacją w poszczególnych epokach	K_U09	3
		K_W08	3
13-PG1P-HIMUZ2_4	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy.	K_K03	3
		K_U06	3
		K_W17	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł Historia muzyki 2 ma zaznajomić studenta z podstawowymi faktami z historii muzyki (okres od epoki klasycznej do współczesności) w powiązaniu z historią powszechną, historią kultury oraz z dziełami reprezentatywnymi dla różnych epok i stylów. Istotne znaczenie ma poznanie najcenniejszych dzieł muzycznych wszystkich epok, a także głównych etapów rozwoju muzyki. Celem jest poznanie rozwoju muzyki europejskiej i polskiej, w powiązaniu z umiejętnością rozpoznawania typowych dla danej epoki form i stylów muzycznych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Historia muzyki 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
HIMUZ2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-HIMUZ2_1, 13-PG1P-HIMUZ2_2, 13-PG1P-HIMUZ2_3, 13-PG1P-HIMUZ2_4
HIMUZ2_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-HIMUZ2_1, 13-PG1P-HIMUZ2_2, 13-PG1P-HIMUZ2_3, 13-PG1P-HIMUZ2_4
HIMUZ2_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-HIMUZ2_1, 13-PG1P-HIMUZ2_2, 13-PG1P-HIMUZ2_3, 13-PG1P-HIMUZ2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
HIMUZ2_fs_1	wykład	wykład dostarczający wiedzy na temat najważniejszych zagadnień historii muzyki, technik kompozytorskich i idei estetycznych	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmującą samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie do wskazanych zagadnień	45	HIMUZ2_w_1, HIMUZ2_w_2
HIMUZ2_fs_2	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	30	HIMUZ2_w_1, HIMUZ2_w_2, HIMUZ2_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Historia muzyki 3

**Kod modułu:** 13-PG1P-HIMUZ3

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-HIMUZ3_1	zna wybrane, istotne zagadnienia historii muzyki, reprezentatywnych dzieł historii muzyki, techniki kompozytorskich i idee estetyczne oraz kierunki rozwoju muzyki europejskiej i polskiej na poziomie zaawansowanym	K_W05	3
		K_W08	3
13-PG1P-HIMUZ3_2	zna wzajemne zależności między zjawiskami historii muzyki a historią powszechną i historią kultury oraz posiada umiejętność interpretowania utworów reprezentujących różne style i techniki muzyczne	K_W04	3
		K_W05	4
		K_W06	5
		K_W07	3
13-PG1P-HIMUZ3_3	jest świadomy historycznego charakteru zjawisk muzycznych oraz umiejętność przygotowywania prac pisemnych i występów ustnych na tematy związane z muzyką i jej interpretacją w poszczególnych epokach	K_U09	3
		K_W08	3
13-PG1P-HIMUZ3_4	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy.	K_W17	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł Historia muzyki 3 ma zaznajomić studenta z wybranymi faktami i zagadnieniami z historii muzyki w powiązaniu z historią powszechną i historią kultury oraz z dziełami reprezentatywnymi dla tych wybranych zagadnień. Celem jest szczegółowe zgłębienie wybranych problemów historii muzyki w kontekście ogólnego rozwoju muzyki i kultury, a także dokładne spojrzenie na nabytą wiedzę teoretyczną z punktu widzenia jej użycia w projektowaniu gier.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Historia muzyki 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
HIMUZ3_w_1	Kolokwium pisemne	13-PG1P-HIMUZ3_1 Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-HIMUZ3_1, 13-PG1P-HIMUZ3_2, 13-PG1P-HIMUZ3_3, 13-PG1P-HIMUZ3_4
HIMUZ3_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-HIMUZ3_1, 13-PG1P-HIMUZ3_2, 13-PG1P-HIMUZ3_3, 13-PG1P-HIMUZ3_4
HIMUZ3_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-HIMUZ3_1, 13-PG1P-HIMUZ3_2, 13-PG1P-HIMUZ3_3, 13-PG1P-HIMUZ3_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
HIMUZ3_fs_1	wykład	wykład dostarczający wiedzy na temat najważniejszych zagadnień historii muzyki, technik kompozytorskich i idei estetycznych	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmującą samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie do wskazanych zagadnień	45	HIMUZ3_w_1, HIMUZ3_w_2
HIMUZ3_fs_2	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	30	HIMUZ3_w_1, HIMUZ3_w_2, HIMUZ3_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Język obcy 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_JO1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_JO1_1	Umiejętność językowa w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku grafiki komputerowej gier na poziomie podstawowym	K_K13 K_U11	2 5
13-PG1P_JO1_2	Umiejętność pracy z dokumentacją w języku obcym	K_K03 K_K10	3 2
13-PG1P_JO1_3	Umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_K01	2
13-PG1P_JO1_4	Umiejętność podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	K_K04	4

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student nabędzie kompetencje językowe z zakresu studiowanego kierunku pozwalające mu na swobodną komunikację w międzynarodowych zespołach.
<b>Wymagania wstępne</b>	

**4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu**

<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_JO1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_JO1_1, 13-PG1P_JO1_2, 13-PG1P_JO1_3, 13-PG1P_JO1_4

13-PG1P_JO1_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_JO1_1, 13-PG1P_JO1_2, 13-PG1P_JO1_3, 13-PG1P_JO1_4
-----------------	-----------------	------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JO1_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	30	13-PG1P_JO1_w_1, 13-PG1P_JO1_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Język obcy 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_JO2

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_JO2_1	Umiejętność językowa w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku grafiki komputerowej gier	K_K13 K_U11	2 5
13-PG1P_JO2_2	Umiejętność pracy z oprogramowaniem w języku obcym	K_K03 K_K10	3 2
13-PG1P_JO2_3	Umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_K01	2
13-PG1P_JO2_4	Umiejętność podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	K_K04	4

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student nabędzie kompetencje językowe z zakresu studiowanego kierunku pozwalające mu na swobodną komunikację w międzynarodowych zespołach.
<b>Wymagania wstępne</b>	

**4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu**

<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_JO2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_JO2_1, 13-PG1P_JO2_2, 13-PG1P_JO2_3, 13-PG1P_JO2_4

13-PG1P_JO2_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_JO2_1, 13-PG1P_JO2_2, 13-PG1P_JO2_3, 13-PG1P_JO2_4
-----------------	-----------------	------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JO2_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	30	13-PG1P_JO2_w_1, 13-PG1P_JO2_w_2



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Język obcy 3

**Kod modułu:** 13-PG1P\_JO3

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_JO3_1	Posiada umiejętność językowa w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku grafiki komputerowej gier	K_K13 K_U11	2 5
13-PG1P_JO3_2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_K01	2
13-PG1P_JO3_3	Posiada umiejętność podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	K_K04	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student nabędzie kompetencje językowe z zakresu studiowanego kierunku pozwalające mu na swobodną komunikację w międzynarodowych zespołach.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_JO3_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_JO3_1, 13-PG1P_JO3_2, 13-PG1P_JO3_3
13-PG1P_JO3_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_JO3_1, 13-PG1P_JO3_2, 13-PG1P_JO3_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JO3_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	30	13-PG1P_JO3_w_1, 13-PG1P_JO3_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Język obcy 4

**Kod modułu:** 13-PG1P\_JO4

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_JO4_1	Umiejętność językowa w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej na poziomie B2	K_K13 K_U11	2 5
13-PG1P_JO4_2	Umiejętność pracy w zespołach międzynarodowych	K_K03 K_K10	3 2
13-PG1P_JO4_3	Umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_K01	2
13-PG1P_JO4_4	Umiejętność podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	K_K04	4

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student nabędzie kompetencje językowe z zakresu studiowanego kierunku pozwalające mu na swobodną komunikację w międzynarodowych zespołach.
<b>Wymagania wstępne</b>	

**4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu**

<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_JO4_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_JO4_1, 13-PG1P_JO4_2, 13-PG1P_JO4_3, 13-PG1P_JO4_4

13-PG1P_JO4_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_JO4_1, 13-PG1P_JO4_2, 13-PG1P_JO4_3, 13-PG1P_JO4_4
-----------------	-----------------	------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JO4_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	30	13-PG1P_JO4_w_1, 13-PG1P_JO4_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Kompozycja cz.1

**Kod modułu:** 13-PG1P-KO1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-KO1_1	Podstawowa umiejętność obserwacji	K_K01	1
		K_U01	2
13-PG1P-KO1_2	Podstawowa umiejętność rozumienia związku środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie i w przestrzeni	K_W01	3
		K_W02	2
13-PG1P-KO1_3	Podstawowa umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni	K_K01	1
		K_U08	3
		K_W05	3
13-PG1P-KO1_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01	1
		K_K02	2
		K_W05	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student posługuje się środkami wyrazu artystycznego, poznaje podstawowe rodzaje kompozycji i potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w komponowaniu poszczególnych elementów na płaszczyźnie obrazu.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KO1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-KO1_1, 13-PG1P-KO1_2, 13-PG1P-KO1_3, 13-PG1P-KO1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
KO1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	KO1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Kompozycja cz.2

**Kod modułu:** 13-PG1P-KO2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-KO2_1	Umiejętność obserwacji	K_K01	1
		K_U01	2
13-PG1P-KO2_2	Rozumienie związku środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie i w przestrzeni	K_W01	3
		K_W02	2
13-PG1P-KO2_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni	K_K01	1
		K_U08	3
		K_W05	3
13-PG1P-KO2_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01	1
		K_K02	2
		K_W05	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student umiejętnie posługuje się środkami wyrazu artystycznego, poznaje rodzaje kompozycji i potrafi samodzielnie wykorzystać zdobytą wiedzę w komponowaniu poszczególnych elementów na płaszczyźnie obrazu.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KO2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-KO2_1, 13-PG1P-KO2_2, 13-PG1P-KO2_3, 13-PG1P-KO2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
KO2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	KO2_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Kreowanie postaci 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_KP1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_KP1_1	Posiada umiejętność modelowania wirtualnego obiektu trójwymiarowego przystosowanego do animacji	K_K01 K_U01 K_W01	3 3 2
13-PG1P_KP1_2	Posiada umiejętność tworzenia postaci w twórczy i nowatorski sposób, które od strony formalnej odpowiadają treści animacji	K_U03 K_U04 K_W08	4 5 2
13-PG1P_KP1_3	Posiada umiejętność tworzenia charakteru stworzonej postaci przez nadanie jej oryginalnych cech personalnych	K_K09 K_W10	3 2
13-PG1P_KP1_4	Posiada umiejętność pracy w zespole projektującym postaci do gier komputerowych	K_K03 K_U06 K_W08	4 3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaprojektować postać w oparciu o dokumentację i scenariusz gry posługując się umiejętnościami plastycznymi i wiedzą z zakresu historii sztuki, kultury, psychologii, anatomii i rysunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Edytory obrazu, kompozycja, techniki rysunkowe, techniki malarskie, historia gier, historia i teoria sztuki, psychologia gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KP1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P_KP1_1, 13-PG1P_KP1_2, 13-PG1P_KP1_3, 13-PG1P_KP1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
KP1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	KP1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Kreowanie postaci 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_KP2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_KP2_1	Posiada umiejętność modelowania wirtualnego obiektu trójwymiarowego przystosowanego do animacji	K_K01 K_U01 K_W01	3 3 2
13-PG1P_KP2_2	Posiada umiejętność tworzenia postaci w twórczy i nowatorski sposób, które od strony formalnej odpowiadają treści animacji	K_U03 K_U04 K_W08	4 5 2
13-PG1P_KP2_3	Posiada umiejętność tworzenia charakteru stworzonej postaci przez nadanie jej oryginalnych cech personalnych	K_K09 K_W10	3 2
13-PG1P_KP2_4	Posiada umiejętność pracy w zespole projektującym postaci do gier komputerowych	K_K03 K_U06 K_W08	4 3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaprojektować postać w oparciu o dokumentację i scenariusz gry posługując się umiejętnościami plastycznymi i wiedzą z zakresu historii sztuki, kultury, psychologii, anatomii i rysunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Edytory obrazu, kompozycja, techniki rysunkowe, techniki malarskie, historia gier, historia i teoria sztuki, psychologia gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_KP2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P_KP2_1, 13-PG1P_KP2_2, 13-PG1P_KP2_3, 13-PG1P_KP2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
KP2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-PG1P_KP2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**           Mechanika modeli 3D cz1

**Kod modułu:** 13-PG1P-MM1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MM1 _1	Podstawowa wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego	K_K12 K_U02 K_U05 K_W01 K_W15	3 4 3 2 5
13-PG1P-MM1 _2	Podstawowa umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego	K_U04 K_U05 K_W08	4 4 3
13-PG1P-MM1 _3	Podstawowa umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps)	K_U04 K_U05 K_W01	4 4 2
13-PG1P-MM1 _4	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem mechaniki obiektu 3D	K_K14 K_W08	4 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił w sposób podstawowy przenieść na trójwymiarowe obiekty zaobserwowany, rzeczywisty ruch obiektów ożywionych jak i nieożywionych wykorzystując poznane podstawowe techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-MM1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-MM1_1, 13-PG1P-MM1_2, 13-PG1P-MM1_3, 13-PG1P-MM1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-MM1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**           Mechanika modeli 3D cz2

