

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

Moduł kształcenia: Animacja cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-AN1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-AN1-1	Poznanie możliwości narzędzi do tworzenia ruchomego obrazu	K_U07	3
		K_U08	2
13-PG2P-AN1-2	Umiejętność obserwacji, analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_U03	3
		K_W08	3
13-PG2P-AN1-3	Umiejętność przełożenie obserwacji i doświadczeń na język ruchomego obrazu	K_U01	2
		K_U02	4
13-PG2P-AN1-4	Umiejętność łączenia różnych mediów w celu realizacji koncepcji artystycznej.	K_U06	2
		K_U07	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił umiejętnie stosować dwuwymiarowe techniki animacyjne. W sposób świadomy będzie operował językiem plastycznym.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-AN1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-AN1-1, 13-PG2P-AN1-2, 13-PG2P-AN1-3, 13-PG2P-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	60	13-PG2P-AN1-w-1

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

Moduł kształcenia: Animacja cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-AN2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-AN2-1	Umiejętność stosowania zaawansowanej techniki animacyjnej takiej jak systemy cząsteczkowe.	K_K01 K_U01 K_W08	3 2 2
13-PG2P-AN2-2	Umiejętność wykorzystania narzędzi do edycji sekwencji animowanych dostępnych w programach do tworzenia wirtualnych środowisk 3D.	K_U03 K_W01	3 3
13-PG2P-AN2-3	Umiejętne posługiwanie się terminologią używaną podczas tworzenia zaawansowanych sekwencji animowanych 3D.	K_W07	4
13-PG2P-AN2-4	Dogłębnie zaznajomił się z zasadami montażu filmowego i potrafi świadomie i kreatywnie z nich korzystać. Umiejętność pracy w zespole tworzącym złożone sekwencje animowane.	K_K03 K_U07 K_W08	3 3 2

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił umiejętnie stosować trójwymiarowe techniki animacyjne. W sposób świadomy będzie operował językiem plastycznym.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Animacja cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-AN2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	

			13-PG2P-AN2-1, 13-PG2P-AN2-2, 13-PG2P-AN2-3, 13-PG2P-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	60	13-PG2P-AN2-w-1

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

Moduł kształcenia: Dźwiękowe środowisko gry cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-DSG1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-DSG1-1	Zna założenia praktyczne i modele psychoakustyczne związane z tworzeniem krajobrazów dźwiękowych	K_W01 K_W02	4 5
13-PG2P-DSG1-2	Zna techniki dźwięku przestrzennego pozwalające na symulację realistycznej i dynamicznej przestrzeni dźwiękowej w systemach stereo i wielokanałowych	K_U01 K_U02	4 4
13-PG2P-DSG1-3	Współpracuje z grafikami dostosowując wirtualną przestrzeń akustyczną do wymogów projektu graficznego	K_K07	3

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot wprowadza w zagadnienie tworzenia wirtualnej przestrzeni dźwiękowej w różnych systemach projekcji przestrzennej dźwięku. Studenci przygotowują pracę semestralną w oparciu o zadania cząstkowe.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
DSG1-w-1	ocena pracy semestralnej	W toku zajęć powstaje według indywidualnych koncepcji artystycznych, w oparciu o cząstkowe zadania, dynamiczne środowisko dźwiękowe, z przeznaczeniem do zastosowania w grze. Oceniany jest efekt końcowy pracy semestralnej.	13-PG2P-DSG1-1, 13-PG2P-DSG1-2, 13-PG2P-DSG1-3

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	
DSG1-fs-1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	tworzenie projektów dźwiękowych w oparciu o zadane założenia koncepcji graficznych i środki techniczne	60	

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

Moduł kształcenia: Dźwiękowe środowisko gry cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-DSG2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-DSG2-1	Zna założenia praktyczne i modele psychoakustyczne związane z tworzeniem krajobrazów dźwiękowych	K_W01 K_W02	4 5
13-PG2P-DSG2-2	Zna techniki dźwięku przestrzennego pozwalające na symulację realistycznej i dynamicznej przestrzeni dźwiękowej w systemach stereo i wielokanałowych	K_U01 K_U02	4 4
13-PG2P-DSG2-3	Współpracuje z grafikami dostosowując wirtualną przestrzeń akustyczną do wymogów projektu graficznego	K_K07	3

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot wprowadza w zagadnienie tworzenia wirtualnej przestrzeni dźwiękowej w różnych systemach projekcji przestrzennej dźwięku. Studenci przygotowują pracę semestralną w oparciu o zadania cząstkowe.
Wymagania wstępne	Ukończony moduł 13-PG2P-DSG1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
DSG2-w-1	ocena pracy semestralnej	W toku zajęć powstaje według indywidualnych koncepcji artystycznych, w oparciu o cząstkowe zadania, dynamiczne środowisko dźwiękowe, z przeznaczeniem do zastosowania w grze. Oceniany jest efekt końcowy pracy semestralnej.	13-PG2P-DSG2-1, 13-PG2P-DSG2-2, 13-PG2P-DSG2-3

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	
DSG2-fs-1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	tworzenie projektów dźwiękowych w oparciu o zadane założenia koncepcji graficznych i środki techniczne	60	

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

Moduł kształcenia: Głosy postaci cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-GP1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GP1-1	Potrafi zrealizować nagranie i montaż dialogów postaci na potrzeby gry	K_U02	4
13-PG2P-GP1-2	Korzystając z poznanych metod przetwarzania dźwięku potrafi przekształcić nagranie głosu w sposób adekwatny do charakteru postaci	K_U03	4
13-PG2P-GP1-3	Pracując w zespole potrafi dostosować stworzony głos postaci do wymagań spójności całościowego obrazu dźwiękowego gry	K_K07 K_U05	3 5

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot przygotowuje studentów do pracy w zespole tworzącym gry, na stanowisku twórcy głosów postaci
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
GP1-w-1	ocena pracy semestralnej	Student przygotowuje kompletny zestaw tekstów danej postaci poprzez realizację nagrania i montaż dialogów oraz kreuje jej głos wykorzystując odpowiednie techniki przetwarzania dźwięku.	13-PG2P-GP1-1, 13-PG2P-GP1-2, 13-PG2P-GP1-3

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	
GP1-fs-1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień, związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	praktyczna realizacja zadań i realizacja pracy semestralnej	60	GP1-w-1

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

Moduł kształcenia: Głosy postaci cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-GP2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GP2-1	Potrafi zrealizować nagranie i montaż dialogów postaci na potrzeby gry	K_U02	4
13-PG2P-GP2-2	Korzystając z poznanych metod przetwarzania dźwięku potrafi przekształcić nagranie głosu w sposób adekwatny do charakteru postaci	K_U03	4
13-PG2P-GP2-3	Pracując w zespole potrafi dostosować stworzony głos postaci do wymagań spójności całościowego obrazu dźwiękowego gry	K_U05	5

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot przygotowuje studentów do pracy w zespole tworzącym gry, na stanowisku twórcy głosów postaci
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł 13-PG2P-GP1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
GP2-w-1	ocena pracy semestralnej	Student przygotowuje kompletny zestaw tekstów danej postaci poprzez realizację nagrania i montaż dialogów oraz kreuje jej głos wykorzystując odpowiednie techniki przetwarzania dźwięku.	13-PG2P-GP2-1, 13-PG2P-GP2-2, 13-PG2P-GP2-3

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	
GP2-fs-1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień, związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	praktyczna realizacja zadań i realizacja pracy semestralnej	60	GP2-w-1

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

Moduł kształcenia: Graficzne środowisko gry cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-GSG1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GSG1-1	Zna zasady tworzenia graficznego środowiska gry	K_W01	4
13-PG2P-GSG1-2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać silniki gier	K_U01 K_U02	4 4
13-PG2P-GSG1-3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi	K_U03	5
13-PG2P-GSG1-4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry	K_K03	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił umiejętnie tworzyć warstwę wizualną gry i w sposób świadomy operować doznaniem wizualnymi graczem.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GSG1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GSG1-1, 13-PG2P-GSG1-2, 13-PG2P-GSG1-3, 13-PG2P-GSG1-4

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	
GSG1-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-PG2P-GSG1-w-1

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

Moduł kształcenia: Graficzne środowisko gry cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-GSG2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GSG2-1	Zna zaawansowane zasady tworzenia graficznego środowiska gry	K_W01	4
13-PG2P-GSG2-2	uPotrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać silniki gier	K_U01 K_U02	4 4
13-PG2P-GSG2-3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi	K_U03	5
13-PG2P-GSG2-4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry	K_K03	4

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił umiejętnie tworzyć warstwę wizualną gry i w sposób świadomy operować doznaniem wizualnymi graczem.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GSG2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GSG2-1, 13-PG2P-GSG2-2, 13-PG2P-GSG2-3, 13-PG2P-GSG2-4

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	
GSG2-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-PG2P-GSG2-w-1

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

Moduł kształcenia: Grafika cyfrowa cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-GC1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GC1-1	Zna zasady grafiki rastrowej i wektorowej	K_W02	2
13-PG2P-GC1-2	Zna formaty zapisu grafiki komputerowej	K_W02	2
13-PG2P-GC1-3	Zna zaawansowane możliwości programów komputerowych do edycji grafiki komputerowej	K_W02	4
13-PG2P-GC1-4	Potrafi samodzielnie tworzyć i przetwarzać grafikę komputerową	K_U01 K_U03 K_W05	4 4 5

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

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GC1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GC1-1, 13-PG2P-GC1-2, 13-PG2P-GC1-3, 13-PG2P-GC1-4

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	
GC1-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	90	13-PG2P-GC1-w-1

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

Moduł kształcenia: Grafika cyfrowa cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-GC2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GC2-1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	K_W02	2
13-PG2P-GC2-2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	K_W05	2
13-PG2P-GC2-3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	K_U02 K_W05	4 5
13-PG2P-GC2-4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	K_K01	4
13-PG2P-GC2-5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	K_K01	3
13-PG2P-GC2-6	Potrafi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	K_K06	3
13-PG2P-GC2-7	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	K_U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi na poznanie możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego. Umożliwia znalezienie środków wyrazu artystycznego w oparciu o metody komputerowego kształtowania obrazu.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Grafika cyfrowa cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GC2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GC2-1, 13-PG2P-GC2-2, 13-PG2P-GC2-3, 13-PG2P-GC2-4, 13-PG2P-GC2-5, 13-PG2P-GC2-6, 13-PG2P-GC2-7