**Kod modułu:** 13-PG1P-MM2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MM2 _1	Podstawowa wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego	K_K12 K_U02 K_U05 K_W01 K_W15	3 4 3 2 5
13-PG1P-MM2 _2	Podstawowa umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego	K_U04 K_U05 K_W08	4 4 3
13-PG1P-MM2 _3	Podstawowa umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps)	K_U04 K_U05 K_W01	4 5 2
13-PG1P-MM2 _4	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem mechaniki obiektu 3D	K_K14 K_W08	4 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił przenieść na trójwymiarowe obiekty zaobserwowany, rzeczywisty ruch obiektów ożywionych jak i nieożywionych wykorzystując poznane techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-MM2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-MM2_1, 13-PG1P-MM2_2, 13-PG1P-MM2_3, 13-PG1P-MM2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-MM2_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Muzyka i dźwięk w kontekście kulturowym i użytkowym 1

**Kod modułu:** 13-PG1P-MUZK1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MUZK1_1	zna podstawowe zagadnienia związane z występowaniem i zastosowaniem muzyki w kontekście innych mediów (media „tradycyjne” oraz multimedia).	K_U10 K_W08 K_W15	3 4 4
13-PG1P-MUZK1_2	zna podstawowe zagadnienia związane z różnymi funkcjami muzyki w kontekście jej różnych zastosowań użytkowych.	K_K01 K_U04 K_U05 K_W15	4 3 3 4
13-PG1P-MUZK1_3	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_K01 K_U04 K_U05 K_W17	4 3 3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	<p>Moduł ma wyposażyć studenta w podstawową wiedzę dotyczącą teoretycznych i praktycznych aspektów muzyki w następujących dziedzinach:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- multimedia i muzyka,</li> <li>- muzyka użytkowa.</li> </ul> <p>Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na problemy związane z muzyką i dźwiękiem w kontekście innych mediów oraz na różne praktyczne zastosowania muzyki.</p> <p>Ma też umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.</p>

<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.
--------------------------	-------------------------

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
MUZK1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-MUZK1_1, 13-PG1P-MUZK1_2, 13-PG1P-MUZK1_3
MUZK1_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-MUZK1_1, 13-PG1P-MUZK1_2, 13-PG1P-MUZK1_3
MUZK1_w_3	Aktywność na zajęciach	13-PG1P-MUZK1_1Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-MUZK1_1, 13-PG1P-MUZK1_2, 13-PG1P-MUZK1_3

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
MUZK1_fs_1	wykład	wykład dostarczający wiedzy na temat najważniejszych zagadnień historii muzyki, technik kompozytorskich i idei estetycznych	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmującą samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie do wskazanych zagadnień	15	MUZK1_w_1, MUZK1_w_2, MUZK1_w_3
MUZK1_fs_2	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	45	MUZK1_w_1, MUZK1_w_2, MUZK1_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Muzyka i dźwięk w kontekście kulturowym i użytkowym 2

**Kod modułu:** 13-PG1P-MUZK2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MUZK2_1	posiada znajomość podstawowych zagadnień związanych z kulturą dźwięku.	K_U10 K_W08 K_W15	3 4 4
13-PG1P-MUZK2_2	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_U10 K_W08 K_W17	3 4 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	<p>Moduł ma wyposażyć studenta w podstawową wiedzę dotyczącą teoretycznych i praktycznych aspektów kultury dźwięku. Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na problemy związane z występowaniem dźwięku i muzyki jako elementów w różnych kontekstach kulturowych i społecznych. Ma też umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.</p>
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Muzyka i dźwięk w kontekście kulturowym i użytkowym 1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
MUZK2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-MUZK2_1, 13-PG1P-MUZK2_2
MUZK2_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą	

		niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-MUZK2_1, 13-PG1P-MUZK2_2
MUZK2_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-MUZK2_1, 13-PG1P-MUZK2_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MUZK2_fs_1	wykład	wykład dostarczający wiedzy na temat najważniejszych zagadnień historii muzyki, technik kompozytorskich i idei estetycznych	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmującą samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie do wskazanych zagadnień	15	MUZK2_w_1, MUZK2_w_2, MUZK2_w_3
MUZK3_fs_2	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	45	MUZK2_w_1, MUZK2_w_2, MUZK2_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Muzyka i dźwięk w kontekście kulturowym i użytkowym 3

**Kod modułu:** 13-PG1P-MUZK3

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-MUZK3_1	posiada znajomość różnorodnych zagadnień związanych z kulturą dźwięku.	K_W15	4
13-PG1P-MUZK3_2	Umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_U10	3
		K_W08	4
		K_W17	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Moduł ma wyposażyć studenta w wiedzę dotyczącą wybranych teoretycznych i praktycznych aspektów kultury dźwięku. Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na problemy związane z występowaniem dźwięku i muzyki jako elementów w różnych kontekstach kulturowych i społecznych. Ma też umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Muzyka i dźwięk w kontekście kulturowym i użytkowym 2

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
MUZK3_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-MUZK3_1, 13-PG1P-MUZK3_2
MUZK3_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-MUZK3_1, 13-PG1P-MUZK3_2

MUZK3_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-MUZK3_1, 13-PG1P-MUZK3_2
-----------	------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MUZK3_fs_1	wykład	wykład dostarczający wiedzy na temat najważniejszych zagadnień historii muzyki, technik kompozytorskich i idei estetycznych	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmującą samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie do wskazanych zagadnień	5	MUZK3_w_1, MUZK3_w_2, MUZK3_w_3
MUZK3_fs_2	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	10	MUZK3_w_1, MUZK3_w_2, MUZK3_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Muzyka w teorii i praktyce 1

**Kod modułu:** 13-PG1P-MUZ1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MUZ1_1	posiada znajomość podstawowych elementów muzyki, umiejętność ich określania oraz rozpoznawania w praktyce	K_U07 K_W04	3 5
13-PG1P-MUZ1_2	posiada znajomość podstaw teorii muzyki i umiejętność stosowania jej w praktyce	K_U07 K_W02	3 5
13-PG1P-MUZ1_3	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_K01 K_U03 K_U05	3 3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł ma wyposażyć studenta w podstawą wiedzę dotyczącą teoretycznych i praktycznych aspektów muzyki w następujących dziedzinach: - teoria muzyki, - elementy muzyki Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na dzieło muzyczne od strony teoretycznej i warsztatowej oraz dostarczyć mu narzędzi do tworzenia muzyki i pracy z nią. Ma umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
MUZ1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść	

		wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-MUZ1_1, 13-PG1P-MUZ1_2, 13-PG1P-MUZ1_3
MUZ1_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-MUZ1_1, 13-PG1P-MUZ1_2, 13-PG1P-MUZ1_3
MUZ1_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-MUZ1_1, 13-PG1P-MUZ1_2, 13-PG1P-MUZ1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MUZ1_fs_1	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	60	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	60	MUZ1_w_1, MUZ1_w_2, MUZ1_w_3



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Muzyka w teorii i praktyce 2

**Kod modułu:** 13-PG1P-MUZ2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MUZ2 _1	posiada znajomość podstawowych elementów harmonii klasycznej i jazzowej oraz umiejętność ich praktycznego stosowania	K_U01	3
		K_W04	3
13-PG1P-MUZ2 _2	posiada znajomość podstaw teorii muzyki i umiejętność stosowania jej w praktyce	K_U07	3
		K_W02	5
13-PG1P-MUZ2 _3	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_K01	3
		K_U03	3
		K_U05	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł ma wyposażyć studenta w podstawą wiedzę dotyczącą teoretycznych i praktycznych aspektów muzyki w następujących dziedzinach: - harmonia klasyczna i jazzowa, - elementy muzyki Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na dzieło muzyczne od strony teoretycznej i warsztatowej oraz dostarczyć mu narzędzi do tworzenia muzyki i pracy z nią. Ma umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Muzyka w teorii i praktyce 1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
MUZ2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść	

		wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-MUZ2_1, 13-PG1P-MUZ2_2, 13-PG1P-MUZ2_3
MUZ2_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-MUZ2_1, 13-PG1P-MUZ2_2, 13-PG1P-MUZ2_3
MUZ2_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-MUZ2_1, 13-PG1P-MUZ2_2, 13-PG1P-MUZ2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MUZ2_fs_1	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	60	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	60	MUZ2_w_1, MUZ2_w_2, MUZ2_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Muzyka w teorii i praktyce 3

**Kod modułu:** 13-PG1P-MUZ3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MUZ3 _1	posiada znajomość elementów harmonii klasycznej i jazzowej oraz umiejętność ich praktycznego stosowania	K_U01	3
		K_W04	3
13-PG1P-MUZ3 _2	posiada teoretyczną i praktyczną znajomość podstaw kompozycji i aranżacji	K_U01	3
		K_W04	3
		K_W07	3
13-PG1P-MUZ3 _3	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_K01	3
		K_U03	3
		K_U05	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł ma wyposażyć studenta w podstawą wiedzę dotyczącą teoretycznych i praktycznych aspektów muzyki w następujących dziedzinach: - harmonia klasyczna i jazzowa, - kompozycja i aranżacja, Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na dzieło muzyczne od strony teoretycznej i warsztatowej oraz dostarczyć mu narzędzi do tworzenia muzyki i pracy z nią. Ma umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Muzyka w teorii i praktyce 2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
MUZ3_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-MUZ3_1, 13-PG1P-MUZ3_2, 13-PG1P-MUZ3_3
MUZ3_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-MUZ3_1, 13-PG1P-MUZ3_2, 13-PG1P-MUZ3_3
MUZ3_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-MUZ3_1, 13-PG1P-MUZ3_2, 13-PG1P-MUZ3_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MUZ3_fs_1	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	60	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	30	MUZ3_w_1, MUZ3_w_2, MUZ3_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Muzyka w teorii i praktyce 4

**Kod modułu:** 13-PG1P-MUZ4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MUZ4_1	posiada teoretyczną i praktyczną znajomość podstaw kompozycji i aranżacji	K_U01 K_W04 K_W07	3 3 4
13-PG1P-MUZ4_2	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_K01 K_U03 K_U05	4 4 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł ma wyposażyć studenta w podstawą wiedzę dotyczącą teoretycznych i praktycznych aspektów muzyki w dziedzinie kompozycji i aranżacji (poziom średniozaawansowany). Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na dzieło muzyczne od strony teoretycznej i warsztatowej oraz dostarczyć mu narzędzi do tworzenia muzyki i pracy z nią. Ma umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Muzyka w teorii i praktyce 3

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
MUZ4_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P-MUZ4_1, 13-PG1P-MUZ4_2
MUZ4_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą	

		niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P-MUZ4_1, 13-PG1P-MUZ4_2
MUZ4_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P-MUZ4_1, 13-PG1P-MUZ4_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MUZ4_fs_1	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	60	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	30	MUZ4_w_1, MUZ4_w_2, MUZ4_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Obrazowanie malarskie cz.1

**Kod modułu:** 13-PG1P-OM1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-OM1 _1	Podstawowa umiejętność obserwacji	K_K01	1
		K_U01	2
13-PG1P-OM1 _2	Podstawowa umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni malarskiej	K_K01	1
		K_U08	2
		K_W05	1
13-PG1P-OM1 _3	Podstawowa umiejętność przełożenie na język malarski obserwacji i doświadczeń	K_K02	3
		K_W05	1
13-PG1P-OM1 _4	Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji odnośnie realizacji własnych prac plastycznych	K_K01	1
		K_K06	3
		K_U06	4
13-PG1P-OM1 _5	Poznanie możliwości podstawowych narzędzi malarskich	K_U01	2
		K_W02	3
13-PG1P-OM1 _6	Rozumienie związku koloru z przestrzenią, trafne operowanie barwą, fakturą malarską	K_W02	3
13-PG1P-OM1 _7	Znajomość podstawowych technik malarskich	K_W05	2
		K_W07	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił w sposób podstawowy zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język malarski. Będzie poznawał podstawowe narzędzia malarskie oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaca język wypowiedzi plastycznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-OM1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-OM1_1, 13-PG1P-OM1_2, 13-PG1P-OM1_3, 13-PG1P-OM1_4, 13-PG1P-OM1_5, 13-PG1P-OM1_6, 13-PG1P-OM1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OM1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-PG1P-OM1_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            **Obrazowanie malarskie cz.2**

**Kod modułu: 13-PG1P-OM2**

**1. Liczba punktów ECTS: 3**

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-OM2 _1	Umiejętność obserwacji	K_K01	1
		K_U01	2
13-PG1P-OM2 _2	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni malarskiej	K_K01	1
		K_U08	2
		K_W05	1
13-PG1P-OM2 _3	Umiejętność przełożenie na język malarski obserwacji i doświadczeń	K_K02	3
		K_W05	1
13-PG1P-OM2 _4	Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji odnośnie realizacji własnych prac plastycznych	K_K01	1
		K_K06	3
		K_U06	4
13-PG1P-OM2 _5	Poznanie możliwości narzędzi malarskich	K_U01	2
		K_W02	3
13-PG1P-OM2 _6	Rozumienie związku koloru z przestrzenią, trafne operowanie barwą, fakturą malarską	K_W02	3
13-PG1P-OM2 _7	Znajomość technik malarskich	K_W05	2
		K_W07	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język malarski. Będzie poznawał narzędzia malarskie oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaca język wypowiedzi plastycznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-OM2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-OM2_1, 13-PG1P-OM2_2, 13-PG1P-OM2_3, 13-PG1P-OM2_4, 13-PG1P-OM2_5, 13-PG1P-OM2_6, 13-PG1P-OM2_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OM_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	13-PG1P-OM2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            **Obrazowanie przestrzeni cz.1**

**Kod modułu:** 13-PG1P-OP1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-OP1_1	Podstawowa umiejętność obserwacji otaczającego świata	K_K01 K_U01	1 1
13-PG1P-OP1_2	Umiejętność poprawnego, podstawowego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu)	K_U01 K_U02 K_W07	1 3 2
13-PG1P-OP1_3	Umiejętność podstawowej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01 K_U08 K_W05	2 3 2
13-PG1P-OP1_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01 K_W05	1 2
13-PG1P-OP1_5	Podstawowa umiejętność pracy w przestrzeni dwu oraz trójwymiarowej	K_K06 K_U06 K_W02	3 3 2

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił w sposób podstawowy zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Będzie poznawał podstawowe narzędzia malarskie oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaca język wypowiedzi plastycznej.

<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.
--------------------------	-------------------------

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P-OP1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-OP1_1, 13-PG1P-OP1_2, 13-PG1P-OP1_3, 13-PG1P-OP1_4, 13-PG1P-OP1_5

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
OP1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-OP1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            **Obrazowanie przestrzeni cz.2**

**Kod modułu:** 13-PG1P-OP2

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-OP2_1	Umiejętność trafnej obserwacji otaczającego świata	K_K01 K_U01	1 1
13-PG1P-OP2_2	Umiejętność poprawnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu)	K_U01 K_U02 K_W07	1 3 2
13-PG1P-OP2_3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01 K_U08 K_W05	2 3 2
13-PG1P-OP2_4	Zaawansowana umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01 K_W05	1 2
13-PG1P-OP2_5	Zaawansowana Umiejętność pracy w przestrzeni dwu oraz trójwymiarowej	K_K06 K_U06 K_W02	3 3 2

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Będzie poznawał narzędzia malarskie oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaca język wypowiedzi plastycznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-OP2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-OP2_1, 13-PG1P-OP2_2, 13-PG1P-OP2_3, 13-PG1P-OP2_4, 13-PG1P-OP2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OP2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-PG1P-OP2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Operowanie kadrem

**Kod modułu:** 13-PG1P-OK

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-OK_1	Umiejętność obserwacji	K_K01	1
		K_U01	2
13-PG1P-OK_2	Znajomość zasad operowania kadrem	K_K03	2
		K_K04	4
		K_U01	1
13-PG1P-OK_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni w oparciu o obraz fotograficzny	K_K01	1
		K_K04	2
		K_U08	4
13-PG1P-OK_4	Umiejętność przełożenie na język fotograficzny obserwacji i doświadczeń	K_K01	1
		K_K04	2
		K_K08	3
13-PG1P-OK_5	Umiejętność podejmowania samodzielnych niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych realizacji fotograficznych	K_U06	4
13-PG1P-OK_6	Uzyskanie doświadczenia w realizowaniu własnych działań twórczych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K_K03	3
		K_K06	3
		K_U10	4
13-PG1P-OK_7	Znajomość form zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	K_U12	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student opanuje podstawy operowania kadrem w oparciu o techniki warsztatu fotograficznego i będzie potrafił wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi fotograficznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-OK_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Występuje w semestrze 4 i 5.	13-PG1P-OK_1, 13-PG1P-OK_2, 13-PG1P-OK_3, 13-PG1P-OK_4, 13-PG1P-OK_5, 13-PG1P-OK_6, 13-PG1P-OK_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OK_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-OK_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy projektowania i skryptowania gier 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PSG1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_PSG1_1	Zna podstawy projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry	K_W03 K_W13	3 3
13-PG1P_PSG1_2	Zna podstawy projektowania poziomów gry	K_W10 K_W13	3 3
13-PG1P_PSG1_3	Zna podstawy skryptów w silnikach gier	K_W11	4
13-PG1P_PSG1_4	Posiada umiejętność opracowania funkcjonującego modelu rozgrywki w oparciu o funkcjonujący schemat	K_U04 K_U07	5 5
13-PG1P_PSG1_5	Posiada umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry	K_K11 K_U06	3 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady tworzenia poziomów gier, gradacji skali trudności. Będzie potrafił wykonać funkcjonalny model rozgrywki w oparciu o wybrany silnik gier.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_PSG1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PSG1_1, 13-PG1P_PSG1_2, 13-PG1P_PSG1_3, 13-PG1P_PSG1_4, 13-PG1P_PSG1_5
13-PG1P_PSG1_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_PSG1_1, 13-PG1P_PSG1_2, 13-PG1P_PSG1_3, 13-PG1P_PSG1_4, 13-PG1P_PSG1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PSG1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_PSG1_w_2
PSG1_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	15	13-PG1P_PSG1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy projektowania i skryptowania gier 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PSG2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_PSG2_1	Zna podstawy projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry	K_W03 K_W13	3 3
13-PG1P_PSG2_2	Zna podstawy projektowania poziomów gry	K_W10 K_W13	3 3
13-PG1P_PSG2_3	Zna podstaw skryptów w silnikach gier	K_W11	4
13-PG1P_PSG2_4	Posiada umiejętność samodzielnego opracowania modelu rozgrywki	K_U04 K_U07	5 5
13-PG1P_PSG2_5	Posiada umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry	K_K11 K_U06	3 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady tworzenia poziomów gier, gradacji skali trudności. Będzie potrafił wykonać funkcjonalny model rozgrywki w oparciu o wybrany silnik gier.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-PG1P_PSG1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_PSG2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PSG2_1, 13-PG1P_PSG2_2, 13-PG1P_PSG2_3, 13-PG1P_PSG2_4, 13-PG1P_PSG2_5
13-PG1P_PSG2_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_PSG2_1, 13-PG1P_PSG2_2, 13-PG1P_PSG2_3, 13-PG1P_PSG2_4, 13-PG1P_PSG2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PSG2_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_PSG2_w_2
PSG2_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	15	13-PG1P_PSG2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy techniki i technologii w modelowaniu 3D cz1

**Kod modułu:** 13-PG1P-M1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-M1_1	Podstawowa umiejętność zobrazowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej	K_K01 K_U01 K_W01	2 2 3
13-PG1P-M1_2	Podstawowa umiejętność korzystania z zestawu podstawowych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W09 K_W15	3 3 2 5
13-PG1P-M1_3	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_K14 K_W09	3 2
13-PG1P-M1_4	Podstawowa umiejętność tworzenia wirtualnych obiektów trójwymiarowych uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych	K_K03 K_U05 K_U06 K_W10	4 4 3 2
13-PG1P-M1_5	Podstawowa umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki modelu trójwymiarowego	K_K02 K_K03 K_U03	2 4 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student pozna podstawowe zasady modelowania obiektów trójwymiarowych w oparciu o podstawowe narzędzia grafiki komputerowej. Nabędzie podstawowe umiejętności tworzenia modeli trójwymiarowych umożliwiającą dalszą edycję i wykorzystanie w procesie tworzenia gier komputerowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-M1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-M1_1, 13-PG1P-M1_2, 13-PG1P-M1_3, 13-PG1P-M1_4, 13-PG1P-M1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
M1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-M1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy techniki i technologii w modelowaniu 3D cz2

**Kod modułu:** 13-PG1P-M2

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-M2_1	Umiejętność odwzorowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej	K_K01 K_U01 K_W01	2 2 3
13-PG1P-M2_2	Umiejętność świadomego korzystania z zestawu podstawowych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W09 K_W15	3 3 2 5
13-PG1P-M2_3	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_K14 K_W09	3 2
13-PG1P-M2_4	Umiejętność tworzenia wirtualnych obiektów trójwymiarowych uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych	K_K03 K_U05 K_U06 K_W10	4 4 3 2
13-PG1P-M2_5	Umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki modelu trójwymiarowego, w zależności od późniejszego zastosowania	K_K02 K_K03 K_U03	2 4 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student pozna zasady modelowania obiektów trójwymiarowych w oparciu o podstawowe narzędzia grafiki komputerowej. Nabędzie umiejętność tworzenia modeli trójwymiarowych umożliwiającą dalszą edycję i wykorzystanie w procesie tworzenia gier komputerowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-M2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-M2_1, 13-PG1P-M2_2, 13-PG1P-M2_3, 13-PG1P-M2_4, 13-PG1P-M2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
M3_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-M2_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy techniki i technologii w modelowaniu 3D cz3

**Kod modułu:** 13-PG1P-M3

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-M3_1	Zaawansowana umiejętność odwzorowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej	K_K01 K_U01 K_W01	2 2 3
13-PG1P-M3_2	Umiejętność świadomego korzystania z zestawu narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W09 K_W15	3 3 2 5
13-PG1P-M3_3	Znajomość pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_K14 K_W09	3 2
13-PG1P-M3_4	Zaawansowana umiejętność tworzenia wirtualnych obiektów trójwymiarowych uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych	K_K03 K_U05 K_U06 K_W10	4 4 3 2
13-PG1P-M3_5	Zaawansowana umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki modelu trójwymiarowego, w zależności od późniejszego zastosowania	K_K02 K_K03 K_U03	2 4 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student pozna rozszerzone zasady modelowania obiektów trójwymiarowych w oparciu o narzędzia grafiki komputerowej. Nabędzie umiejętność tworzenia modeli trójwymiarowych umożliwiającą dalszą edycję i wykorzystanie w procesie tworzenia gier komputerowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-M3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-M3_1, 13-PG1P-M3_2, 13-PG1P-M3_3, 13-PG1P-M3_4, 13-PG1P-M3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
M3_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-M3_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy tworzenia i zastosowania tekstur, materiałów, oświetlenia, renderowania i efektów specjalnych cz.1

**Kod modułu:** 13-PG1P-TMR1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-TMR1_1	Podstawowa umiejętność wykonania tekstury i prawidłowe wykorzystanie jej do teksturowania wirtualnych obiektów	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR1_2	Podstawowa umiejętność posługiwania się właściwą terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	K_K14 K_W09	4 3
13-PG1P-TMR1_3	Podstawowa znajomość praktycznego zastosowania materiałów wykorzystywanych do tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR1_4	Znajomość i umiejętność prawidłowego stosowania podstawowych typów oświetlenia wykorzystywanego w tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_W01	4 2
13-PG1P-TMR1_5	Podstawowa umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej	K_U04 K_W01	4 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student nabędzie podstawową wiedzę i umiejętności dotyczącą tworzenia tekstur i stosowania ich w obiektach trójwymiarowych. Pozna podstawowe zasady renderowania scen trójwymiarowych z zastosowaniem oświetlenia.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-TMR1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-TMR1_1, 13-PG1P-TMR1_2, 13-PG1P-TMR1_3, 13-PG1P-TMR1_4, 13-PG1P-TMR1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TMR_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-TMR1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy tworzenia i zastosowania tekstur, materiałów, oświetlenia, renderowania i efektów specjalnych cz.2

**Kod modułu:** 13-PG1P-TMR2

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-TMR2_1	Umiejętność wykonania tekstury i prawidłowe wykorzystanie jej do teksturowania wirtualnych obiektów	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR2_2	Umiejętność posługiwania się właściwą terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	K_K14 K_W09	4 3
13-PG1P-TMR2_3	Znajomość praktycznego zastosowania podstawowych materiałów wykorzystywanych do tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR2_4	Znajomość i umiejętność prawidłowego stosowania podstawowych typów oświetlenia wykorzystywanego w tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_W01	4 2
13-PG1P-TMR2_5	Umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej	K_U04 K_W01	4 2

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student nabędzie wiedzę i umiejętności dotyczącą tworzenia tekstur i stosowania ich w obiektach trójwymiarowych. Pozna zasady renderowania scen trójwymiarowych z zastosowaniem oświetlenia.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-TMR2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-TMR2_1, 13-PG1P-TMR2_2, 13-PG1P-TMR2_3, 13-PG1P-TMR2_4, 13-PG1P-TMR2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TMR2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-TMR2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy tworzenia i zastosowania tekstur, materiałów, oświetlenia, renderowania i efektów specjalnych cz.3