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	
GC2-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	90	13-PG2P-GC2-w-1

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

Moduł kształcenia: Grafika cyfrowa cz.3

Kod modułu: 13-PG2P-GC3

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GC3-1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	K_W03	2
13-PG2P-GC3-2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	K_W05	2
13-PG2P-GC3-3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	K_U03 K_W05	4 5
13-PG2P-GC3-4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	K_K01	4
13-PG2P-GC3-5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	K_K01	3
13-PG2P-GC3-6	Potrafi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	K_K06	3
13-PG2P-GC3-7	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	K_U07	4
13-PG2P-GC3-8	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	K_W02	2

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi na rozwój możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego. Umożliwia znalezienie środków wyrazu artystycznego w oparciu o różne metody komputerowego kształtowania obrazu.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Grafika cyfrowa cz.2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GC3-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GC3-1, 13-PG2P-GC3-2, 13-PG2P-GC3-3, 13-PG2P-GC3-4, 13-PG2P-GC3-5, 13-PG2P-GC3-6, 13-PG2P-GC3-7, 13-PG2P-GC3-8

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	
GC3-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	90	13-PG2P-GC3-w-1

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

Moduł kształcenia: Grafika cyfrowa cz.4

Kod modułu: 13-PG2P-GC4

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GC4-1	Posiada świadomości społecznych metafor i technologii	K_K06	2
13-PG2P-GC4-2	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	K_W03	2
13-PG2P-GC4-3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	K_W05	2
13-PG2P-GC4-4	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	K_U03 K_W05	4 5
13-PG2P-GC4-5	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	K_K01	4
13-PG2P-GC4-6	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	K_K01	3
13-PG2P-GC4-7	Potrafi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	K_K06	3
13-PG2P-GC4-8	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	K_U07	4
13-PG2P-GC4-9	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	K_W02	2

3. Opis modułu	
Opis	Student potrafi świadomie eksperymentować z różnymi cyfrowymi technikami kreacji artystycznej. Świadomie operuje językiem plastycznym, eksperymentuje z materia plastyczną.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Grafika cyfrowa cz.2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GC4-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GC4-1, 13-PG2P-GC4-2, 13-PG2P-GC4-3, 13-PG2P-GC4-4, 13-PG2P-GC4-5, 13-PG2P-GC4-6, 13-PG2P-GC4-7, 13-PG2P-GC4-8, 13-PG2P-GC4-9

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	
GC4-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	90	13-PG2P-GC4-w-1

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

Moduł kształcenia: Historia i kultura gier

Kod modułu: 13-PG2P-HKG

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-HKG-1	Posiada wiedzę z zakresu 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_W01	5
13-PG2P-HKG-2	Ma wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie rozwoju gatunków gier na przestrzeni dziejów oraz wiedzę dotyczącą współczesnych gier komputerowych i ich związków z kulturą	K_W03	3
13-PG2P-HKG-3	Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze	K_W03 K_W04 K_W07	4 2 4
13-PG2P-HKG-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_K09	4

3. Opis modułu

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

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz	

HKG-w-1		wskazaną literaturę.	13-PG2P-HKG-1, 13-PG2P-HKG-2, 13-PG2P-HKG-3, 13-PG2P-HKG-4
13-PG2P-HKG-w-2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG2P-HKG-1, 13-PG2P-HKG-2, 13-PG2P-HKG-3, 13-PG2P-HKG-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	
HKG-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	45	13-PG2P-HKG-w-1, 13-PG2P-HKG-w-2

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

Moduł kształcenia: Inżynieria dźwięku cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-IDZ1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-IDZ1-1	Zna urządzenia techniczne oraz oprogramowanie wykorzystywane w studio dźwiękowym	K_W01 K_W06	4 5
13-PG2P-IDZ1-2	Potrafi korzystać ze środków technicznych efektywnie i adekwatnie do potrzeb realizacji zadań praktycznych, z dbałością o wyraz artystyczny efektu finalnego	K_U02 K_U03	5 5
13-PG2P-IDZ1-3	Współpracuje z zespołem w celu stworzenia spójnej koncepcji artystycznej gry	K_K07 K_U05	3 4

3. Opis modułu

Opis	Przedmiot przygotowuje do podjęcia pracy na stanowisku inżyniera dźwięku
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
IDZ1-w-1	ocena pracy semestralnej	W ciągu semestru student realizuje szereg zadań cząstkowych składających się na całościową pracę semestralną, podlegającą ocenie.	13-PG2P-IDZ1-1, 13-PG2P-IDZ1-2, 13-PG2P-IDZ1-3

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	
IDZ1-fs-1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	realizacja zadań składających się na pracę semestralną	60	IDZ1-w-1

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

Moduł kształcenia: Inżynieria dźwięku cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-IDZ2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-IDZ2-1	Zna urządzenia techniczne oraz oprogramowanie wykorzystywane w studio dźwiękowym	K_W01 K_W06	4 5
13-PG2P-IDZ2-2	Potrafi korzystać ze środków technicznych efektywnie i adekwatnie do potrzeb realizacji zadań praktycznych, z dbałością o wyraz artystyczny efektu finalnego	K_U02 K_U03	5 5
13-PG2P-IDZ2-3	Współpracuje z zespołem w celu stworzenia spójnej koncepcji artystycznej gry	K_U05 K_U07	4 3

3. Opis modułu

Opis	Przedmiot przygotowuje do podjęcia pracy na stanowisku inżyniera dźwięku
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł 13-PG2P-IDZ1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
IDZ2-w-1	ocena pracy semestralnej	W ciągu semestru student realizuje szereg zadań cząstkowych składających się na całościową pracę semestralną, podlegającą ocenie.	13-PG2P-IDZ2-1, 13-PG2P-IDZ2-2, 13-PG2P-IDZ2-3

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	
IDZ2-fs-1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	realizacja zadań składających się na pracę semestralną	60	IDZ2-w-1

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

Moduł kształcenia: Język obcy

Kod modułu: 13-PG2P-JO

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-JO-K-1	Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności; potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne	K_K05 K_U06	4 3
13-PG2P-JO-U-1	Rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu	K_W07	3
13-PG2P-JO-U-2	Formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem	K_U09	3
13-PG2P-JO-U-3	Porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów	K_U09	3
13-PG2P-JO-U-4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów	K_U09	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem
Wymagania wstępne	Zalecana znajomość języka obcego zdobyta na dotychczasowych etapach kształcenia

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-JO-w-1	Egzamin	Całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5	13-PG2P-JO-K-1, 13-PG2P-JO-U-1, 13-PG2P-JO-U-2, 13-PG2P-JO-U-3, 13-PG2P-JO-U-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	
JO-fs-1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przystawianie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie elearningowej.	30	13-PG2P-JO-w-1

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

Moduł kształcenia: Kompozycja muzyczna 1

Kod modułu: 13-PG2P-KO1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-KO1-1	Zna podstawy tradycyjnych i współczesnych technik kompozytorskich.	K_W02	2
13-PG2P-KO1-2	Potrąfi wybrać i zastosować odpowiednie środki / techniki kompozytorskie.	K_W08	1
13-PG2P-KO1-3	Ma podstawową świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	K_U01	1
		K_U03	1
		K_W02	1
13-PG2P-KO1-4	Potrafi skomponować krótki utwór muzyczny o logicznej konstrukcji.	K_U01	3
		K_U03	3
		K_U07	3
		K_W05	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania przedmiotu / modułu „Kompozycja muzyczna” jest dostarczanie wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia muzyki, rozwijanie wyobraźni muzycznej (w tym harmoniczej, kolorystycznej, formalnej) oraz ujawnianie i wyzwolenie możliwości twórczych studenta. Moduł ma na celu zapoznanie studentów z podstawami tradycyjnego i współczesnego warsztatu kompozytorskiego ze szczególnym uwzględnieniem technik i stylów przydatnych w tworzeniu warstwy muzycznej gier i innych działań multi- i intermedialnych oraz próba poszukiwania przez studentów własnych rozwiązań twórczych, sposobu pracy (warsztatu kompozytorskiego), własnego języka muzycznego.
Wymagania wstępne	Znajomość podstaw (zasad) muzyki i instrumentoznawstwa.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KO1-w-1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe oraz analizę wybranych dzieł muzycznych	13-PG2P-KO1-1, 13-PG2P-KO1-2, 13-PG2P-KO1-3
KO1-w-2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG2P-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	prezentacje łączące przekaz wiedzy teoretycznej z praktyką - przykładami muzycznymi (w postaci analiz partytur oraz analiz słuchowych); - bieżąca kontrola prac studentów w formie analizy prac i dyskusji, (ewentualne korekty); - rozwiązywanie przez studentów zadanych problemów;	30	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną analizę wskazanych dzieł muzycznych i innych źródeł korekta ewentualnych błędów wynikających z uwag konsultacyjnych (z zajęć praktycznych) - twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych	90	KO1-w-1, KO1-w-2

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

Moduł kształcenia: Kompozycja muzyczna 2

Kod modułu: 13-PG2P-KO2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-KO2-1	Zna podstawy tradycyjnych i współczesnych technik kompozytorskich.	K_W02	5
13-PG2P-KO2-2	Potrąfi wybrać i zastosować odpowiednie środki / techniki kompozytorskie.	K_W08	3
13-PG2P-KO2-3	Ma świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	K_U01	3
		K_U03	3
		K_W02	3
13-PG2P-KO2-4	Potrafi skomponować krótki utwór muzyczny o logicznej konstrukcji.	K_K01	4
		K_K03	4
		K_K07	4
		K_W05	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania przedmiotu / modułu „Kompozycja muzyczna” jest dostarczanie wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia muzyki, rozwijanie wyobraźni muzycznej (w tym harmonicznego, kolorystycznego, formalnego) oraz ujawnianie i wyzwolenie możliwości twórczych studenta. Moduł ma na celu zapoznanie studentów z podstawami tradycyjnego i współczesnego warsztatu kompozytorskiego ze szczególnym uwzględnieniem technik i stylów przydatnych w tworzeniu warstwy muzycznej gier i innych działań multi- i intermedialnych oraz próba poszukiwania przez studentów własnych rozwiązań twórczych, sposobu pracy (warsztatu kompozytorskiego), własnego języka muzycznego.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG2P-KO1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KO2-w-1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe oraz analizę wybranych dzieł muzycznych.	13-PG2P-KO2-1, 13-PG2P-KO2-2, 13-PG2P-KO2-3
KO2-w-2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG2P-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	prezentacje łączące przekaz wiedzy teoretycznej z praktyką: przykładami muzycznymi (w postaci analiz partytur oraz analiz słuchowych); - bieżąca kontrola prac studentów w formie analizy prac i dyskusji, (ewentualne korekty); - rozwiązywanie przez studentów zadanych problemów;	30	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną analizę wskazanych dzieł muzycznych i innych źródeł; - korekta ewentualnych błędów wynikających z uwag konsultacyjnych (z zajęć praktycznych); - twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych	90	KO2-w-1, KO2-w-2