**Kod modułu:** 13-PG1P-TMR3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-TMR3_1	Umiejętność wykonania tekstury i prawidłowe wykorzystanie jej do teksturowania wirtualnych obiektów	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR3_2	Umiejętność posługiwania się właściwą terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	K_K14 K_W09	4 3
13-PG1P-TMR3_3	Znajomość praktycznego zastosowania podstawowych materiałów wykorzystywanych do tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR3_4	Znajomość i umiejętność prawidłowego stosowania podstawowych typów oświetlenia wykorzystywanego w tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_W01	4 2
13-PG1P-TMR3_5	Umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej	K_U04 K_W01	4 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student nabędzie wiedzę i umiejętności dotyczącą tworzenia tekstur i stosowania ich w obiektach trójwymiarowych. Pozna zasady renderowania scen trójwymiarowych z zastosowaniem oświetlenia.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-TMR3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-TMR3_1, 13-PG1P-TMR3_2, 13-PG1P-TMR3_3, 13-PG1P-TMR3_4, 13-PG1P-TMR3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TMR3_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-TMR3_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy tworzenia i zastosowania tekstur, materiałów, oświetlenia, renderowania i efektów specjalnych cz.4

**Kod modułu:** 13-PG1P-TMR4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-TMR4 _1	Rozszerzona umiejętność wykonania tekstury i prawidłowe wykorzystanie jej do tekstuowania wirtualnych obiektów	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR4 _2	Rozszerzona umiejętność posługiwania się właściwą terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	K_K14 K_W09	4 3
13-PG1P-TMR4 _3	Rozszerzona znajomość praktycznego zastosowania materiałów wykorzystywanych do tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR4 _4	Znajomość i umiejętność prawidłowego stosowania typów oświetlenia wykorzystywanego w tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_W01	4 2
13-PG1P-TMR4 _5	Rozszerzona umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej	K_U04 K_W01	4 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student nabędzie rozszerzoną wiedzę i umiejętności dotyczące tworzenia tekstur i stosowania ich w obiektach trójwymiarowych. Pozna zasady renderowania scen trójwymiarowych z zastosowaniem oświetlenia.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-TMR4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Występuje w semestrze 5.	13-PG1P-TMR4_1, 13-PG1P-TMR4_2, 13-PG1P-TMR4_3, 13-PG1P-TMR4_4, 13-PG1P-TMR4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TMR4_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-TMR4_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy wykorzystania silników gier 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_SG1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_SG1_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier	K_W11	3
		K_W13	3
13-PG1P_SG1_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	K_W09	5
		K_W13	3
		K_W16	4
13-PG1P_SG1_3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier	K_U03	3
		K_W04	3
13-PG1P_SG1_4	Posiada umiejętność importowania obiektów do silników gier	K_U04	5
13-PG1P_SG1_5	Posiada umiejętność tworzenia podstawowych interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem	K_U07	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Umiejętność wykorzystania programów do edycji obrazu lub dźwięku.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_SG1_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_SG1_1, 13-PG1P_SG1_2, 13-PG1P_SG1_3, 13-PG1P_SG1_4, 13-PG1P_SG1_5
13-PG1P_SG1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_SG1_1, 13-PG1P_SG1_2, 13-PG1P_SG1_3, 13-PG1P_SG1_4, 13-PG1P_SG1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SG1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_SG1_w_2
SG1_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	15	13-PG1P_SG1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy wykorzystania silników gier 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_SG2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_SG2_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier	K_W11	3
		K_W13	3
13-PG1P_SG2_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	K_W09	5
		K_W13	3
		K_W16	4
13-PG1P_SG2_3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier	K_U03	3
		K_W04	3
13-PG1P_SG2_4	Posiada umiejętność importowania i przetwarzania obiektów w silnikach gier	K_U04	5
13-PG1P_SG2_5	Posiada umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem	K_U07	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-PG1P_SG1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_SG2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_SG2_1, 13-PG1P_SG2_2, 13-PG1P_SG2_3, 13-PG1P_SG2_4, 13-PG1P_SG2_5
13-PG1P_SG2_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_SG2_1, 13-PG1P_SG2_2, 13-PG1P_SG2_3, 13-PG1P_SG2_4, 13-PG1P_SG2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SG2_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_SG2_w_2
SG2_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	15	13-PG1P_SG2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy wykorzystania silników gier 3

**Kod modułu:** 13-PG1P\_SG3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_SG3_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier	K_W11 K_W13	3 3
13-PG1P_SG3_2	Zna techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	K_W09 K_W13 K_W16	5 3 5
13-PG1P_SG3_3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier	K_U03 K_W04	3 3
13-PG1P_SG3_4	Posiada umiejętność importowania wieloelementowych grup obiektów do silników gier	K_U04	5
13-PG1P_SG3_5	Posiada umiejętność tworzenia złożonych interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem	K_U07	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-PG1P_SG2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_SG3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_SG3_1, 13-PG1P_SG3_2, 13-PG1P_SG3_3, 13-PG1P_SG3_4, 13-PG1P_SG3_5
13-PG1P_SG3_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_SG3_1, 13-PG1P_SG3_2, 13-PG1P_SG3_3, 13-PG1P_SG3_4, 13-PG1P_SG3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SG3_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_SG3_w_2
SG3_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	15	13-PG1P_SG3_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Postprodukcja dźwięku w grach 1

**Kod modułu:** 13-PG1P-PP1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-PP1_1	zna formaty i parametry plików dźwiękowych wykorzystywanych w grach	K_W14	3
13-PG1P-PP1_2	zna podstawowe metody stosowane w postprodukcji dźwięku	K_W01	3
13-PG1P-PP1_3	potrafi posługiwać się wskaźnikami poziomu dźwięku i analizatorami widma	K_U03	3
		K_U07	4
		K_W13	3
13-PG1P-PP1_4	potrafi odpowiednio dopasować parametry procesorów masteringowych dla osiągnięcia zamierzonych rezultatów	K_U02	3
		K_W11	3
13-PG1P-PP1_5	posługuje się poznanymi narzędziami w celu uzyskania założonych efektów dźwiękowych	K_U06	3

3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu postprodukcji dźwięku. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PP1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną literaturę.	13-PG1P-PP1_1, 13-PG1P-PP1_2, 13-PG1P-PP1_3, 13-

			PG1P-PP1_4, 13-PG1P-PP1_5
PP1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-PP1_1, 13-PG1P-PP1_2, 13-PG1P-PP1_3, 13-PG1P-PP1_4, 13-PG1P-PP1_5

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PP1_fs_1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	45	PP1_w_1, PP1_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Postprodukcja dźwięku w grach 2

**Kod modułu:** 13-PG1P-PP2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-PP2_1	zna zaawansowane metody stosowane w postprodukcji dźwięku	K_W01	3
13-PG1P-PP2_2	potrafi posługiwać się wskaźnikami poziomu dźwięku i analizatorami widma	K_U03 K_U07 K_W13	3 4 3
13-PG1P-PP2_3	potrafi odpowiednio dopasować parametry procesorów masteringowych dla osiągnięcia zamierzonych rezultatów	K_U02 K_W11	3 3
13-PG1P-PP2_4	posługuje się poznanymi narzędziami w celu uzyskania założonych efektów dźwiękowych	K_U06	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł dostarcza zaawansowanej wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu postprodukcji dźwięku. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Postprodukcja dźwięku w grach 1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PP2_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną literaturę.	13-PG1P-PP2_1, 13-PG1P-PP2_2, 13-PG1P-PP2_3, 13-PG1P-PP2_4

PP2_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-PP2_1, 13-PG1P-PP2_2, 13-PG1P-PP2_3, 13-PG1P-PP2_4
---------	------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PP2_fs_1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	15	PP2_w_1, PP2_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Pracownia dyplomowa 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_DY1

**1. Liczba punktów ECTS:** 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_DY1_1	Posiada znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier	K_W04 K_W07 K_W09 K_W10 K_W14 K_W16	3 4 4 4 3 4
13-PG1P_DY1_2	Posiada umiejętność realizowania koncepcji gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wiedzy, wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K_K02 K_K06 K_U09	5 4 5
13-PG1P_DY1_3	Posiada znajomość form prezentacji publicznych i umiejętność prezentowania swoich dokonań	K_K13 K_K14 K_U12	3 4 3
13-PG1P_DY1_4	Posiada umiejętność samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy	K_K04 K_U08	2 5
13-PG1P_DY1_5	Posiada umiejętność dokonania samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych	K_K08	5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy obejmujący kompletną dokumentację gry oraz działającą jednostkę gry. Będzie potrafił zaprezentować własną koncepcję.
<b>Wymagania wstępne</b>	Podstawy silników gier, podstawy skryptowania gier .

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_DY1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_DY1_1, 13-PG1P_DY1_2, 13-PG1P_DY1_3, 13-PG1P_DY1_4, 13-PG1P_DY1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
DY1_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	13-PG1P_DY1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Pracownia dyplomowa 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_DY2

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_DY2_1	Posiada znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier	K_W04 K_W07 K_W09 K_W10 K_W14 K_W16	3 4 4 4 3 4
13-PG1P_DY2_2	Posiada umiejętność realizowania koncepcji gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wiedzy, wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K_K02 K_K06 K_U09	5 4 5
13-PG1P_DY2_3	Posiada znajomość form prezentacji publicznych i umiejętność prezentowania swoich dokonań	K_K13 K_K14 K_U12	3 4 3
13-PG1P_DY2_4	Posiada umiejętność samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy	K_K04 K_U08	2 5
13-PG1P_DY2_5	Posiada umiejętność dokonania samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych	K_K08	5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy obejmujący kompletną dokumentację gry oraz działającą jednostkę gry. Będzie potrafił zaprezentować własną koncepcję.
<b>Wymagania wstępne</b>	Edytory obrazu (lub dźwięku), kompozycja, techniki rysunkowe, techniki malarskie (lub techniki syntezy i obróbki dźwięku), historia gier, historia i teoria sztuki, psychologia gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_DY2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_DY2_1, 13-PG1P_DY2_2, 13-PG1P_DY2_3, 13-PG1P_DY2_4, 13-PG1P_DY2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
DY2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	180	13-PG1P_DY2_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**      Praktyki 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PR1

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_PR1_1	Posiada znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry	K_U06	4
13-PG1P_PR1_2	Posiada umiejętność adaptacji do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy	K_K05 K_K06 K_K07	5 4 5
13-PG1P_PR1_3	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy	K_K02 K_K08 K_K11 K_U08	4 2 4 3
13-PG1P_PR1_4	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry	K_K09 K_K10 K_K12	2 3 2
13-PG1P_PR1_5	Legitymuje się znajomością zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	K_K15 K_W12	4 4
13-PG1P_PR1_6	Zna i potrafi się posługiwać terminologią fachową w języku obcym	K_K14 K_U11	4 5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_PR1_w_1	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PR1_1, 13-PG1P_PR1_2, 13-PG1P_PR1_3, 13-PG1P_PR1_4, 13-PG1P_PR1_5, 13-PG1P_PR1_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
PR1_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci),	60	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk	40	13-PG1P_PR1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**          Praktyki 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PR2

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_PR2_1	Znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry	K_U06	4
13-PG1P_PR2_2	Posiada znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry	K_K05	5
		K_K06	4
		K_K07	5
13-PG1P_PR2_3	Posiada umiejętność adaptacji do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy	K_K02	4
		K_K08	2
		K_K11	4
		K_U08	3
13-PG1P_PR2_4	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy	K_K09	2
		K_K10	3
		K_K12	2
13-PG1P_PR2_5	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry	K_K15	4
		K_W12	4
13-PG1P_PR2_6	Legitymuje się znajomością zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	K_K14	4
		K_U11	5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_PR2_w_1	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PR2_1, 13-PG1P_PR2_2, 13-PG1P_PR2_3, 13-PG1P_PR2_4, 13-PG1P_PR2_5, 13-PG1P_PR2_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
PR2_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci),	60	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk	40	13-PG1P_PR2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Praktyki 3

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PR3

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_PR3_1	Znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry	K_U06	4
13-PG1P_PR3_2	Posiada znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry	K_K05 K_K06 K_K07	5 4 5
13-PG1P_PR3_3	Posiada umiejętność adaptacji do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy	K_K02 K_K08 K_K11 K_U08	4 2 4 3
13-PG1P_PR3_4	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy	K_K09 K_K10 K_K12	2 3 2
13-PG1P_PR3_5	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry	K_K15 K_W12	4 4
13-PG1P_PR3_6	Legitymuje się znajomością zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	K_K14 K_U11	4 5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_PR3_w_1	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PR3_1, 13-PG1P_PR3_2, 13-PG1P_PR3_3, 13-PG1P_PR3_4, 13-PG1P_PR3_5, 13-PG1P_PR3_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
PR3_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci)	60	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk	40	13-PG1P_PR3_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**          Praktyki 4

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PR4

**1. Liczba punktów ECTS:** 6

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_PR4_1	Znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry	K_U06	4
13-PG1P_PR4_2	Posiada znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry	K_K05 K_K06 K_K07	5 4 5
13-PG1P_PR4_3	Posiada umiejętność adaptacji do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy	K_K02 K_K08 K_K11 K_U08	4 2 4 3
13-PG1P_PR4_4	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy	K_K09 K_K10 K_K12	2 3 2
13-PG1P_PR4_5	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry	K_K15 K_W12	4 4
13-PG1P_PR4_6	Legitymuje się znajomością zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	K_K14 K_U11	4 5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_PR4_w_1	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PR4_1, 13-PG1P_PR4_2, 13-PG1P_PR4_3, 13-PG1P_PR4_4, 13-PG1P_PR4_5, 13-PG1P_PR4_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
PR4_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci)	120	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk	30	13-PG1P_PR4_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Prawo autorskie i marketing

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PA

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_PA_1	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	K_K15 K_W12	4 5
13-PG1P_PA_2	Potrafi gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje	K_K01	2
13-PG1P_PA_3	Zna podstawową literaturę z zakresu prawa autorskiego oraz marketingu	K_W12	5
13-PG1P_PA_4	Potrafi definiować własne sądy i przemyślenia na tematy związane z poruszonymi zagadnieniami	K_K09	2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student nabędzie wiedzę dotyczącą zagadnień prawa autorskiego w praktyce, a także podstawową wiedzę z zakresu marketingu sztuki i działalności twórczej Realizacja modułu ma na celu zapoznanie studenta z podstawową wiedzą dotyczącą rynku kultury, w tym zachowań nabywców dóbr i usług kultury, elementarnych zasad związanych z opracowywaniem strategii marketingowych w zakresie projektów artystycznych związanych z kierunkiem studiów.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_PA_w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_PA_1, 13-PG1P_PA_2, 13-PG1P_PA_3, 13-PG1P_PA_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PA_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	30	13-PG1P_PA_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projekt zespołowy

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PZ1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_PZ1_1	Posiada znajomość zasad pracy w zespołach projektowych	K_K03	3
13-PG1P_PZ1_2	Posiada umiejętność współdziałania w opracowaniu i wykonaniu gry	K_K11	4
13-PG1P_PZ1_3	Posiada umiejętność twórczego rozwiązywania problemów w trakcie realizacji projektu grupowego	K_K05 K_K07 K_K12 K_U07	5 5 4 4
13-PG1P_PZ1_4	Posiada umiejętność komunikowania się w ramach grupy projektowej	K_K08 K_K09 K_K10	5 3 3
13-PG1P_PZ1_5	Posiada znajomość różnorodnych form prezentacji publicznych i umiejętność prezentowania swoich dokonań	K_K13 K_U12	3 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił wykorzystać wiedzę i doświadczenie w procesie produkcji gier w pracy zespołowej z osobami z różnych dyscyplin.
<b>Wymagania wstępne</b>	Techniki rysunkowe, malarskie i modelowania obiektów, (lub techniki dźwiękowe). Zna zasady psychologii gier, historii sztuki, historii gier, tworzenia dokumentacji gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_PZ1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PZ1_1, 13-PG1P_PZ1_2, 13-PG1P_PZ1_3, 13-PG1P_PZ1_4, 13-PG1P_PZ1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PZ1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do zespołowego i świadomego przygotowania projektów.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P_PZ1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projekt zespołowy 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PZ2

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_PZ2_1	Posiada znajomość zasad pracy w zespołach projektowych	K_K03	3
13-PG1P_PZ2_2	Posiada umiejętność współdziałania w opracowaniu i wykonaniu gry	K_K11	4
13-PG1P_PZ2_3	Posiada umiejętność twórczego rozwiązywania problemów w trakcie realizacji projektu grupowego	K_K05 K_K07 K_K12 K_U07	5 5 4 4
13-PG1P_PZ2_4	Posiada umiejętność komunikowania się w ramach grupy projektowej	K_K08 K_K09 K_K10	5 3 3
13-PG1P_PZ2_5	Posiada znajomość różnorodnych form prezentacji publicznych i umiejętność prezentowania swoich dokonań	K_K13 K_U12	3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił wykorzystać wiedzę i doświadczenie w procesie produkcji gier w pracy zespołowej z osobami z różnych dyscyplin artystycznych i inżynierskich.
<b>Wymagania wstępne</b>	Techniki rysunkowe, malarskie i modelowania obiektów, (lub techniki dźwiękowe). Zna zasady psychologii gier, historii sztuki, historii gier, tworzenia dokumentacji gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_PZ2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PZ2_1, 13-PG1P_PZ2_2, 13-PG1P_PZ2_3, 13-PG1P_PZ2_4, 13-PG1P_PZ2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PZ2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do zespołowego i świadomego przygotowania projektów (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P_PZ2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie layout'u 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PL1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_PL1_1	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi	K_K01 K_U02	1 3
13-PG1P_PL1_2	Rozumie związki środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie	K_W01 K_W02	3 2
13-PG1P_PL1_3	Posiada umiejętność obserwacji i analizy rzeczywistości	K_K01 K_U02	1 3
13-PG1P_PL1_4	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnego niezależnego decyzji odnośnie realizacji własnych projektów graficznych	K_U03 K_U05	3 4
13-PG1P_PL1_5	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi	K_K01	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaprojektować interfejs w oparciu o znajomość zasad projektowania graficznego, ergonomii i użyteczności.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_PL1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PL1_1, 13-PG1P_PL1_2, 13-

			PG1P_PL1_3, 13- PG1P_PL1_4, 13- PG1P_PL1_5
--	--	--	--------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PL1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-PG1P_PL1_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie layout'u 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PL2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_PL2_1	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi	K_K01 K_U02	1 3
13-PG1P_PL2_2	Rozumie związki środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie	K_W01 K_W02	3 2
13-PG1P_PL2_3	Posiada umiejętność obserwacji i analizy rzeczywistości	K_K01 K_U02	1 3
13-PG1P_PL2_4	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnego niezależnego decyzji odnośnie realizacji własnych projektów graficznych	K_U03 K_U05	3 4
13-PG1P_PL2_5	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi	K_K01 K_U02	1 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaprojektować interfejs w oparciu o znajomość zasad projektowania graficznego, ergonomii i użyteczności.
<b>Wymagania wstępne</b>	Znajomość zasad kompozycji plastycznej na płaszczyźnie

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_PL2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P_PL2_1, 13-PG1P_PL2_2, 13-PG1P_PL2_3, 13-PG1P_PL2_4, 13-PG1P_PL2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PL2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-PG1P_PL2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Psychoakustyka

**Kod modułu:** 13-PG1P-PS

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-PS_1	posiada podstawową wiedzę z zakresu psychofizjologii słyszenia	K_W04	3
13-PG1P-PS_2	zna podstawowe pojęcia psychoakustyki i potrafi się nimi posługiwać	K_W04	3
13-PG1P-PS_3	potrafi dokonywać analizy planu akustycznego	K_U04 K_W04	3 3
13-PG1P-PS_4	tworzy sceny dźwiękowe w oparciu o poznaną wiedzę psychoakustyczną	K_U04 K_W04	3 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student nabędzie wiedzę dotyczącą związków pomiędzy psychologią a teoretycznymi i praktycznymi zagadnieniami budowania planu rozgrywki, wzbudzenia, utrzymania i kontrolowania pozytywnych emocji u gracza, a także nabędzie wiedzę i umiejętności budowania zespołów projektowych. Student pozna podstawowe pojęcia i terminy z zakresu psychoakustyki, zdobędzie wiedzę i praktyczne umiejętności jej zastosowania w kreowaniu scen dźwiękowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
PS_w_1	praca praktyczna - scena dźwiękowa	Wykonanie montażu wieloelementowej sceny dźwiękowej	13-PG1P-PS_1, 13-PG1P-PS_2, 13-PG1P-PS_3, 13-PG1P-PS_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PS_fs_1	wykład	wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	PS_w_1
PS_fs_2	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	PS_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Psychofizjologia widzenia

**Kod modułu:** 13-PG1P-PW

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-PW_1	Posiada podstawową wiedzę z zakresu teorii psychofizjologii widzenia	K_W13	3
13-PG1P-PW_2	Umiejętność wykorzystania uwarunkowań percepcji wzrokowej w praktyce	K_W13	3
13-PG1P-PW_3	Umiejętność opisanego, zanalizowania oraz w podstawowym zakresie zinterpretowania dzieła sztuki plastycznej w oparciu o aspekty psychofizjologii widzenia	K_W02	2
13-PG1P-PW_4	Umiejętność budowania przekazu plastycznego wykorzystującego aspekty psychologiczne	K_W13	3
13-PG1P-PW_5	Umiejętność samodzielnego projektowania wypowiedzi plastycznej w oparciu o wiedzę z zakresu psychofizjologii widzenia	K_W13	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student nabędzie wiedzę dotyczącą związków pomiędzy psychologią a teoretycznymi i praktycznymi zagadnieniami budowania planu rozgrywki, wzbudzenia, utrzymania i kontrolowania pozytywnych emocji u gracza, a także nabędzie wiedzę i umiejętności budowania zespołów projektowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-PW_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów I ćwiczeń wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG1P-PW_1, 13-PG1P-PW_3
13-PG1P-PW_w_2	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów I ćwiczeń wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG1P-PW_1, 13-PG1P-PW_3

13-PG1P-PW_w_3	Praca plastyczna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta	13-PG1P-PW_2, 13-PG1P-PW_4, 13-PG1P-PW_5
----------------	------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PW_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P-PW_w_2
PW_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	13-PG1P-PW_w_1, 13-PG1P-PW_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Psychologia gier

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PG

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_PG_1	Posiada wiedzę dotyczącą psychologicznych aspektów związanych z grami	K_W01 K_W02	3 3
13-PG1P_PG_2	Rozumie związki pomiędzy psychologią gracza a prowadzoną rozgrywką	K_K01 K_W01	2 2
13-PG1P_PG_3	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_K01	3
13-PG1P_PG_4	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów	K_K03	3
13-PG1P_PG_5	Posiada umiejętność kontrolowania swoich emocji i zachowań	K_K07	2
13-PG1P_PG_6	Posiada umiejętność komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności	K_K10	3
13-PG1P_PG_7	Posiada umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu grafiki komputerowej gier i dźwięku	K_K14	3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student nabędzie wiedzę dotyczącą związków pomiędzy psychologią a teoretycznymi i praktycznymi zagadnieniami budowania planu rozgrywki, wzbudzenia, utrzymania i kontrolowania pozytywnych emocji u gracza, a także nabędzie wiedzę i umiejętności budowania zespołów projektowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_PG_w_1	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta	13-PG1P_PG_1, 13-PG1P_PG_2, 13-PG1P_PG_3, 13-PG1P_PG_4, 13-PG1P_PG_5, 13-PG1P_PG_6, 13-PG1P_PG_7
13-PG1P_PG_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_PG_1, 13-PG1P_PG_2, 13-PG1P_PG_3, 13-PG1P_PG_5, 13-PG1P_PG_6, 13-PG1P_PG_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PG_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_PG_w_2
PG_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	13-PG1P_PG_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Rysunek kreatywny cz.1

**Kod modułu:** 13-PG1P-RK1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-RK1_1	Podstawowa umiejętność obserwacji otaczającego świata	K_K01	2
		K_U01	1
13-PG1P-RK1_2	Poznanie możliwości podstawowych narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych	K_U02	3
		K_U03	4
		K_W02	3
13-PG1P-RK1_3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01	1
		K_U08	3
		K_W05	2
13-PG1P-RK1_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01	1
		K_U08	3
		K_W05	2
13-PG1P-RK1_5	Umiejętność przełożenia treści literackich na język plastyczny	K_K06	3
		K_U01	2
		K_U10	3
13-PG1P-RK1_6	Znajomość zasad selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_W06	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił w sposób podstawowy zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. W oparciu o obserwowany świat i własną wrażliwość artystyczną kreować nową rzeczywistość plastyczną.
<b>Wymagania wstępne</b>	Posiada wiedzę i umiejętności dotyczące technik rysunkowych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-RK1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-RK1_1, 13-PG1P-RK1_2, 13-PG1P-RK1_3, 13-PG1P-RK1_4, 13-PG1P-RK1_5, 13-PG1P-RK1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
RK_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-PG1P-RK1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Rysunek kreatywny cz.2

**Kod modułu:** 13-PG1P-RK2

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P-RK2_1	Umiejętność wnikliwej obserwacji otaczającego świata	K_K01 K_U01	2 1
13-PG1P-RK2_2	Szeroka znajomość możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych	K_U02 K_U03 K_W02	3 4 3
13-PG1P-RK2_3	Umiejętność trafnej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01 K_U08 K_W05	1 3 2
13-PG1P-RK2_4	Umiejętność samodzielnego przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01 K_K02 K_K04 K_W05	1 3 3 2
13-PG1P-RK2_5	Umiejętność przełożenia treści literackich na język plastyczny	K_K06 K_U01 K_U10	3 2 3
13-PG1P-RK2_6	Znajomość zasad selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_W06	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił wnikliwie zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. W oparciu o obserwowany świat i własną wrażliwość artystyczną potrafi kreować nową rzeczywistość plastyczną.
<b>Wymagania wstępne</b>	Posiada wiedzę i umiejętności dotyczące technik rysunkowych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-RK2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-RK2_1, 13-PG1P-RK2_2, 13-PG1P-RK2_3, 13-PG1P-RK2_4, 13-PG1P-RK2_5, 13-PG1P-RK2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
RK2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-PG1P-RK2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Rysunek postaci cz.1