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

Moduł kształcenia: Kompozycja muzyczna 3

Kod modułu: 13-PG2P-KO3

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-KO3-1	Zna wybrane tradycyjne i współczesne techniki (środki) kompozytorskie.	K_W02	3
13-PG2P-KO3-2	Potrafi wybrać i zastosować odpowiednie środki / techniki kompozytorskie.	K_W08	5
13-PG2P-KO3-3	Ma świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego w korelacji z innymi dziedzinami sztuki.	K_U01	3
		K_U03	3
		K_W02	3
13-PG2P-KO3-4	Potrafi skomponować utwór muzyczny o logicznej konstrukcji.	K_U01	5
		K_U03	5
		K_U07	5
		K_W05	5
13-PG2P-KO3-5	Potrafi skomponować kilkuelementowy (np. 3-5) cykl zróżnicowanych utworów muzycznych.	K_U01	3
		K_U03	3
		K_U07	3
		K_W05	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania przedmiotu / modułu „Kompozycja muzyczna” jest dostarczanie wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia muzyki, rozwijanie wyobraźni muzycznej (w tym harmonicznej, kolorystycznej, formalnej) oraz ujawnianie i wyzwolenie możliwości twórczych studenta. Moduł ma na celu zapoznanie studentów z podstawami tradycyjnego i współczesnego warsztatu kompozytorskiego ze szczególnym uwzględnieniem technik i

	stylów przydatnych w tworzeniu warstwy muzycznej gier i innych działań multi- i intermedialnych oraz próba poszukiwania przez studentów własnych rozwiązań twórczych, sposobu pracy (warsztatu kompozytorskiego), własnego języka muzycznego.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG2P-KO2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KO3-w-1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe oraz analizę wybranych dzieł muzycznych.	13-PG2P-KO3-1, 13-PG2P-KO3-2, 13-PG2P-KO3-3
KO3-w-2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG2P-KO3-4, 13-PG2P-KO3-5

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	
KO3-fs-1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz wiedzy teoretycznej z praktyką: przykładami muzycznymi (w postaci analiz partytur oraz analiz słuchowych); - bieżąca kontrola prac studentów w formie analizy prac i dyskusji, (ewentualne korekty); - rozwiązywanie przez studentów zadanych problemów;	30	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną analizę wskazanych dzieł muzycznych i innych źródeł - korekta ewentualnych błędów wynikających z uwag konsultacyjnych (z zajęć praktycznych) - twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych	15	KO3-w-1, KO3-w-2

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

Moduł kształcenia: Kompozycja muzyczna 4

Kod modułu: 13-PG2P-KO4

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-KO4-1	Zna wybrane tradycyjne i współczesne techniki (środki) kompozytorskie.	K_W02	3
13-PG2P-KO4-2	Potrąfi wybrać i zastosować odpowiednie środki / techniki kompozytorskie.	K_W08	5
13-PG2P-KO4-3	Ma świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego w korelacji z innymi dziedzinami sztuki.	K_U01	3
		K_U03	3
		K_W02	3
13-PG2P-KO4-4	Potrafi skomponować utwór muzyczny o logicznej konstrukcji.	K_U01	5
		K_U03	5
		K_U07	5
		K_W05	5
13-PG2P-KO4-5	Potrafi skomponować kilkuelementowy (np. 3-5) cykl zróżnicowanych utworów muzycznych.	K_U01	3
		K_U03	3
		K_U07	3
		K_W05	5

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania przedmiotu / modułu „Kompozycja muzyczna” jest dostarczanie wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia muzyki, rozwijanie wyobraźni muzycznej (w tym harmonicznej, kolorystycznej, formalnej) oraz ujawnianie i wyzwolenie możliwości twórczych studenta. Moduł ma na celu zapoznanie studentów z podstawami tradycyjnego i współczesnego warsztatu kompozytorskiego ze szczególnym uwzględnieniem technik i

	stylów przydatnych w tworzeniu warstwy muzycznej gier i innych działań multi- i intermedialnych oraz próba poszukiwania przez studentów własnych rozwiązań twórczych, sposobu pracy (warsztatu kompozytorskiego), własnego języka muzycznego.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG2P-KO2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KO4-w-1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe oraz analizę wybranych dzieł muzycznych.	13-PG2P-KO4-1, 13-PG2P-KO4-2, 13-PG2P-KO4-3
KO4-w-2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG2P-KO4-4, 13-PG2P-KO4-5

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	
KO4-fs-1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz wiedzy teoretycznej z praktyką: przykładami muzycznymi (w postaci analiz partytur oraz analiz słuchowych); - bieżąca kontrola prac studentów w formie analizy prac i dyskusji, (ewentualne korekty); - rozwiązywanie przez studentów zadanych problemów;	30	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną analizę wskazanych dzieł muzycznych i innych źródeł; - korekta ewentualnych błędów wynikających z uwag konsultacyjnych (z zajęć praktycznych); - twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych	90	KO4-w-1, KO4-w-2

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

Moduł kształcenia: Mechanika i dokumentacja gier

Kod modułu: 13-PG2P-PMD

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PMD-1	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document	K_W08	2
13-PG2P-PMD-2	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska	K_W08	2
13-PG2P-PMD-3	Znajomość i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki	K_W08	2
13-PG2P-PMD-4	Umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie graficznej kreacji świata gry	K_U02	3
13-PG2P-PMD-5	Umiejętność samodzielnego tworzenia Game Design Document	K_U06	4

3. Opis modułu	
Opis	Student uzyska znajomość tworzenia i Game Design Document zawierającego szczegółowy opis przebiegu rozgrywki, elementów środowiska, narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PMD-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PMD-1, 13-PG2P-PMD-2, 13-PG2P-PMD-3, 13-PG2P-PMD-4, 13-PG2P-PMD-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	
PMD-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	45	13-PG2P-PMD-w-1

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

Moduł kształcenia: Modelowanie 3D cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-M3D1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-M3D1-1	Umiejętność konstruowania dowolnej „siatki” modelu organicznego oraz hard-surface uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	K_U01 K_W01	4 3
13-PG2P-M3D1-2	Umiejętność korzysta z dostępnych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	K_U03 K_U07	3 4
13-PG2P-M3D1-3	Biegła umiejętność posługiwania się terminologią wykorzystywaną przy tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych oraz gier komputerowych.	K_W07	4
13-PG2P-M3D1-4	Umiejętność maksymalnego i efektywnie wykorzystania znanych programów służących do tworzenia wirtualnych obiektów i środowisk trójwymiarowych.	K_U07 K_W01	4 3
13-PG2P-M3D1-5	Umiejętność pracy w zespole tworzącym grę komputerową jak i właściwej organizacji pracy jako lider zespołu.	K_K03 K_U06	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł przygotowujący do samodzielnego i zespołowego tworzenia modeli trójwymiarowych z wykorzystaniem najnowszych technik i oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki 3D
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-M3D1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-M3D1-1, 13-PG2P-M3D1-2, 13-PG2P-M3D1-3, 13-PG2P-M3D1-4, 13-PG2P-M3D1-5

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	
M3D1-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-PG2P-M3D1-w-1

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

Moduł kształcenia: Modelowanie 3D cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-M3D2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-M3D2-1	Umiejętność konstruowania dowolnej „siatki” modelu organicznego oraz hard-surface uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	K_U01 K_W01	4 3
13-PG2P-M3D2-2	Umiejętność korzysta z dostępnych narzędzi do modelowania złożonych wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	K_U03 K_U07	3 4
13-PG2P-M3D2-3	Biegła umiejętność posługiwania się terminologią wykorzystywaną przy tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych oraz gier komputerowych.	K_W07	4
13-PG2P-M3D2-4	Umiejętność maksymalnego i efektywnie wykorzystania znanych programów służących do tworzenia wirtualnych obiektów i środowisk trójwymiarowych.	K_U07 K_W01	4 3
13-PG2P-M3D2-5	Umiejętność pracy w zespole tworzącym grę komputerową jak i właściwej organizacji pracy jako lider zespołu.	K_K03 K_U06	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł przygotowujący do samodzielnego i zespołowego tworzenia zaawansowanych modeli trójwymiarowych z wykorzystaniem najnowszych technik i oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki 3D
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Modelowanie 3D cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-M3D2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-M3D2-1, 13-PG2P-M3D2-2, 13-PG2P-M3D2-3, 13-PG2P-M3D2-4, 13-PG2P-M3D2-5

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	
M3D2-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-PG2P-M3D2-w-1

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

Moduł kształcenia: Multimedia cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-MU1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P - MU1-1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w multimedialnym obszarze warsztatowym	K_W02	2
13-PG2P-MU1-2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej	K_W03	2
13-PG2P-MU1-3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów multimedialnych	K_U01	3
13-PG2P-MU1-4	Posiada umiejętność tworzenia środowisk interaktywnych przy pomocy odpowiednich programów komputerowych	K_U03	3
13-PG2P-MU1-5	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów multimedialnych	K_U03	3
13-PG2P-MU1-6	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	K_U04	3
13-PG2P-MU1-7	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości multimedialnej	K_U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze multimedialnym, pogłębianie doświadczeń i wiedzy z zakresu multimedialności
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-MU1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu multimedialnego realizowanego przez studenta.	13-PG2P -MU1-1, 13-PG2P-MU1-2, 13-PG2P-MU1-3, 13-PG2P-MU1-4, 13-PG2P-MU1-5, 13-PG2P-MU1-6, 13-PG2P-MU1-7