**Kod modułu:** 13-PG1P-RP1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-RP1_1	Podstawowa umiejętność obserwacji	K_K01	1
		K_U01	2
13-PG1P-RP1_2	Poznanie podstawowych możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych	K_K04	3
		K_U02	3
		K_U03	4
		K_W02	2
13-PG1P-RP1_3	Podstawowa umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01	1
		K_U08	2
		K_W05	3
13-PG1P-RP1_4	wPodstawowa umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01	1
		K_K08	3
		K_W05	3
13-PG1P-RP1_5	Podstawowa umiejętność obrazowania ruchu, znajomość zasad anatomii, tworzenie charakterów postaci.	K_K06	3
		K_U01	2
		K_U02	3

3. Opis modułu

<b>Opis</b>	
-------------	--

	Student będzie potrafił w sposób podstawowy zaobserwować i zanalizować postać, jej cechy anatomiczne, dynamikę ruchu i jej relacje z otoczeniem. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu.
<b>Wymagania wstępne</b>	Znajomość technik rysunkowych.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P-RP1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-RP1_1, 13-PG1P-RP1_2, 13-PG1P-RP1_3, 13-PG1P-RP1_4, 13-PG1P-RP1_5

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
RP1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-RP1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Rysunek postaci cz.2

**Kod modułu:** 13-PG1P-RP 2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-RP2_1	Umiejętność obserwacji	K_K01	1
		K_U01	2
13-PG1P-RP2_2	Poznanie możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych	K_K04	3
		K_U02	3
		K_U03	4
		K_W02	2
13-PG1P-RP2_3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01	1
		K_U08	2
		K_W05	3
13-PG1P-RP2_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01	1
		K_K08	3
		K_W05	3
13-PG1P-RP2_5	Umiejętność obrazowania ruchu, znajomość zasad anatomii, trafne tworzenie charakterów postaci.	K_K06	3
		K_U01	2
		K_U02	3

3. Opis modułu

Opis

	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować postać, jej cechy anatomiczne, dynamikę ruchu i jej relacje z otoczeniem. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu.
<b>Wymagania wstępne</b>	Znajomość technik rysunkowych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-RP2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-RP2_1, 13-PG1P-RP2_2, 13-PG1P-RP2_3, 13-PG1P-RP2_4, 13-PG1P-RP2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
RP2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-RP2_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Scenariusze gier

**Kod modułu:** 13-PG1P\_SCG

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_SCG_1	Zna i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document	K_W14	3
13-PG1P_SCG_2	Zna i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska	K_W08 K_W13	3 3
13-PG1P_SCG_3	Zna i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki w oparciu o przygotowaną dokumentację gry	K_W14	2
13-PG1P_SCG_4	Posiada umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie kreacji świata gry	K_U05	3
13-PG1P_SCG_5	Posiada podstawową umiejętność samodzielnego tworzenia Game Design Document	K_U10	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student pozna zasady tworzenia scenariusza gier, tworzenia i wykorzystania tzw. Game Design Document i jego roli w procesie produkcji gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_SCG_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_SCG_1, 13-PG1P_SCG_2, 13-

			PG1P_SCG_3, 13-PG1P_SCG_4, 13-PG1P_SCG_5
13-PG1P_SCG_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_SCG_1, 13-PG1P_SCG_2, 13-PG1P_SCG_3, 13-PG1P_SCG_4, 13-PG1P_SCG_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SCG1_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	15	13-PG1P_SCG_w_2
SCG_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_SCG_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Seminarium licencjackie 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_SE1

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_SE1_1	Posiada umiejętność tworzenia prac pisemnych	K_U10	4
13-PG1P_SE1_2	Posiada wiedzę i umiejętności dotyczącej zasad opracowania prac dyplomowych	K_U10 K_W14	4 4
13-PG1P_SE1_3	Posiada umiejętność przygotowania koncepcji metodologicznej pisemnej pracy dyplomowej	K_K14 K_U10	5 4
13-PG1P_SE1_4	Posiada umiejętność opracowania i prezentacji samodzielnej pisemnej pracy dyplomowej	K_U10 K_U12	4 5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił samodzielnie opracować pracę licencjacką w oparciu o zdobytą wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_SE1_w_1	Praca licencjacka	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_SE1_1, 13-PG1P_SE1_2, 13-

			PG1P_SE1_3, 13- PG1P_SE1_4
--	--	--	-------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SE1_fs_1	seminarium	Zajęcia przygotowujące do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnej pracy licencjackiej (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane metody i techniki przygotowania pracy licencjackiej obejmująca wiedzę i niezbędne umiejętności, a także znajomość podanej literatury.	150	13-PG1P_SE1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Seminarium licencjackie 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_SE2

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_SE2_1	Posiada umiejętność tworzenia prac pisemnych	K_U10	4
13-PG1P_SE2_2	Posiada wiedzę i umiejętności dotyczącej zasad opracowania prac dyplomowych	K_U10 K_W14	4 4
13-PG1P_SE2_3	Posiada umiejętność przygotowania koncepcji metodologicznej pisemnej pracy dyplomowej	K_K14 K_U10	5 4
13-PG1P_SE2_4	Posiada umiejętność opracowania i prezentacji samodzielnej pisemnej pracy dyplomowej	K_U10 K_U12	4 5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił samodzielnie opracować pracę licencjacką w oparciu o zdobytą wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_SE2_w_1	Praca licencjacka	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_SE2_1, 13-PG1P_SE2_2, 13-

			PG1P_SE2_3, 13- PG1P_SE2_4
--	--	--	-------------------------------

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SE2_fs_1	seminarium	Zajęcia przygotowujące do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnej pracy licencjackiej (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane metody i techniki przygotowania pracy licencjackiej obejmująca wiedzę i niezbędne umiejętności, a także znajomość podanej literatury.	180	

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Sprzęt i oprogramowanie midi

**Kod modułu:** 13-PG1P-MID

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MID_1	zna i potrafi obsługiwać podstawowe urządzenia MIDI	K_W03 K_W15	3 5
13-PG1P-MID_2	potrafi odpowiednio łączyć współpracujące ze sobą urządzenia	K_U03	3
13-PG1P-MID_3	potrafi konfigurować urządzenia oraz ich współpracę z komputerem	K_U02	3
13-PG1P-MID_4	zna i wykorzystuje praktycznie oprogramowanie do obsługi urządzeń MIDI	K_U08	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student zdobędzie wiedzę praktyczną w zakresie wykorzystania urządzeń MIDI, ich podłączenia, połączenia, obsługi i konfigurację. Zdobyta wiedza pozwoli na samodzielną pracę w studio.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
MID_w_1	sprawdzian praktyczny	Rozwiązywanie zadań praktycznych związanych z obsługą i konfiguracją sprzętu studyjnego	13-PG1P-MID_1, 13-PG1P-MID_2, 13-PG1P-MID_3, 13-PG1P-MID_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MID_fs_1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	45	MID_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Style muzyczne 1

**Kod modułu:** GKIP\_STYM1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_STYM1_1	Posiada znajomość i umiejętność rozpoznawania różnych stylów i form w muzyce.	K_W07	5
13-PG1P_STYM1_2	Posiada znajomość podstawowej terminologii muzycznej.	K_W17	4
13-PG1P_STYM1_3	Pposiada znajomość podstawowej terminologii muzycznej.	K_K14	3
13-PG1P_STYM1_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_U10	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	W ramach tego modułu studenci zapoznają się z wybranymi zagadnieniami związanymi ze stylistyczną różnorodnością muzyki i jej różnymi formami w zmieniających się kontekstach historycznych i społecznych. Szczególny nacisk położony będzie na rozpoznawanie złożonych procesów, wiodących do powstania różnych rodzajów muzyki, a także określenie roli, jaką odgrywa (bądź odgrywała) muzyka w danym środowisku społeczno-kulturowym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zalecana podstawowa znajomość epok historii powszechnej wraz z ich typowymi cechami.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_STYM1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_STYM1_1, 13-PG1P_STYM1_2, 13-

			PG1P_STYM1_3, 13-PG1P_STYM1_4
13-PG1P_STYM1_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	
13-PG1P_STYM1_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P_STYM1_1, 13-PG1P_STYM1_2, 13-PG1P_STYM1_3, 13-PG1P_STYM1_4

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG1P_STYM1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia w formie konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	60	13-PG1P_STYM1_w_1, 13-PG1P_STYM1_w_2, 13-PG1P_STYM1_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Style muzyczne 2

**Kod modułu:** GKIP\_STYM2

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_STYM2_1	Posiada znajomość i umiejętność rozpoznawania różnych stylów i form w muzyce.	K_W07	5
13-PG1P_STYM2_2	Posiada znajomość najważniejszych kontekstów historycznych, kulturalnych i społecznych w których występuje muzyka.	K_W17	4
13-PG1P_STYM2_3	Posiada znajomość podstawowej terminologii muzycznej.	K_K14	3
13-PG1P_STYM2_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_U10	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	W ramach tego modułu studenci zapoznają się z wybranymi zagadnieniami związanymi ze stylistyczną różnorodnością muzyki i jej różnymi formami w zmieniających się kontekstach historycznych i społecznych. Szczególny nacisk położony będzie na analizie złożonych procesów, wiodących do powstania różnych rodzajów muzyki, a także szczegółowym poznaniu roli, jaką odgrywa (bądź odgrywała) muzyka w danym środowisku społeczno-kulturowym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Style muzyczne 1.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_STYM2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_STYM2_1, 13-PG1P_STYM2_2, 13-

			PG1P_STYM2_3, 13-PG1P_STYM2_4
13-PG1P_STYM2_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P_STYM2_1, 13-PG1P_STYM2_2, 13-PG1P_STYM2_3, 13-PG1P_STYM2_4
13-PG1P_STYM2_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P_STYM2_1, 13-PG1P_STYM2_2, 13-PG1P_STYM2_3, 13-PG1P_STYM2_4

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG1P_STYM2_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia w formie konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	60	13-PG1P_STYM2_w_1, 13-PG1P_STYM2_w_2, 13-PG1P_STYM2_w_3

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Synteza dźwięku 1

**Kod modułu:** 13-PG1P-SY1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-SY1_1	Zna podstawowe techniki syntezy dźwięku	K_W14	3
		K_W16	4
13-PG1P-SY1_2	Potrafi pracować z synteźatorami wirtualnymi VST i AudioUnit	K_U03	3
		K_W13	3
13-PG1P-SY1_3	Zna parametry różnych technik syntezy i potrafi je wyróżnić w dostępnych synteźatorach	K_W12	3
13-PG1P-SY1_4	Umie wykonać prostą aranżację w oparciu o synteźatory	K_U01	3
		K_U02	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z dziedziny syntezy dźwięku. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SY1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną literaturę.	13-PG1P-SY1_1, 13-PG1P-SY1_2, 13-PG1P-SY1_3, 13-PG1P-SY1_4

SY1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-SY1_1, 13-PG1P-SY1_2, 13-PG1P-SY1_3, 13-PG1P-SY1_4
---------	------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SY1_fs_1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	45	SY1_w_1, SY1_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Synteza dźwięku 2

**Kod modułu:** 13-PG1P-SY2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-SY2_1	zna średnio zaawansowane techniki syntezy dźwięku	K_W14	3
		K_W16	4
13-PG1P-SY2_2	potrafi określić wpływ parametrów syntezy na kształtowanie barwy dźwięku	K_U03	3
		K_W13	3
13-PG1P-SY2_3	potrafi zastosować technikę adekwatną do potrzeb	K_W12	3
13-PG1P-SY2_4	wykonuje aranżacje w programach sekwencerowych	K_U01	3
		K_U02	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z dziedziny syntezy dźwięku w stopniu zaawansowanym. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Synteza dźwięku 1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SY2_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną literaturę.	13-PG1P-SY2_1, 13-PG1P-SY2_2, 13-PG1P-SY2_3, 13-PG1P-SY2_4

SY2_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-SY2_1, 13-PG1P-SY2_2, 13-PG1P-SY2_3, 13-PG1P-SY2_4
---------	------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SY2_fs_1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	45	



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Synteza dźwięku 3

**Kod modułu:** 13-PG1P-SY3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-SY3_1	zna zaawansowane techniki syntezy dźwięku	K_W14 K_W16	3 4
13-PG1P-SY3_2	biegle posługuje się poznanymi technikami	K_U03 K_W13	3 3
13-PG1P-SY3_3	zna ofertę rynku oprogramowania związaną z syntezą dźwięku	K_W12	3
13-PG1P-SY3_4	wykonuje zaawansowane aranżacje wykorzystujące synteza­tory	K_U01 K_U02	3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z dziedziny syntezy dźwięku w stopniu zaawansowanym. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Synteza dźwięku 2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SY3_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną literaturę.	13-PG1P-SY3_1, 13-PG1P-SY3_2, 13-PG1P-SY3_3, 13-PG1P-SY3_4

SY3_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-SY3_1, 13-PG1P-SY3_2, 13-PG1P-SY3_3, 13-PG1P-SY3_4
---------	------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SY3_fs_1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	15	SY3_w_1, SY3_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Systemy dźwięku przestrzennego

**Kod modułu:** 13-PG1P-SDP

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-SDP_1	zna podstawowe techniki projekcji przestrzennej dźwięku	K_W01	3
13-PG1P-SDP_2	zna podstawowe techniki projekcji przestrzennej dźwięku	K_W01	3
13-PG1P-SDP_3	zna zasady pozycjonowania przestrzennego elementów sceny dźwiękowej	K_W03 K_W04	3 3
13-PG1P-SDP_4	posiada umiejętność współtworzenia scen dźwiękowych w pracy grupowej	K_K03	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projekcji przestrzennej dźwięku. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SDP_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną literaturę.	13-PG1P-SDP_1, 13-PG1P-SDP_2, 13-PG1P-SDP_3, 13-PG1P-SDP_4

SDP_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-SDP_1, 13-PG1P-SDP_2, 13-PG1P-SDP_3, 13-PG1P-SDP_4
---------	------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SDP_fs_1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	45	SDP_w_1, SDP_w_2

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Techniki rysunkowe cz.1

**Kod modułu:** 13-PG1P-TR1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-TR1_1	Umiejętność podstawowej obserwacji otaczającego świata	K_K01 K_U01	1 3
13-PG1P-TR1_2	Poznanie podstawowych narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych	K_U02 K_U03 K_W02	3 4 3
13-PG1P-TR1_3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01 K_W05	1 1
13-PG1P-TR1_4	Podstawowa umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_W05	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił w sposób podstawowy zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. Będzie poznawał podstawowe narzędzia rysunkowe oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaca język wypowiedzi plastycznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-TR1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-TR1_1, 13-PG1P-TR1_2, 13-PG1P-TR1_3, 13-PG1P-TR1_4
------	--	--------------------------------------------	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TR1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-TR1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Techniki rysunkowe cz.2

**Kod modułu:** 13-PG1P-TR2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-TR2_1	Rozwinięta umiejętność obserwacji otaczającego świata	K_K01 K_U01	1 3
13-PG1P-TR2_2	Szeroka znajomość możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych	K_U02 K_U03 K_W02	3 4 3
13-PG1P-TR2_3	Umiejętność samodzielnej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01 K_W05	1 1
13-PG1P-TR2_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_W05	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił wnikliwie zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. Będzie poznawał narzędzia rysunkowe oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaca język wypowiedzi plastycznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-TR2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	

			13-PG1P-TR2_1, 13-PG1P-TR2_2, 13-PG1P-TR2_3, 13-PG1P-TR2_4
--	--	--	------------------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TR2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-TR2_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Technologia rejestracji i przetwarzania dźwięku 1

**Kod modułu:** 13-PG1P-RD1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-RD1_1	posiada podstawy wiedzy teoretycznej, związanej z technologią rejestracji i przetwarzania dźwięku	K_W14 K_W15 K_W16	3 5 5
13-PG1P-RD1_2	potrafi zastosować poznane techniki adekwatnie do potrzeb kreowania scen dźwiękowych w grach	K_U03 K_W13	3 3
13-PG1P-RD1_3	posiada umiejętność rozróżniania zastosowań różnych pakietów programowych oraz wyboru oferty komercyjnego i wolnego oprogramowania w różnych typach zastosowań muzycznych.	K_W12	3
13-PG1P-RD1_4	potrafi pracować w grupie oraz korzystać z możliwości przesyłania różnego typu danych muzycznych przez internet.	K_U01 K_U02	3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student zapozna się z różnorodnymi technikami rejestracji dźwięku. Zdobędzie praktyczną umiejętność dobierania technik mikrofonowych do potrzeb kreacji obrazu dźwiękowego, pozna techniki rejestracji cyfrowej dźwięku, montażu dźwięku, nauczy się korzystać z różnego rodzaju procesorów dźwięku, pozna techniki rejestracji i przetwarzania głosu na potrzeby kreacji postaci w grach. Nauczy się współpracować w grupie, pracując nad wybranymi elementami sceny dźwiękowej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
RD1_w_1	praca zaliczeniowa	wykonanie nagrania na potrzeby własnego projektu gry	13-PG1P-RD1_1, 13-PG1P-RD1_2, 13-PG1P-RD1_3, 13-PG1P-RD1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
RD1_fs_1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	45	RD1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Technologia rejestracji i przetwarzania dźwięku 2

**Kod modułu:** 13-PG1P-RD2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-RD2_1	posiada wiedzę teoretyczną związaną z technologią rejestracji i przetwarzania dźwięku	K_W14 K_W15 K_W16	3 5 5
13-PG1P-RD2_2	potrafi zastosować poznane techniki adekwatnie do potrzeb kreowania scen dźwiękowych w grach	K_U03 K_W13	3 3
13-PG1P-RD2_3	posiada umiejętność rozróżniania zastosowań różnych pakietów programowych oraz wyboru oferty komercyjnego i wolnego oprogramowania w różnych typach zastosowań muzycznych.	K_W12	3
13-PG1P-RD2_4	Potrafi pracować w grupie oraz korzystać z możliwości przesyłania różnego typu danych muzycznych przez internet.	K_U01 K_U02	3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student zapozna się z różnorodnymi technikami rejestracji dźwięku. Zdobędzie praktyczną umiejętność dobierania technik mikrofonowych do potrzeb kreacji obrazu dźwiękowego, pozna techniki rejestracji cyfrowej dźwięku, montażu dźwięku, nauczy się korzystać z różnego rodzaju procesorów dźwięku, pozna techniki rejestracji i przetwarzania głosu na potrzeby kreacji postaci w grach. Nauczy się współpracować w grupie, pracując nad wybranymi elementami sceny dźwiękowej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Rejestracja i przetwarzanie dźwięku 1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
RD2_w_1	praca zaliczeniowa	wykonanie nagrania na potrzeby własnego projektu gry	13-PG1P-RD2_1, 13-PG1P-RD2_2, 13-PG1P-RD2_3, 13-PG1P-RD2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
RD2_fs_1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	45	RD2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Technologia rejestracji i przetwarzania dźwięku 3

**Kod modułu:** 13-PG1P-RD3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-RD3_1	posiada zaawansowaną wiedzę związaną z technologią rejestracji i przetwarzania dźwięku	K_W14 K_W15 K_W16	3 5 5
13-PG1P-RD3_2	potrafi zastosować poznane techniki adekwatnie do potrzeb kreowania scen dźwiękowych w grach	K_U03 K_W13	3 3
13-PG1P-RD3_3	posiada umiejętność rozróżniania zastosowań różnych pakietów programowych oraz wyboru oferty komercyjnego i wolnego oprogramowania w różnych typach zastosowań muzycznych	K_W12	3
13-PG1P-RD3_4	potrafi pracować w grupie oraz korzystać z możliwości współpracy internet.	K_U01 K_U02	3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student zapozna się z różnorodnymi technikami rejestracji dźwięku. Zdobędzie praktyczną umiejętność dobierania technik mikrofonowych do potrzeb kreacji obrazu dźwiękowego, pozna techniki rejestracji cyfrowej dźwięku, montażu dźwięku, nauczy się korzystać z różnego rodzaju procesorów dźwięku, pozna techniki rejestracji i przetwarzania głosu na potrzeby kreacji postaci w grach. Nauczy się współpracować w grupie, pracując nad wybranymi elementami sceny dźwiękowej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Rejestracja i przetwarzanie dźwięku 2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
RD3_w_1	praca zaliczeniowa	wykonanie nagrania na potrzeby własnego projektu gry	13-PG1P-RD3_1, 13-PG1P-RD3_2, 13-PG1P-RD3_3, 13-PG1P-RD3_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
RD3_fs_1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	RD3_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Tworzenie głosów postaci

**Kod modułu:** 13-PG1P-TGP

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-TGP_1	Posiada wiedzę teoretyczną związaną z technologią rejestracji i przetwarzania dźwięku	K_W01 K_W16	3 4
13-PG1P-TGP_2	Potrafi zastosować poznane techniki adekwatnie do potrzeb kreowania głosów postaci w grach	K_U01 K_U02	3 3
13-PG1P-TGP_3	Zna szczegółowe techniki związane z rejestracją i przetwarzaniem dźwięku na potrzeby tworzenia głosów postaci w grach komputerowych	K_U05 K_W03	3 3
13-PG1P-TGP_4	Posiada umiejętność rozróżniania zastosowań różnych pakietów programowych oraz wyboru oferty komercyjnego i wolnego oprogramowania w różnych typach zastosowań muzycznych.	K_U03	3
13-PG1P-TGP_5	Potrafi pracować w grupie oraz korzystać z możliwości przesyłania różnego typu danych muzycznych przez internet.	K_K03	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student zapozna się z różnorodnymi technikami rejestracji i przetwarzania dźwięku. Zdobędzie praktyczną umiejętność dobierania technik przetwarzania głosu na potrzeby kreacji postaci w grach oraz montażu nagrań tekstów dialogowych. Nauczy się współpracować w grupie, pracując nad tekstem mówionym w grach.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
TGP_w_1	praca zaliczeniowa	wykonanie nagrania na potrzeby własnego projektu gry	13-PG1P-TGP_1, 13-PG1P-TGP_2, 13-PG1P-TGP_3, 13-PG1P-TGP_4, 13-PG1P-TGP_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TGP_fs_1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	TGP_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Tworzenie storyboardów 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_TS1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_TS1_1	Posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji i pomysłów scenarysowych	K_K02 K_U01 K_U09	4 3 3
13-PG1P_TS1_2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_K01 K_U01 K_U02 K_U05	3 3 3 3
13-PG1P_TS1_3	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów	K_U05	3
13-PG1P_TS1_4	Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego	K_K03 K_U06	3 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Edytory obrazu, kompozycja, techniki rysunkowe, techniki malarskie, historia gier, historia i teoria sztuki, psychologia gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_TS1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P_TS1_1, 13-PG1P_TS1_2, 13-PG1P_TS1_3, 13-PG1P_TS1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TS1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-PG1P_TS1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Tworzenie storyboardów 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_TS2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_TS2_1	Posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji i pomysłów scenarysowych	K_K02 K_U01 K_U09	4 3 3
13-PG1P_TS2_2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_K01 K_U01 K_U02 K_U05	3 3 3 3
13-PG1P_TS2_3	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów	K_U05	3
13-PG1P_TS2_4	Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego	K_K03 K_U06	3 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Edytory obrazu, kompozycja, techniki rysunkowe, techniki malarskie, historia gier, historia i teoria sztuki, psychologia gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_TS2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P_TS2_1, 13-PG1P_TS2_2, 13-PG1P_TS2_3, 13-PG1P_TS2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TS2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	60	13-PG1P_TS2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Urządzenia elektroniczne w studio dźwiękowym

**Kod modułu:** 13-PG1P-UST

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-UST_1	zna i potrafi obsługiwać podstawowe urządzenia studia dźwiękowego	K_W03	3
13-PG1P-UST_2	potrafi odpowiednio łączyć współpracujące ze sobą urządzenia	K_U03	3
13-PG1P-UST_3	potrafi konfigurować urządzenia oraz ich współpracę z komputerem	K_U04	3
13-PG1P-UST_4	zna i wykorzystuje praktycznie oprogramowanie do obsługi urządzeń studyjnych	K_U07	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student zdobędzie wiedzę praktyczną w zakresie wykorzystania urządzeń studyjnych (mikrofony, miksery, przedwzmacniacze, interfejsy audio, procesory efektów, wzmacniacze mocy, głośniki), ich podłączenia, połączenia, obsługę i konfigurację. Zdobyta wiedza pozwoli na samodzielną pracę w studio dźwiękowym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
UST_w_1	sprawdzian praktyczny	Rozwiązywanie zadań praktycznych związanych z obsługą i konfiguracją sprzętu studyjnego	13-PG1P-UST_1, 13-PG1P-UST_2, 13-PG1P-UST_3, 13-PG1P-UST_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
UST_fs_1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	45	UST_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Warsztaty 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_WA1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_WA1_1	Zna techniki i technologie stosowanych w projektowaniu gier	K_W11 K_W13	4 2
13-PG1P_WA1_2	Posiada umiejętność posługiwania się różnymi narzędziami w projektowaniu gier	K_U03	2
13-PG1P_WA1_3	Posiada umiejętność wykorzystywania różnych możliwości silników gier	K_U04	5
13-PG1P_WA1_4	Posiada umiejętność samodzielnego wykorzystywania techniki przetwarzania wideo i dźwięku	K_U03	3
13-PG1P_WA1_5	Zna formy prezentacji publicznych i potrafi zaprezentować swoje dokonania	K_K13 K_U12	3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_WA1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_WA1_1, 13-PG1P_WA1_2, 13-

			PG1P_WA1_3, 13- PG1P_WA1_4, 13- PG1P_WA1_5
--	--	--	--------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WA1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P_WA1_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Warsztaty 2