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	
MU1-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów multimedialnych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG2P-MU1-w-1

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

Moduł kształcenia: Multimedia cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-MU2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-MU2-1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w multimedialnym obszarze warsztatowym	K_W02	2
13-PG2P-MU2-2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej	K_W03	2
13-PG2P-MU2-3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów multimedialnych	K_U01	3
13-PG2P-MU2-4	Posiada umiejętność tworzenia środowisk interaktywnych przy pomocy odpowiednich programów komputerowych	K_U03	3
13-PG2P-MU2-5	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów multimedialnych	K_U03	3
13-PG2P-MU2-6	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	K_U04	3
13-PG2P-MU2-7	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości multimedialnej	K_U07	4
13-PG2P-MU2-8	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w multimedialnym obszarze warsztatowym	K_W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze multimedialnym i dalsze pogłębianie doświadczeń i wiedzy z zakresu multimedialności
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Multimedia cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-MU2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu multimedialnego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-MU2-1, 13-PG2P-MU2-2, 13-PG2P-MU2-3, 13-PG2P-MU2-4, 13-PG2P-MU2-5, 13-PG2P-MU2-6, 13-PG2P-MU2-7, 13-PG2P-MU2-8

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	
MU2-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów multimedialnych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG2P-MU2-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia artystyczna do wyboru (A) cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-PDWA1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PDWA1-1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie obszarów sztuki i nauki oraz ich wzajemnych relacji, zależności i powiązań niezbędną do podejmowania różnych działań interdyscyplinarnych.	K_W03	2
13-PG2P-PDWA1-2	Świadomie i konsekwentnie kreuje swoją osobowość twórczą, przenosząc doświadczenia zdobyte w pracowni i wykorzystując nowe medium.	K_U03 K_W04	2 4
13-PG2P-PDWA1-3	Jest przygotowany do pracy i współpracy w zespołach w ramach wspólnych działań artystycznych, organizacji wystaw oraz innych działań promujących sztukę i kulturę artystyczną	K_K03	4
13-PG2P-PDWA1-4	Kompetentnie i odpowiedzialnie podchodzi do prezentacji własnej twórczości oraz występów promujących sztukę	K_U10	4
13-PG2P-PDWA1-5	Ma świadomość i potrzebę dalszego rozwijania i doskonalenia własnych kompetencji	K_U06	3
13-PG2P-PDWA1-6	Posiada umiejętność organizacji pracy zespołowej w ramach realizacji wspólnych działań artystycznych	K_U05	3
13-PG2P-PDWA1-7	Jest zdolny do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy w ramach głównego przedmiotu specjalnościowego i pokrewnych przedmiotów artystycznych	K_U07	4
13-PG2P-PDWA1-8	Jest zdolny do organizowania i podejmowania kompleksowych, w tym interdyscyplinarnych projektów artystycznych łączących poznane dyscypliny sztuki	K_U03	2

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	Celem przedmiotu jest wzbogacanie doświadczeń artystycznych w pracowni o odmiennym charakterze od głównej specjalności. Wykorzystywanie związków i różnic pomiędzy kontynuowanymi równoległe pracowniami. Poszukiwanie niekonwencjonalnych zastosowań technicznych i technologicznych w pracy artystycznej. Doskonalenie warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PDWA1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PDWA1-1, 13-PG2P-PDWA1-2, 13-PG2P-PDWA1-3, 13-PG2P-PDWA1-4, 13-PG2P-PDWA1-5, 13-PG2P-PDWA1-6, 13-PG2P-PDWA1-7, 13-PG2P-PDWA1-8

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	
PDWA1-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	90	13-PG2P- PDWA1-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia artystyczna do wyboru (A) cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-PDWA2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PDWA2-1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie obszarów sztuki i nauki oraz ich wzajemnych relacji, zależności i powiązań niezbędną do podejmowania różnych działań interdyscyplinarnych.	K_W03	2
13-PG2P-PDWA2-2	Świadomie i konsekwentnie kreuje swoją osobowość twórczą, przenosząc doświadczenia zdobyte w pracowni specjalnościowej i wykorzystując nowe medium.	K_U03 K_W04	2 4
13-PG2P-PDWA2-3	Jest przygotowany do pracy i współpracy w zespołach w ramach wspólnych działań artystycznych, organizacji wystaw oraz innych działań promujących sztukę i kulturę artystyczną	K_K03	4
13-PG2P-PDWA2-4	Kompetentnie i odpowiedzialnie podchodzi do prezentacji własnej twórczości oraz występów promujących sztukę	K_U10	4
13-PG2P-PDWA2-5	Ma świadomość i potrzebę dalszego rozwijania i doskonalenia własnych kompetencji	K_U06	3
13-PG2P-PDWA2-6	Posiada umiejętność organizacji pracy zespołowej w ramach realizacji wspólnych działań artystycznych	K_U05	3
13-PG2P-PDWA2-7	Jest zdolny do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy w ramach głównego przedmiotu specjalnościowego i pokrewnych przedmiotów artystycznych	K_U07	4
13-PG2P-PDWA2-8	Jest zdolny do organizowania i podejmowania kompleksowych, w tym interdyscyplinarnych projektów artystycznych łączących poznane dyscypliny sztuki	K_U03	2

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	Celem przedmiotu jest wzbogacanie doświadczeń artystycznych w pracowni o odmiennym charakterze od głównej specjalności. Wykorzystywanie związków i różnic pomiędzy kontynuowanymi równoległe pracowniami. Poszukiwanie niekonwencjonalnych zastosowań technicznych i technologicznych w pracy artystycznej. Doskonalenie warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Pracowania artystyczna do wyboru (A) cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PDWA2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PDWA2-1, 13-PG2P-PDWA2-2, 13-PG2P-PDWA2-4, 13-PG2P-PDWA2-5, 13-PG2P-PDWA2-6, 13-PG2P-PDWA2-7, 13-PG2P-PDWA2-8, 13-PG2P-PDWA2-3

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	
PDWA2-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	90	13-PG2P- PDWA2-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia artystyczna do wyboru (B) cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-PDWB1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PDWB1-1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie obszarów sztuki i nauki oraz ich wzajemnych relacji, zależności i powiązań niezbędną do podejmowania różnych działań interdyscyplinarnych.	K_W03	2
13-PG2P-PDWB1-2	Świadomie i konsekwentnie kreuje swoją osobowość twórczą, przenosząc doświadczenia zdobyte w pracowni i wykorzystując nowe medium.	K_U03 K_W04	2 4
13-PG2P-PDWB1-3	Jest przygotowany do pracy i współpracy w zespołach w ramach wspólnych działań artystycznych, organizacji wystaw oraz innych działań promujących sztukę i kulturę artystyczną	K_K03	4
13-PG2P-PDWB1-4	Kompetentnie i odpowiedzialnie podchodzi do prezentacji własnej twórczości oraz występów promujących sztukę	K_U10	4
13-PG2P-PDWB1-5	Ma świadomość i potrzebę dalszego rozwijania i doskonalenia własnych kompetencji	K_U06	3
13-PG2P-PDWB1-6	Posiada umiejętność organizacji pracy zespołowej w ramach realizacji wspólnych działań artystycznych	K_U05	3
13-PG2P-PDWB1-7	Jest zdolny do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy w ramach głównego przedmiotu specjalnościowego i pokrewnych przedmiotów artystycznych	K_U07	4
13-PG2P-PDWB1-8	Jest zdolny do organizowania i podejmowania kompleksowych, w tym interdyscyplinarnych projektów artystycznych łączących poznane dyscypliny sztuki	K_U03	2

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	Celem przedmiotu jest wzbogacanie doświadczeń artystycznych w pracowni o odmiennym charakterze od głównej specjalności. Wykorzystywanie związków i różnic pomiędzy kontynuowanymi równoległe pracowniami. Poszukiwanie niekonwencjonalnych zastosowań technicznych i technologicznych w pracy artystycznej. Doskonalenie warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PDWB1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PDWB1-1, 13-PG2P-PDWB1-2, 13-PG2P-PDWB1-3, 13-PG2P-PDWB1-4, 13-PG2P-PDWB1-5, 13-PG2P-PDWB1-6, 13-PG2P-PDWB1-7, 13-PG2P-PDWB1-8

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	
PDWB1-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	90	13-PG2P- PDWB1-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia artystyczna do wyboru (B) cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-PDWB2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PDWB2-1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie obszarów sztuki i nauki oraz ich wzajemnych relacji, zależności i powiązań niezbędną do podejmowania różnych działań interdyscyplinarnych.	K_W03	2
13-PG2P-PDWB2-2	Świadomie i konsekwentnie kreuje swoją osobowość twórczą, przenosząc doświadczenia zdobyte w pracowni specjalnościowej i wykorzystując nowe medium.	K_U03 K_W04	2 4
13-PG2P-PDWB2-3	Jest przygotowany do pracy i współpracy w zespołach w ramach wspólnych działań artystycznych, organizacji wystaw oraz innych działań promujących sztukę i kulturę artystyczną	K_K03	4
13-PG2P-PDWB2-4	Kompetentnie i odpowiedzialnie podchodzi do prezentacji własnej twórczości oraz występów promujących sztukę	K_U10	4
13-PG2P-PDWB2-5	Ma świadomość i potrzebę dalszego rozwijania i doskonalenia własnych kompetencji	K_U06	3
13-PG2P-PDWB2-6	Posiada umiejętność organizacji pracy zespołowej w ramach realizacji wspólnych działań artystycznych	K_U05	3
13-PG2P-PDWB2-7	Jest zdolny do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy w ramach głównego przedmiotu specjalnościowego i pokrewnych przedmiotów artystycznych	K_U07	4
13-PG2P-PDWB2-8	Jest zdolny do organizowania i podejmowania kompleksowych, w tym interdyscyplinarnych projektów artystycznych łączących poznane dyscypliny sztuki	K_U03	2

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	Celem przedmiotu jest wzbogacanie doświadczeń artystycznych w pracowni o odmiennym charakterze od głównej specjalności. Wykorzystywanie związków i różnic pomiędzy kontynuowanymi równoległe pracowniami. Poszukiwanie niekonwencjonalnych zastosowań technicznych i technologicznych w pracy artystycznej. Doskonalenie warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Pracowania artystyczna do wyboru (B) cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PDWB2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PDWB2-1, 13-PG2P-PDWB2-2, 13-PG2P-PDWB2-3, 13-PG2P-PDWB2-4, 13-PG2P-PDWB2-5, 13-PG2P-PDWB2-6, 13-PG2P-PDWB2-7, 13-PG2P-PDWB2-8

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	
PDWB2-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	90	13-PG2P- PDWB2-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia dyplomowa cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-PDY1

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PDY1-1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier	K_K09 K_W08	4 3
13-PG2P-PDY1-2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K_K01 K_U07	3 4
13-PG2P-PDY1-3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań	K_K04 K_K08 K_U10	3 3 3
13-PG2P-PDY1-4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy	K_K02	4
13-PG2P-PDY1-5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań	K_K06 K_U04	4 4
13-PG2P-PDY1-6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy	K_K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, logicznie spójny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PDY1-w-1	Praca dyplomowa	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Na projekt może składać samodzielnie wykonana gra lub jej elementy o ile stanowią jasną i czytelną koncepcję artystyczną.	13-PG2P-PDY1-1, 13-PG2P-PDY1-2, 13-PG2P-PDY1-3, 13-PG2P-PDY1-4, 13-PG2P-PDY1-5, 13-PG2P-PDY1-6

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	
PDY1-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	132	13-PG2P-PDY1-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia dyplomowa cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-PDY2

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PDY2-1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier	K_K09 K_W08	4 3
13-PG2P-PDY2-2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K_K01 K_U07	3 4
13-PG2P-PDY2-3	Znajomość formy prezentacji publicznych umiejętność zaprezentowania swoich dokonań	K_K04 K_K08 K_U10	3 3 3
13-PG2P-PDY2-4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy	K_K02	4
13-PG2P-PDY2-5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań	K_K06 K_U04	4 4
13-PG2P-PDY2-6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy	K_K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Pracownia dyplomowa cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PDY2-w-1	Praca dyplomowa	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Na projekt może składać samodzielnie wykonana gra lub jej elementy o ile stanowią jasną i czytelną koncepcję artystyczną.	13-PG2P-PDY2-1, 13-PG2P-PDY2-2, 13-PG2P-PDY2-3, 13-PG2P-PDY2-4, 13-PG2P-PDY2-5, 13-PG2P-PDY2-6

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	
PDY2-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	135	13-PG2P-PDY2-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia kreatywna cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-PK1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PK1-1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań	K_U03	2
13-PG2P-PK1-2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni	K_W05	3
13-PG2P-PK1-3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji	K_U06	3
13-PG2P-PK1-4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń	K_U07	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił umiejętnie rozwiązywać zadania wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki artystyczne.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PK1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PK1-1, 13-PG2P-PK1-2, 13-PG2P-PK1-3, 13-PG2P-PK1-4

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	
PK1-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-PG2P-PK1-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia kreatywna cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-PK2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PK1-1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań we współdziałaniu z innymi osobami	K_U03	2
13-PG2P-PK1-2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni	K_W05	3
13-PG2P-PK1-3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji	K_U06	3
13-PG2P-PK1-4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń	K_U07	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił umiejętnie rozwiązywać zadania wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki artystyczne we współdziałaniu w grupie.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PK2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji grupowego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PK1-1, 13-PG2P-PK1-2, 13-PG2P-PK1-3, 13-PG2P-PK1-4

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	
PK1-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do zespołowego i świadomego przygotowania projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG2P-PK2-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia muzyczna do wyboru (A) cz. 2

Kod modułu: 13-PG2P-PMA2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PMA2-1	Zna narzędzia pracy oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne, związane z procesem produkcji muzyki i dźwięku na potrzeby gier	K_W02	3
13-PG2P-PMA2-2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych	K_U02 K_W04	4 4
13-PG2P-PMA2-3	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych	K_K03	3

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot ma za zadanie połączenie poznanych w toku studiów zagadnień w sposób praktyczny, podczas realizacji konkretnych zadań związanych z tworzeniem przez studentów własnych koncepcji artystycznych.
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł 13-PG2P-PMA1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PMA2-w-1	ocena pracy semestralnej	w ciągu semestru studenci realizują własne prace artystyczne, będące przedmiotem oceny	13-PG2P-PMA2-1, 13-PG2P-PMA2-2, 13-PG2P-PMA2-3

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	
PMA2-fs-1	ćwiczenia	inspirowanie i pomoc w tworzeniu indywidualnych i zespołowych projektów muzyczno-dźwiękowych	45	indywidualna koncepcja artystyczna i praktyczna realizacja projektu, w oparciu o zadane kryteria	10	PMA2-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia muzyczna do wyboru (A) cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-PMA1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PMA1-1	Zna narzędzia pracy oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne, związane z procesem produkcji muzyki i dźwięku na potrzeby gier	K_W02	3
13-PG2P-PMA1-2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych	K_U02 K_W04	4 4
13-PG2P-PMA1-3	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych	K_K03	3

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot ma za zadanie połączenie poznanych w toku studiów zagadnień w sposób praktyczny, podczas realizacji konkretnych zadań związanych z tworzeniem przez studentów własnych koncepcji artystycznych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PMA1-w-1	ocena pracy semestralnej	w ciągu semestru studenci realizują własne prace artystyczne, będące przedmiotem oceny	13-PG2P-PMA1-1, 13-PG2P-PMA1-2, 13-PG2P-PMA1-3

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	
PMA1-fs-1	ćwiczenia	inspirowanie i pomoc w tworzeniu indywidualnych i zespołowych projektów muzyczno-dźwiękowych	45	indywidualna koncepcja artystyczna i praktyczna realizacja projektu, w oparciu o zadane kryteria	10	PMA1-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia muzyczna do wyboru (B) cz. 2

Kod modułu: 13-PG2P-PMB2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PMB2-1	Zna narzędzia pracy oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne, związane z procesem produkcji muzyki i dźwięku na potrzeby gier	K_W02	3
13-PG2P-PMB2-2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych	K_U02	4
		K_W04	4
13-PG2P-PMB2-3	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych	K_K03	3

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot ma za zadanie połączenie poznanych w toku studiów zagadnień w sposób praktyczny, podczas realizacji konkretnych zadań związanych z tworzeniem przez studentów własnych koncepcji artystycznych.
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł 13-PG2P-PMA1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PMB2-w-1	ocena pracy semestralnej	w ciągu semestru studenci realizują własne prace artystyczne, będące przedmiotem oceny	13-PG2P-PMB2-1, 13-PG2P-PMB2-2, 13-PG2P-PMB2-3

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	
PMB2-fs-1	ćwiczenia	inspirowanie i pomoc w tworzeniu indywidualnych i zespołowych projektów muzyczno-dźwiękowych	45	indywidualna koncepcja artystyczna i praktyczna realizacja projektu, w oparciu o zadane kryteria	10	PMB2-w-1

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

Moduł kształcenia: Pracownia muzyczna do wyboru (B) cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-PMB1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PMB1-1	Zna narzędzia pracy oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne, związane z procesem produkcji muzyki i dźwięku na potrzeby gier	K_W02	3
13-PG2P-PMB1-2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych	K_U02	4
		K_W04	4
13-PG2P-PMB1-3	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych	K_K03	3

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot ma za zadanie połączenie poznanych w toku studiów zagadnień w sposób praktyczny, podczas realizacji konkretnych zadań związanych z tworzeniem przez studentów własnych koncepcji artystycznych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PMB1-w-1	ocena pracy semestralnej	w ciągu semestru studenci realizują własne prace artystyczne, będące przedmiotem oceny	13-PG2P-PMB1-1, 13-PG2P-PMB1-2, 13-PG2P-PMB1-3

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	
PMB1-fs-1	ćwiczenia	inspirowanie i pomoc w tworzeniu indywidualnych i zespołowych projektów muzyczno-dźwiękowych	45	indywidualna koncepcja artystyczna i praktyczna realizacja projektu, w oparciu o zadane kryteria	10	PMB1-w-1

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

Moduł kształcenia: Praktyki

Kod modułu: 13-PG2P-PR

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PR-1	Znajomość zasady pracy zespołowej w firmach projektujących gry	K_K02	4
		K_K06	4
		K_K07	4
		K_U05	4
13-PG2P-PR-2	Umiejętność adaptacji się do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	K_K05	3
13-PG2P-PR-3	Umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych	K_U06	3
13-PG2P-PR-4	Umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry	K_K02	4
		K_K03	4
		K_K04	4
		K_K07	4
13-PG2P-PR-5	Znajomość zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	K_K09	4
13-PG2P-PR-6	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym	K_U09	4
13-PG2P-PR-7	Znajomość form prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań	K_K08	3
		K_U10	3

3. Opis modułu

Opis	Student pozna różnorodne zasady współdziałania w ramach działalności firm projektujących gry i elementy rozrywki interaktywnej.
-------------	---

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PR-w-1	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. Występuje w semestrze 2, 3 i 4.	13-PG2P-PR-1, 13-PG2P-PR-2, 13-PG2P-PR-3, 13-PG2P-PR-4, 13-PG2P-PR-5, 13-PG2P-PR-6, 13-PG2P-PR-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	
PR-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci)	255		0	13-PG2P-PR-w-1

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

Moduł kształcenia: Procesy produkcji gier

Kod modułu: 13-PG2P-PPG

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PPG-1	Znajomość zasad pre-produkcji gry	K_U07	3
		K_W08	3
13-PG2P-PPG-2	Znajomość zasad produkcji gry	K_U07	3
		K_W08	3
13-PG2P-PPG-3	Znajomość zasad postprodukcji gry	K_U07	3
		K_W08	3
13-PG2P-PPG-4	Znajomość zasad funkcjonowania rynku produkcji i dystrybucji gier	K_K09	3
		K_U04	4

3. Opis modułu	
Opis	Student zna zasady procesów związanych z produkcją gier. Potrafi samodzielnie przygotować dokumentację związaną z procesem produkcyjnym. Zna i rozumie warunki funkcjonowania rynku gier.
Wymagania wstępne	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-PG2P-PPG-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	

			13-PG2P-PPG-1, 13-PG2P-PPG-2, 13-PG2P-PPG-3, 13-PG2P-PPG-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	
PPG-fs-1	wykład	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane procesy obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG2P-PPG -w-1