**Kod modułu:** 13-PG1P\_WA2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_WA2_1	Posiada umiejętność posługiwania się różnymi narzędziami w projektowaniu gier	K_W11 K_W13	4 2
13-PG1P_WA2_2	Posiada umiejętność wykorzystywania różnych możliwości silników gier	K_U03	2
13-PG1P_WA2_3	Posiada umiejętność samodzielnego wykorzystywania techniki przetwarzania wideo i dźwięku	K_U04	5
13-PG1P_WA2_4	Zna formy prezentacji publicznych i potrafi zaprezentować swoje dokonania	K_U03	3
13-PG1P_WA2_5	Posiada umiejętność posługiwania się różnymi narzędziami w projektowaniu gier	K_K13 K_U12	3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_WA2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_WA2_1, 13-PG1P_WA2_2, 13-

			PG1P_WA2_3, 13- PG1P_WA2_4, 13- PG1P_WA2_5
--	--	--	--------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WA2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P_WA2_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Warsztaty 3

**Kod modułu:** 13-PG1P\_WA3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_WA3_1	Posiada umiejętność posługiwania się różnymi narzędziami w projektowaniu gier	K_W11 K_W13	4 2
13-PG1P_WA3_2	Posiada umiejętność wykorzystywania różnych możliwości silników gier	K_U03	2
13-PG1P_WA3_3	Posiada umiejętność samodzielnego wykorzystywania techniki przetwarzania wideo i dźwięku	K_U04	5
13-PG1P_WA3_4	Zna formy prezentacji publicznych i potrafi zaprezentować swoje dokonania	K_U03	3
13-PG1P_WA3_5	Posiada umiejętność posługiwania się różnymi narzędziami w projektowaniu gier	K_K13 K_U12	3 3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_WA3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_WA3_1, 13-PG1P_WA3_2, 13-

			PG1P_WA3_3, 13- PG1P_WA3_4, 13- PG1P_WA3_5
--	--	--	--------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WA3_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P_WA3_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Warsztaty 4

**Kod modułu:** 13-PG1P\_WA4

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_WA4_1	Znajomość technik i technologii stosowanych w projektowaniu gier	K_W11 K_W13	4 2
13-PG1P_WA4_2	Umiejętność posługiwania się najnowszymi narzędziami w projektowaniu grafiki komputerowej	K_U03	2
13-PG1P_WA4_3	Umiejętność wykorzystywania możliwości silników gier	K_U04	5
13-PG1P_WA4_4	Umiejętność samodzielnego wykorzystywania techniki przetwarzania wideo i dźwięku	K_U03	3
13-PG1P_WA4_5	Zna formy prezentacji publicznych i potrafi zaprezentować swoje dokonania	K_K13 K_U12	3 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_WA4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_WA4_1, 13-PG1P_WA4_2, 13-

			PG1P_WA4_3, 13- PG1P_WA4_4, 13- PG1P_WA4_5
--	--	--	--------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WA4_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P_WA4_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Warsztaty 5

**Kod modułu:** 13-PG1P\_WA5

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_WA5_1	Posiada umiejętność posługiwania się różnymi narzędziami w projektowaniu gier	K_W11 K_W13	4 2
13-PG1P_WA5_2	Posiada umiejętność wykorzystywania różnych możliwości silników gier	K_U03	2
13-PG1P_WA5_3	Posiada umiejętność samodzielnego wykorzystywania techniki przetwarzania wideo i dźwięku	K_U04	5
13-PG1P_WA5_4	Zna formy prezentacji publicznych i potrafi zaprezentować swoje dokonania	K_U03	3
13-PG1P_WA5_5	Posiada umiejętność posługiwania się różnymi narzędziami w projektowaniu gier	K_K13 K_U12	3 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_WA5_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_WA5_1, 13-PG1P_WA5_2, 13-

			PG1P_WA5_3, 13- PG1P_WA5_4, 13- PG1P_WA5_5
--	--	--	--------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WA5_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P_WA5_w_1



1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Warsztaty 6

**Kod modułu:** 13-PG1P\_WA6

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_WA6_1	Posiada umiejętność posługiwania się różnymi narzędziami w projektowaniu gier	K_W11 K_W13	4 2
13-PG1P_WA6_2	Posiada umiejętność wykorzystywania różnych możliwości silników gier	K_U03	2
13-PG1P_WA6_3	Posiada umiejętność samodzielnego wykorzystywania techniki przetwarzania wideo i dźwięku	K_U04	5
13-PG1P_WA6_4	Zna formy prezentacji publicznych i potrafi zaprezentować swoje dokonania	K_U03	3
13-PG1P_WA6_5	Posiada umiejętność posługiwania się różnymi narzędziami w projektowaniu gier	K_K13 K_U12	3 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_WA6_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_WA6_1, 13-PG1P_WA6_2, 13-

			PG1P_WA6_3, 13- PG1P_WA6_4, 13- PG1P_WA6_5
--	--	--	--------------------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WA6_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P_WA6_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Wychowanie fizyczne

**Kod modułu:** 13-PG1P\_WF

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG1P_WF_1	Potrafi poprawnie wykonać elementy techniczne z wybranej dyscypliny sportowej; Potrafi z powodzeniem zaliczyć test sprawności ogólnej (test Pilicza, test Coopera).		
13-PG1P_WF_2	Potrafi zastosować odpowiedni rodzaj treningu w zależności, od celu, jaki chce osiągnąć (poprawę funkcjonowania układu krążenia, poprawa koordynacji ruchowej, wzmocnienie mięśni, poprawa wydolności oddechowej).		
13-PG1P_WF_3	Zna przepisy z zakresu podstawowych gier zespołowych lub z innej wybranej dyscypliny sportu, a także ma podstawową wiedzę o organizowaniu zawodów sportowych.		
13-PG1P_WF_4	Posiada podstawową wiedzę o kulturze fizycznej. Zna zależności pomiędzy aktywnością ruchową i właściwym odżywianiem a zdrowiem i komfortem życia w przyszłości. Potrafi wyjaśnić istotę sportu.		
13-PG1P_WF_5	Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.		
13-PG1P_WF_6	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.		

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Uczelniana kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią ogólnoedukacyjnego programu szkoły wyższej. Na kulturę fizyczną składają się: wychowanie fizyczne, rekreacja, sport i turystyka. Jest jedynym obszarem stwarzającym możliwość realizacji wartości odnoszących się do ciała i zdrowia oraz stanowi przeciwwagę w stosunku do obciążenia młodzieży akademickiej pracą umysłową. Powinna uwzględniać zmieniającą się rzeczywistość i w znacznym stopniu uczestniczyć w procesie przygotowania studenta do dorosłego życia zawodowego oraz w rodzinie i społeczeństwie. Celem zajęć w tym module jest nauczenie elementów technicznych w wybranej dyscyplinie sportowej. Utrwalenie umiejętności nabytych na poprzednim etapie nauczania. Wyposażenie w niezbędny zasób wiedzy o kulturze fizycznej. Poznanie historii oraz przepisów. Zapoznanie z organizacją zawodów oraz imprez rekreacyjnych i turystycznych. Wyrobienie poczucia własnej wartości. Mobilizacja do postaw prozdrowotnych. Współpraca w grupie oraz dyscyplina. Pokazać wpływ aktywności ruchowej na organizm człowieka, jego zdrowie i higienę (praca – wypoczynek).

<b>Wymagania wstępne</b>	Dotyczy studentów aktywnie uczestniczących w zajęciach: Głównym wymogiem przyjęcia do grupy jest brak przeciwwskazań zdrowotnych. Posiadanie umiejętności pływania nie jest wymagane.
--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG1P_WF_w_1	Egzamin praktyczny	Ocena studenta na podstawie jego postępów, zaangażowania i aktywności w zajęciach oraz umiejętności w zakresie wybranych dyscyplin sportowych.	13-PG1P_WF_1, 13-PG1P_WF_2, 13-PG1P_WF_3, 13-PG1P_WF_4
13-PG1P_WF_w_2	Egzamin praktyczny	i Sprawdzenie wiadomości dot. danej dyscypliny sportu podczas sędziowania i/lub prowadzenia dokumentacji (protokołów) meczy.	13-PG1P_WF_1, 13-PG1P_WF_2, 13-PG1P_WF_3, 13-PG1P_WF_4
13-PG1P_WF_w_3	Mikrolekcja	lub Ocena wiedzy i praktycznego jej zastosowania w trakcie przeprowadzenia przez studenta fragmentu zajęć.	13-PG1P_WF_1, 13-PG1P_WF_2, 13-PG1P_WF_3, 13-PG1P_WF_4
13-PG1P_WF_w_4	Rozmowa kontrolna	lub Ustny sprawdzian wiadomości dotyczących zagadnień kultury fizycznej oraz istoty wychowania fizycznego w trakcie zajęć.	13-PG1P_WF_1, 13-PG1P_WF_2, 13-PG1P_WF_3, 13-PG1P_WF_4, 13-PG1P_WF_5, 13-PG1P_WF_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
WF_fs_2	ćwiczenia	Zajęcia prowadzone są z użyciem poniższych metod: 1. Oglądowe (pokaz, obserwacja) 2. Słowne (opis, objaśnienie, wyjaśnienie) 3. Praktycznego działania: - syntetyczna - nauczanie całego ruchu, - analityczna - rozbitcie ćwiczenia na fragmenty, - kompleksowa - dzielenie całości na fragmenty i po ich opanowaniu łączenie w całość.	30			13-PG1P_WF_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Zagadnienia muzyki popularnej 1

**Kod modułu:** GKIP\_ZMP1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_ZMP1_1	Posiada znajomość i umiejętność rozpoznawania różnych stylów i form w muzyce popularnej.	K_W04	2
13-PG1P_ZMP1_2	Posiada znajomość najważniejszych kontekstów historycznych, kulturowych i społecznych w których występuje muzyka popularna	K_W17	4
13-PG1P_ZMP1_3	Posiada znajomość podstawowej terminologii muzycznej związanej z muzyką popularną.	K_K09	3
13-PG1P_ZMP1_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy.	K_U10	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	W ramach tego modułu studenci zapoznają się z wybranymi zagadnieniami związanymi ze stylistyczną różnorodnością muzyki popularnej i jej różnymi formami w historycznych i teraźniejszych kontekstach społecznych. Omówione zostanie samo pojęcie muzyki popularnej i jego różne znaczenia. Szczególny nacisk położony będzie na rozpoznawanie procesów, wiodących do powstania różnych rodzajów muzyki popularnej, a także określenie roli, jaką odgrywa ona w danym środowisku społeczno-kulturowym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zalecana podstawowa znajomość epok historii powszechnej wraz z ich typowymi cechami.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_ZMP1_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P_ZMP1_1, 13-PG1P_ZMP1_2, 13-

			PG1P_ZMP1_3, 13-PG1P_ZMP1_4
13-PG1P_ZMP1_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P_ZMP1_1, 13-PG1P_ZMP1_2, 13-PG1P_ZMP1_3, 13-PG1P_ZMP1_4
13-PG1P_ZMP1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_ZMP1_1, 13-PG1P_ZMP1_2, 13-PG1P_ZMP1_3, 13-PG1P_ZMP1_4

#### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG1P_ZMP1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia w formie konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	60	13-PG1P_ZMP1_w_2, 13-PG1P_ZMP1_w_3, 13-PG1P_ZMP1_w_1

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Zagadnienia muzyki popularnej 2

**Kod modułu:** GKIP\_ZMP2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_ZMP2_1	Posiada znajomość i umiejętność rozpoznawania różnych stylów i form w muzyce popularnej.	K_W04	2
13-PG1P_ZMP2_2	Posiada znajomość najważniejszych kontekstów historycznych, kulturowych i społecznych w których występuje muzyka popularna.	K_W17	4
13-PG1P_ZMP2_3	Posiada znajomość podstawowej terminologii muzycznej związanej z muzyką popularną.	K_K09	3
13-PG1P_ZMP2_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy.	K_U10	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	W ramach tego modułu studenci zapoznają się z wybranymi zagadnieniami związanymi ze stylistyczną różnorodnością muzyki popularnej i jej różnymi formami w historycznych i teraźniejszych kontekstach społecznych. Szczególny nacisk położony będzie na złożone procesy, wiodące do powstania różnych rodzajów muzyki popularnej, a także analizę roli, jaką odgrywa ona w danym środowisku społeczno-kulturowym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja efektów kształcenia modułu Zagadnienia muzyki popularnej 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_ZMP2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_ZMP2_1, 13-PG1P_ZMP2_2, 13-

			PG1P_ZMP2_3, 13-PG1P_ZMP2_4
13-PG1P_ZMP2_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG1P_ZMP2_1, 13-PG1P_ZMP2_2, 13-PG1P_ZMP2_3, 13-PG1P_ZMP2_4
13-PG1P_ZMP2_w_3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG1P_ZMP2_1, 13-PG1P_ZMP2_2, 13-PG1P_ZMP2_3, 13-PG1P_ZMP2_4

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG1P_ZMP2_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia w formie konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	60	13-PG1P_ZMP2_w_1, 13-PG1P_ZMP2_w_2, 13-PG1P_ZMP2_w_3