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

Moduł kształcenia: Projekt zespołowy cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-PZ1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PZ1-1	Znajomość zasady pracy w zespołach projektowych	K_K06 K_U05 K_W06	4 4 2
13-PG2P-PZ1-2	Umiejętność współdziałania w opracowaniu i wykonaniu gry	K_K07 K_U05	4 4
13-PG2P-PZ1-3	Umiejętność twórczego rozwiązywania problemów w trakcie realizacji projektu grupowego	K_K04 K_U05	4 4
13-PG2P-PZ1-4	Umiejętność komunikowania się w ramach grupy projektowej	K_K02 K_K08 K_U05 K_U10	4 4 4 3
13-PG2P-PZ1-5	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym	K_U09	4
13-PG2P-PZ1-6	Znajomość zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	K_K09	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił współdziałać w zespole w celu realizacji wspólnego projektu obejmującego graficzne, techniczne i literackie elementy gry.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PZ1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PZ1-1, 13-PG2P-PZ1-2, 13-PG2P-PZ1-3, 13-PG2P-PZ1-4, 13-PG2P-PZ1-5, 13-PG2P-PZ1-6

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	
PZ1-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-PG2P-PZ1-w-1

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

Moduł kształcenia: Projekt zespołowy cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-PZ2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PZ2-1	Znajomość zasady pracy w zespołach projektowych	K_K06 K_U05 K_W06	4 4 2
13-PG2P-PZ2-2	Umiejętność współdziałania w opracowaniu i wykonaniu gry	K_K07 K_U05	4 4
13-PG2P-PZ2-3	Umiejętność twórczego rozwiązywania problemów w trakcie realizacji projektu grupowego	K_K04 K_U05	4 4
13-PG2P-PZ2-4	Umiejętność komunikowania i przewodzenia w ramach grupy projektowej	K_K02 K_K08 K_U05 K_U10	4 4 4 3
13-PG2P-PZ2-5	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym	K_U09	4
13-PG2P-PZ2-6	Znajomość zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	K_K09	4

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił współdziałać w zespole w celu realizacji wspólnego projektu obejmującego graficzne, techniczne i literackie elementy gry.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PZ2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PZ2-1, 13-PG2P-PZ2-2, 13-PG2P-PZ2-3, 13-PG2P-PZ2-4, 13-PG2P-PZ2-5, 13-PG2P-PZ2-6

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	
PZ2-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-PG2P-PZ2-w-1

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

Moduł kształcenia: Projektowanie interfejsu cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-PI1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PI1-1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami	K_W01	3
		K_W02	3
13-PG2P-PI1-2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi	K_W03	3
		K_W04	3
		K_W05	3
13-PG2P-PI1-3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych	K_U01	3
		K_U02	4
13-PG2P-PI1-4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K_U06	3
		K_U07	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami z zakresu kompozycji wraz z jej składowymi: kształtami i barwami. Wiedza ta stanowi punkt wyjścia do nauki tworzenia interaktywnych komunikatów graficznych – interfejsów. Przedmiot kształtuje umiejętność posługiwania się tzw. podstawowymi choremami semiograficznymi i barwami – wykorzystując ich potencjał znaczeniowy
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PI1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PI1-1, 13-PG2P-PI1-2, 13-PG2P-PI1-3, 13-PG2P-PI1-4

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	
PI1-fs-1	ćwiczenia	Omówienie ćwiczeń i konsultacja poszczególnych etapów projektów.	30	Zapoznanie się z literaturą fachową, realizowanie poszczególnych etapów projektu w oparciu o wcześniejsze konsultacje.	30	13-PG2P-PI1-w-1

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

Moduł kształcenia: Projektowanie interfejsu cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-PI2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PI2-1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami	K_W01	5
		K_W02	5
13-PG2P-PI2-2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi	K_W03	5
		K_W04	5
		K_W05	5
13-PG2P-PI2-3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych	K_U01	5
		K_U02	5
13-PG2P-PI2-4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K_U06	5
		K_U07	5

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zagadnieniami z zakresu kompozycji wraz z jej składowymi: kształtami i barwami. Wiedza ta stanowi punkt wyjścia do nauki tworzenia interaktywnych komunikatów graficznych – interfejsów. Przedmiot kształtuje umiejętność posługiwania się tzw. choremami semiograficznymi i barwami – wykorzystując ich potencjał znaczeniowy
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Projektowanie interfejsu cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PI2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PI2-1, 13-PG2P-PI2-2, 13-PG2P-PI2-3, 13-PG2P-PI2-4

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	
PI2-fs-1	ćwiczenia	Omówienie ćwiczeń i konsultacja poszczególnych etapów projektów.	30	Zapoznanie się z literaturą fachową, realizowanie poszczególnych etapów projektu w oparciu o wcześniejsze konsultacje.	30	13-PG2P-PI2-w-1

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

Moduł kształcenia: Seminarium magisterskie cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-SM1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-SM1-1	Znajomość zasady tworzenia prac pisemnych	K_K09	4
		K_U08	4
13-PG2P-SM1-2	Znajomość zasady metodologii magisterskich prac dyplomowych	K_U08	4
13-PG2P-SM1-3	Umiejętność przygotowania koncepcji metodologicznej pisemnej pracy dyplomowej	K_U08	4
13-PG2P-SM1-4	Umiejętność opracowania samodzielnej pisemnej pracy dyplomowej	K_K01	3
		K_U08	4
13-PG2P-SM1-5	Znajomość formy prezentacji publicznych i potrafi zaprezentować swoje dokonania	K_K08	4
		K_U10	4
13-PG2P-SM1-6	Umiejętność adaptacji do rynku pracy w aspekcie rozwoju technologicznego, estetycznego, społecznego i prawnego	K_K05	3
		K_U04	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie w oparciu o wskazówki napisać pracę magisterską charakteryzującą się znajomością metodologii prac naukowych, materiałów teoretycznych. Potrafi postawić właściwe tezy i wyciągnąć logiczne wnioski.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-SM1-w-1	Praca magisterska	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji pracy magisterskiej realizowanej przez studenta. Występuje w semestrze 3 i 4.	13-PG2P-SM1-1, 13-PG2P-SM1-2, 13-PG2P-SM1-3, 13-PG2P-SM1-4, 13-PG2P-SM1-5, 13-PG2P-SM1-6

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	
SM1-fs-1	seminarium	Zajęcia przygotowujące do samodzielnego i świadomego przygotowania pracy magisterskiej (wszyscy studenci)	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	90	13-PG2P-SM1-w-1

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

Moduł kształcenia: Seminarium magisterskie cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-SM2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-SM2-1	Znajomość zasady tworzenia prac pisemnych	K_K09	4
		K_U08	4
13-PG2P-SM2-2	Znajomość zasady metodologii magisterskich prac dyplomowych	K_U08	4
13-PG2P-SM2-3	Umiejętność przygotowania koncepcji metodologicznej pisemnej pracy dyplomowej	K_U08	4
13-PG2P-SM2-4	Umiejętność opracowania samodzielnej pisemnej pracy dyplomowej	K_K01	3
		K_U08	4
13-PG2P-SM2-5	Znajomość formy prezentacji publicznych i potrafi zaprezentować swoje dokonania	K_K08	4
		K_U10	4
13-PG2P-SM2-6	Umiejętność adaptacji do rynku pracy w aspekcie rozwoju technologicznego, estetycznego, społecznego i prawnego	K_K05	3
		K_U04	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie w oparciu o wskazówki napisać pracę magisterską charakteryzującą się znajomością metodologii prac naukowych, materiałów teoretycznych. Potrafi postawić właściwe tezy i wyciągnąć logiczne wnioski.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-SM2-w-1	Praca magisterska	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji pracy magisterskiej realizowanej przez studenta. Występuje w semestrze 3 i 4.	13-PG2P-SM2-1, 13-PG2P-SM2-2, 13-PG2P-SM2-3, 13-PG2P-SM2-4, 13-PG2P-SM2-5, 13-PG2P-SM2-6

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	
SM2-fs-1	seminarium	Zajęcia przygotowujące do samodzielnego i świadomego przygotowania pracy magisterskiej (wszyscy studenci)	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	90	13-PG2P-SM2-w-1

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

Moduł kształcenia: Silniki gier cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-SG1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-SG1-1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier	K_W06	3
13-PG2P-SG1-2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier	K_W06	3
13-PG2P-SG1-3	Posiada umiejętność tworzenia złożonych poziomów gier	K_U06	3
13-PG2P-SG1-4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier	K_U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Przygotowanie do pracy ze specjalistycznym oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-SG1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu gry realizowanej przez studenta.	13-PG2P-SG1-1, 13-PG2P-SG1-2, 13-PG2P-SG1-3, 13-PG2P-SG1-4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	efektów kształcenia
SG1-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	45	13-PG2P-SG1-w-1

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

Moduł kształcenia: Silniki gier cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-SG2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-SG2-1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier	K_W06	3
13-PG2P-SG2-2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier	K_W06	3
13-PG2P-SG2-3	Posiada umiejętność tworzenia złożonych poziomów gier	K_U06	3
13-PG2P-SG2-4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier	K_U07	4
13-PG2P-SG2-5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry	K_U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Przygotowanie do pracy ze specjalistycznym oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Silniki gier cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-SG2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu gry realizowanej przez studenta.	13-PG2P-SG2-1, 13-PG2P-SG2-2, 13-PG2P-SG2-3, 13-PG2P-SG2-4, 13-PG2P-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	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	45	13-PG2P-SG2-w-1

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

Moduł kształcenia: Sztuka współczesna

Kod modułu: 13-PG2P-SW1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-SW1-1	Świadomości społecznych kontekstów sztuki współczesnej.	K_W03 K_W08	3 2
13-PG2P-SW1-2	Umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	K_W04 K_W05 K_W07	3 3 4
13-PG2P-SW1-3	Znajomość koncepcji kultury współczesnej.	K_W08	2
13-PG2P-SW1-4	Umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu sztuki współczesnej.	K_K09	3

3. Opis modułu	
Opis	Student nabędzie wiedzę dotyczącą zjawisk w sztuce współczesnej. Będzie potrafił umiejętnie wykorzystać wiedzę w odbiorze, analizie i interpretacji dzieła plastycznego. Uzyska umiejętność szerokiego spojrzenia na współczesne dzieło sztuki w jego kontekście historycznym, kulturowym. Student będzie potrafił również umiejętnie przełożyć posiadaną wiedzę i kompetencje na język własnej wypowiedzi twórczej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-SW1-w-1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG2P-SW1-1, 13-PG2P-SW1-2, 13-PG2P-SW1-3, 13-

			PG2P-SW1-4
13-PG2P-SW1-w-2	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG2P-SW1-1, 13-PG2P-SW1-2, 13-PG2P-SW1-3, 13-PG2P-SW1-4
13-PG2P-SW1-w-3	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta	13-PG2P-SW1-1, 13-PG2P-SW1-2, 13-PG2P-SW1-3, 13-PG2P-SW1-4

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	
SW1-fs-1	ćwiczenia	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę 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-PG2P-SW1-w-2

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

Moduł kształcenia: Sztuka współczesna cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-SZW2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-SZW2-1	Znajomość podstawowych zagadnień związanych z teorią i praktyką muzyki współczesnej, jej tendencjami rozwojowymi postrzeganymi w perspektywie historycznej oraz jej współczesną rolą i znaczeniem (także w kontekście innych dziedzin sztuki)	K_W03 K_W06 K_W07	4 3 3
13-PG2P-SZW2-2	Znajomość najważniejszych technik kompozytorskich stosowanych w muzyce współczesnej	K_W02 K_W07	3 3
13-PG2P-SZW2-3	Umiejętność ustnego i pisemnego wypowiedzania się na tematy związane z problematyką muzyki współczesnej	K_U08 K_W06	3 3
13-PG2P-SZW2-4	Umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_U03 K_U06 K_U07	4 4 4

3. Opis modułu	
Opis	<p>Moduł ma wyposażyć studenta w podstawową wiedzę dotyczącą różnorodnych aspektów muzyki jako jednej z dziedzin sztuki współczesnej w następujących ramach tematycznych:</p> <ul style="list-style-type: none"> - muzyka i jej rozwój od roku 1900 z perspektywy historycznej, - teoria muzyki współczesnej w odniesieniu do przeszłości i teraźniejszości, - podstawowe techniki kompozytorskie stosowane we współczesnej muzyce, - muzyka w kontekście innych dziedzin sztuki, - rola i zadania muzyki we współczesnym świecie.

	Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na dzieło muzyczne i muzykę jako jeden z elementów współczesnej rzeczywistości oraz dostarczyć mu narzędzi umożliwiających mu analizę i zrozumienie zjawisk z nimi związanych. Ma umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Sztuka współczesna cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-SZW2-w-1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG2P-SZW2-1, 13-PG2P-SZW2-2, 13-PG2P-SZW2-3, 13-PG2P-SZW2-4
13-PG2P-SZW2-w-2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu w pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG2P-SZW2-1, 13-PG2P-SZW2-2, 13-PG2P-SZW2-3, 13-PG2P-SZW2-4
13-PG2P-SZW2-w-3	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	13-PG2P-SZW2-1, 13-PG2P-SZW2-2, 13-PG2P-SZW2-3, 13-PG2P-SZW2-4

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	
SZW2-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	30	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	40	13-PG2P-SZW2-w-1, 13-PG2P-SZW2-w-2, 13-PG2P-SZW2-w-3

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

Moduł kształcenia: Sztuka współczesna cz.3

Kod modułu: 13-PG2P-SW3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-SW3-1	Świadomości postaw teoretycznych oraz metodologii badawczych dotyczących szerokiego zakresu kultury zwanego „kulturą popularną”	K_W03	3
13-PG2P-SW3-2	Umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_U07	3
13-PG2P-SW3-3	Znajomość elementów kultury popularnej, z których rozrywka interaktywna czerpie najczęstsze inspiracje	K_W03 K_W07	2 2
13-PG2P-SW3-4	Znajomość podstawowych zjawisk, pojęć i terminologii związanych z historią i rozwojem sztuki filmowej	K_W03 K_W07	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Student posiada wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z kulturą popularną oraz filmem. Potrafi poprawnie identyfikować dzieło filmowe. Posiada znajomość elementów kultury popularnej. Student potrafi również umiejętnie przełożyć posiadaną wiedzę i kompetencje na język własnej wypowiedzi twórczej.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Sztuka współczesna cz.2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-SW3-w-1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG2P-SW3-1, 13-PG2P-SW3-2, 13-PG2P-SW3-3, 13-PG2P-SW3-4

13-PG2P-SW3-w-2	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów I ćwiczeń wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG2P-SW3-1, 13-PG2P-SW3-2, 13-PG2P-SW3-3, 13-PG2P-SW3-4
13-PG2P-SW3-w-3	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta	13-PG2P-SW3-1, 13-PG2P-SW3-2, 13-PG2P-SW3-3, 13-PG2P-SW3-4

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	
SW3-fs-1	ćwiczenia	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę 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-PG2P-SW3-w-2

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

Moduł kształcenia: Tekstury cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-TE1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-TE1-1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność teksturowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly	K_U02 K_W01	3 3
13-PG2P-TE1-2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych	K_W07	3
13-PG2P-TE1-3	Znajomość stosowania zaawansowanej techniki renderowania oraz tworzenia i wykorzystania różnego typu tekstur (normal maps, ambient occlusion maps itp.) przy tworzeniu modeli organicznych oraz typu hard surface	K_U01 K_U07	4 3
13-PG2P-TE1-4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób różnych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	K_U01 K_U07	4 3
13-PG2P-TE1-5	Umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	K_U01 K_U07	4 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił korzystać z narzędzi do teksturowania obiektów i edycji tekstur. Będzie korzystał z programów zewnętrznych do tworzenia tekstur typu normal map, diffuse map, specular map itp.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-TE1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-TE1-1, 13-PG2P-TE1-2, 13-PG2P-TE1-3, 13-PG2P-TE1-4, 13-PG2P-TE1-5

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	
TE1-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-PG2P-TE1-w-1

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

Moduł kształcenia: Tekstury cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-TE2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-TE2-1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność teksturowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly	K_U02 K_W01	3 3
13-PG2P-TE2-2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych	K_W07	3
13-PG2P-TE2-3	Znajomość stosowania zaawansowanej techniki renderowania oraz tworzenia i wykorzystania różnego typu tekstur (normal maps, ambient occlusion maps itp.) przy tworzeniu modeli organicznych oraz typu hard surface	K_U01 K_U07	4 3
13-PG2P-TE2-4	uZnajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób zaawansowanych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	K_U01 K_U07	4 3
13-PG2P-TE2-5	Umiejętność symulowania zachowania złożonego obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	K_U01 K_U07	4 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił korzystać z narzędzi do teksturowania obiektów i edycji tekstur. Będzie korzystał z programów zewnętrznych do tworzenia tekstur typu normal map, diffuse map, specular map itp.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Tekstury cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-TE2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-TE2-1, 13-PG2P-TE2-2, 13-PG2P-TE2-3, 13-PG2P-TE2-4, 13-PG2P-TE2-5

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	
TE2-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-PG2P-TE2-w-1

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

Moduł kształcenia: Teoria narracji i fabuły

Kod modułu: 13-PG2P-TN

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-TN-1	Świadomości społecznych kontekstów sztuki	K_W04 K_W05	3 3
13-PG2P-TN-2	Znajomość metod gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_W07 K_W08	2 2
13-PG2P-TN-3	Znajomość podstawowych pojęć z zakresu teorii narracji	K_W03 K_W08	3 2
13-PG2P-TN-4	Znajomość strategii narracyjnych dwudziestego wieku	K_W03 K_W08	3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student uzyska wiedzę i umiejętności dotyczące zagadnień związanych z teorią narracji i fabuły dzieła. Będzie potrafił poprawnie identyfikować rodzaje narracji w dziele sztuki. Będzie posiadał umiejętność stosowania różnych strategii narracyjnych we współczesnym dziele sztuki. Student nabędzie również umiejętność przełożenia posiadanej wiedzy i kompetencji na język własnej wypowiedzi twórczej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-TN-	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów I ćwiczeń wskazaną	

w-1		w sylabusie literaturę.	13-PG2P-TN-1, 13-PG2P-TN-2, 13-PG2P-TN-3, 13-PG2P-TN-4
13-PG2P-TN-w-2	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów I ćwiczeń wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG2P-TN-1, 13-PG2P-TN-2, 13-PG2P-TN-3, 13-PG2P-TN-4
13-PG2P-TN-w-3	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta	13-PG2P-TN-1, 13-PG2P-TN-2, 13-PG2P-TN-3, 13-PG2P-TN-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	
TN-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-PG2P-TN-w-2
TN-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-PG2P-TN-w-1, 13-PG2P-TN-w-3

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

Moduł kształcenia: Tworzenie efektów dźwiękowych cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-TEFX1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-TEFX1-1	Zna podstawowe techniki rejestracji dźwięku	K_W01	4
13-PG2P-TEFX1-2	Zna podstawowe sposoby tworzenia efektów dźwiękowych	K_W02	4
13-PG2P-TEFX1-3	Potrafi korzystać z bibliotek dźwięków	K_K02	4
13-PG2P-TEFX1-4	Potrafi wybrać odpowiednie źródła dźwięku i sposoby tworzenia efektów dźwiękowych	K_U02	4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzę i umiejętności praktyczne z zakresu tworzenia (w tym nagrania, przetworzenia) efektów dźwiękowych. Umiejętności te mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji filmowej, radiowej itp. oraz kreacji innych intermedialnych działań artystycznych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
TEFX1-w-1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe, audiowizualne itp.	13-PG2P-TEFX1-1, 13-PG2P-TEFX1-2, 13-PG2P-TEFX1-3, 13-PG2P-TEFX1-4

TEFX1-w-2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG2P-TEFX1-1, 13-PG2P-TEFX1-2, 13-PG2P-TEFX1-3, 13-PG2P-TEFX1-4
-----------	------------------	------------------------------------	--

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	
TEFX1-fs-1	ćwiczenia	ćwiczenia oparte na prezentacjach łączących przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami odpowiednich zastosowań, rozwiązywanie przez studentów zadanych problemów;	30	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów i innych źródeł (w tym audiowizualnych)	60	TEFX1-w-1, TEFX1-w-2

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

Moduł kształcenia: Tworzenie efektów dźwiękowych cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-TEFX2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-TEFX2-1	Zna zaawansowane techniki rejestracji dźwięku	K_W01	4
13-PG2P-TEFX2-2	Zna zaawansowane sposoby tworzenia efektów dźwiękowych	K_W02	4
13-PG2P-TEFX2-3	Potrafi korzystać z bibliotek dźwięków	K_U02	4
13-PG2P-TEFX2-4	Potrafi wybrać odpowiednie źródła dźwięku i sposoby tworzenia efektów dźwiękowych	K_U02	4
13-PG2P-TEFX2-5	Twórczo stosuje techniki rejestracji i przetwarzania dźwięku	K_U06	5
13-PG2P-TEFX2-6	Tworzy sceny dźwiękowe spójne z obrazem (treścią)	K_U06	4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzę i umiejętności praktyczne z zakresu tworzenia (w tym nagrania, przetworzenia) efektów dźwiękowych. Umiejętności te mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji filmowej, radiowej itp. oraz kreacji innych intermedialnych działań artystycznych.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG2P-TEFX1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
TEFX2-w-1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe, audiowizualne itp.	13-PG2P-TEFX2-1, 13-PG2P-TEFX2-2, 13-PG2P-TEFX2-3, 13-PG2P-TEFX2-4, 13-PG2P-TEFX2-5, 13-PG2P-TEFX2-6
TEFX2-w-2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG2P-TEFX2-1, 13-PG2P-TEFX2-2, 13-PG2P-TEFX2-3, 13-PG2P-TEFX2-4, 13-PG2P-TEFX2-5, 13-PG2P-TEFX2-6

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	
TEFX2-fs-1	ćwiczenia	ćwiczenia oparte na prezentacjach łączących przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami odpowiednich zastosowań, rozwiązywanie przez studentów zadanych problemów;	30	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów i innych źródeł (w tym audiowizualnych)	60	TEFX2-w-1, TEFX2-w-2

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

Moduł kształcenia: Warsztaty cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-WA1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-WA1-1	Znajomość najnowszych technik i technologii stosowanych w projektowaniu gier	K_W08	3
13-PG2P-WA1-2	Umiejętność posługiwania się najnowszymi narzędziami w projektowaniu elementów gier	K_U02	3
13-PG2P-WA1-3	Umiejętność wykorzystania możliwości silników gier	K_U04	4
13-PG2P-WA1-4	Umiejętność samodzielnego wykorzystywania najnowszych technik przetwarzania wideo i dźwięku	K_K02	4
		K_U03	2
13-PG2P-WA1-5	Umiejętność komunikowania się w ramach grupy projektowej	K_K04	3
		K_K08	4
		K_U05	3
13-PG2P-WA1-6	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym	K_U09	4

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna różnorodne podejście profesjonalistów z zakresu studiowanego kierunku i specjalności.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

WA1-w-1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-WA1-1, 13-PG2P-WA1-2, 13-PG2P-WA1-3, 13-PG2P-WA1-4, 13-PG2P-WA1-5, 13-PG2P-WA1-6
---------	--	--	--

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	
WA1-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG2P-WA1-w-1

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

Moduł kształcenia: Warsztaty cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-WA2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-WA2-1	Znajomość najnowszych technik i technologii stosowanych w projektowaniu gier	K_W08	3
13-PG2P-WA2-2	Umiejętność posługiwania się najnowszymi narzędziami w projektowaniu elementów gier	K_U02	3
13-PG2P-WA2-3	Umiejętność wykorzystania możliwości silników gier	K_U04	4
13-PG2P-WA2-4	Umiejętność samodzielnego wykorzystywania najnowszych technik przetwarzania wideo i dźwięku	K_K02 K_U03	4 2
13-PG2P-WA2-5	Umiejętność komunikowania się w ramach grupy projektowej	K_K08	4
13-PG2P-WA2-6	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym	K_U09	4

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna różnorodne podejście profesjonalistów z zakresu studiowanego kierunku i specjalności.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-WA2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-WA2-1, 13-PG2P-WA2-2, 13-PG2P-WA2-3, 13-PG2P-WA2-4, 13-PG2P-WA2-5, 13-PG2P-WA2-6

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	
WA2-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG2P-WA2-w-1

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

Moduł kształcenia: Warsztaty cz.3

Kod modułu: 13-PG2P-WA3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-WA3-1	Znajomość najnowszych technik i technologii stosowanych w projektowaniu gier	K_W08	3
13-PG2P-WA3-2	Umiejętność posługiwania się najnowszymi narzędziami w projektowaniu elementów gier	K_U02	3
13-PG2P-WA3-3	Umiejętność wykorzystania możliwości silników gier	K_U04	4
13-PG2P-WA3-4	Umiejętność samodzielnego wykorzystywania najnowszych technik przetwarzania wideo i dźwięku	K_K02	4
		K_U03	2
13-PG2P-WA3-5	Umiejętność komunikowania się w ramach grupy projektowej	K_K04	3
		K_K08	4
		K_U05	3
13-PG2P-WA3-6	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym	K_U09	4

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna różnorodne podejście profesjonalistów z zakresu studiowanego kierunku i specjalności.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

WA3-w-1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-WA3-1, 13-PG2P-WA3-2, 13-PG2P-WA3-3, 13-PG2P-WA3-4, 13-PG2P-WA3-5, 13-PG2P-WA3-6
---------	--	--	--

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	
WA3-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG2P-WA3-w-1

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

Moduł kształcenia: Warsztaty cz.4

Kod modułu: 13-PG2P-WA4

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-WA4-1	Znajomość najnowszych technik i technologii stosowanych w projektowaniu gier	K_W08	3
13-PG2P-WA4-2	Umiejętność posługiwania się najnowszymi narzędziami w projektowaniu elementów gier	K_U02	3
13-PG2P-WA4-3	Umiejętność wykorzystania możliwości silników gier	K_U04	4
13-PG2P-WA4-4	Umiejętność samodzielnego wykorzystywania najnowszych technik przetwarzania wideo i dźwięku	K_K02	4
		K_U03	2
13-PG2P-WA4-5	Umiejętność komunikowania się w ramach grupy projektowej	K_K04	3
		K_U05	3
13-PG2P-WA4-6	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym	K_U09	4

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna różnorodne podejście profesjonalistów z zakresu studiowanego kierunku i specjalności.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-WA4-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-WA4-1, 13-PG2P-WA4-2, 13-PG2P-WA4-3, 13-

			PG2P-WA4-4, 13-PG2P-WA4-5, 13-PG2P-WA4-6
--	--	--	--

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	
WA4-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	15	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG2P-WA4-w-1

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

Moduł kształcenia: Wychowanie fizyczne

Kod modułu: 13-PG2P-WF

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-32-WF2-K-1	Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.	K_K03	3
13-PG2P-32-WF2-K-2	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.	K_U05	3
13-PG2P-32-WF2-U-1	Potrafi poprawnie wykonać elementy techniczne i taktyczne z wybranej dyscypliny sportowej; Potrafi z powodzeniem zaliczyć test sprawności ogólnej (test Zuchory, test Coopera).	K_U05	3
13-PG2P-32-WF2-U-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).	K_U05	3
13-PG2P-32-WF2-W-1	Zna przepisy z zakresu gier zespołowych lub z innej wybranej dyscypliny sportu, a także ma podstawową wiedzę o organizowaniu zawodów sportowych i sędziowaniu.	K_K03	3
13-PG2P-32-WF2-W-2	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.	K_K05	3
13-PG2P-32-WF2-W-3	Posiada wiedzę z wybranego zagadnienia kultury fizycznej.	K_U05	3

3. Opis modułu	
Opis	Uczelniana kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią 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 nauczanie 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).
Wymagania wstępne	Dotyczy studentów aktywnie uczestniczących w zajęciach: Głównym wymogiem przyjęcia do grupy jest brak przeciwwskazań zdrowotnych. Posiadanie umiejętności pływania nie jest wymagane. lub Głównym wymogiem przyjęcia do grupy są wskazania lekarskie na określone zajęcia.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-32-WF2-w-1	Sprawdzian praktyczny	Ocena studenta na podstawie jego postępów, zaangażowania i aktywności w zajęciach oraz umiejętności w zakresie wybranych dyscyplin sportowych.	13-PG2P-32-WF2-K-1, 13-PG2P-32-WF2-K-2, 13-PG2P-32-WF2-U-1, 13-PG2P-32-WF2-U-2, 13-PG2P-32-WF2-W-1
13-PG2P-32-WF2-w-2	Sprawdzian praktyczny	i Sprawdzenie wiadomości dot. danej dyscypliny sportu podczas sędziowania i/lub prowadzenia dokumentacji (protokołów) meczy.	13-PG2P-32-WF2-K-1, 13-PG2P-32-WF2-U-1, 13-PG2P-32-WF2-W-1, 13-PG2P-32-WF2-W-2
13-PG2P-32-WF2-w-3	Mikrolekcja	lub Ocena wiedzy i praktycznego jej zastosowania w trakcie przeprowadzenia przez studenta fragmentu zajęć.	13-PG2P-32-WF2-K-1, 13-PG2P-32-WF2-K-2, 13-PG2P-32-WF2-U-1, 13-PG2P-32-WF2-U-2, 13-PG2P-32-WF2-W-1
13-PG2P-32-WF2-w-4	Rozmowa kontrolna	lub Ustny sprawdzian wiadomości dotyczących zagadnień kultury fizycznej oraz istoty wychowania fizycznego w trakcie zajęć.	13-PG2P-32-WF2-K-2, 13-PG2P-32-WF2-W-2
13-PG2P-32-WF2-w-5	Sprawdzian teoretyczny	lub Pisemny sprawdzian wiadomości dotyczących zagadnień kultury fizycznej oraz istoty wychowania fizycznego.	13-PG2P-32-WF2-W-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	
WF2-fs-1	ćwiczenia	Zajęcia prowadzone są z użyciem poniższych metod: 1. Oglądowe (pokaz, obserwacja) 2. Słowne (opis, objaśnienie, wyjaśnienie)	30			

		3. Praktycznego działania: - syntetyczna - nauczanie całego ruchu, - analityczna - rozbicie ćwiczenia na fragmenty, - kompleksowa - dzielenie całości na fragmenty i po ich opanowaniu łączenie w całość.				
--	--	--	--	--	--	--