

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (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-PG-S2-AN.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-AN.1_1	Posiada podstawową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w warsztacie animacji.	PG2P-W02	2
13-PG-S2-AN.1_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-AN.1_3	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów animacji.	PG2P-U03	3
13-PG-S2-AN.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania animacji.	PG2P-U02	4
13-PG-S2-AN.1_5	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-AN.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-AN.1_1, 13-PG-S2-AN.1_2, 13-PG-S2-AN.1_3,

			13-PG-S2-AN.1_4, 13-PG-S2-AN.1_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	
13-PG-S2-AN.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-AN.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (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-PG-S2-AN.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-AN.2 1	Posiada podstawową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w warsztacie animacji.	PG2P-W02	2
13-PG-S2-AN.2 2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-AN.2 3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację projektów.	PG2P-U01	3
13-PG-S2-AN.2 4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów animacji.	PG2P-U03	3
13-PG-S2-AN.2 5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	PG2P-U04	3
13-PG-S2-AN.2 6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S2-AN.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-AN.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-AN.2_1, 13-PG-S2-AN.2_2, 13-PG-S2-AN.2_3, 13-PG-S2-AN.2_4, 13-PG-S2-AN.2_5, 13-PG-S2-AN.2_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	
13-PG-S2-AN.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-AN.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S2-AN.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-AN.3 1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.	PG2P-W02	2
13-PG-S2-AN.3 2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-AN.3 3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów animacyjnych.	PG2P-U01	3
13-PG-S2-AN.3 4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów.	PG2P-U03	3
13-PG-S2-AN.3 5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	PG2P-U04	3
13-PG-S2-AN.3 6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-AN.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-AN.3_1, 13-PG-S2-AN.3_2, 13-PG-S2-AN.3_3, 13-PG-S2-AN.3_4, 13-PG-S2-AN.3_5, 13-PG-S2-AN.3_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	
13-PG-S2-AN.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-AN.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S2-AN.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-AN.4 1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.	PG2P-W02	2
13-PG-S2-AN.4 2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-AN.4 3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów animacyjnych.	PG2P-U01	3
13-PG-S2-AN.4 4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów.	PG2P-U03	3
13-PG-S2-AN.4 5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	PG2P-U04	3
13-PG-S2-AN.4 6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S2-AN.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-AN.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-AN.4_1, 13-PG-S2-AN.4_2, 13-PG-S2-AN.4_3, 13-PG-S2-AN.4_4, 13-PG-S2-AN.4_5, 13-PG-S2-AN.4_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	
13-PG-S2-AN.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-AN.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-DP.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-DP.1 _1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu postaci do gry.	PG2P-W01	3
13-PG-S2-DP.1 _2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać silniki gier.	PG2P-U01 PG2P-U02	3 3
13-PG-S2-DP.1 _3	Potrafi stworzyć interesującą postać do gry zgodną z założeniami projektowymi.	PG2P-U03	4
13-PG-S2-DP.1 _4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	PG2P-K03	4
13-PG-S2-DP.1 _5	Zna możliwości zarówno tradycyjnych jak i cyfrowych narzędzi w projektowaniu postaci.	PG2P-K04 PG2P-U02 PG2P-U03 PG2P-W02	3 3 4 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować postać, jej cechy anatomiczne, dynamikę ruchu i jej relacje z otoczeniem. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S2-DA.2, 13-PG-S2-CA.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-DP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-DP.1_1, 13-PG-S2-DP.1_2, 13-PG-S2-DP.1_3, 13-PG-S2-DP.1_4, 13-PG-S2-DP.1_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	
13-PG-S2-DP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-DP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-DP.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-DP.2 _1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu postaci do gry.	PG2P-W01	4
13-PG-S2-DP.2 _2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać silniki gier.	PG2P-U01 PG2P-U02	4 4
13-PG-S2-DP.2 _3	Potrafi stworzyć interesującą postać do gry zgodną z założeniami projektowymi.	PG2P-U03	5
13-PG-S2-DP.2 _4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	PG2P-K03	4
13-PG-S2-DP.2 _5	Zna możliwości zarówno tradycyjnych jak i cyfrowych narzędzi w projektowaniu postaci.	PG2P-K04 PG2P-U02 PG2P-U03 PG2P-W02	3 3 4 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować postać w oparciu o dokumentację i scenariusz gry posługując się umiejętnościami plastycznymi, narzędziowymi i wiedzą z zakresu historii sztuki, kultury, psychologii, anatomii i rysunku.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S2-DP.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-DP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-DP.2_1, 13-PG-S2-DP.2_2, 13-PG-S2-DP.2_3, 13-PG-S2-DP.2_4, 13-PG-S2-DP.2_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	
13-PG-S2-DP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-DP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-DA.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-DA.1_1	Zna zasady grafiki rastrowej i wektorowej.	PG2P-W02	2
13-PG-S2-DA.1_2	Zna formaty zapisu grafiki komputerowej.	PG2P-W02	2
13-PG-S2-DA.1_3	Zna zaawansowane możliwości programów komputerowych do edycji grafiki komputerowej.	PG2P-W02	4
13-PG-S2-DA.1_4	Potrafi samodzielnie tworzyć i przetwarzać grafikę komputerową.	PG2P-U01 PG2P-U03 PG2P-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-PG-S2-DA.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-DA.1_1, 13-PG-S2-DA.1_2, 13-PG-S2-DA.1_3,

13-PG-S2-DA.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-DA.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-DA.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-DA.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-DA.2_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	PG2P-W02	2
13-PG-S2-DA.2_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-W05	2
13-PG-S2-DA.2_3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-U02 PG2P-W05	4 5
13-PG-S2-DA.2_4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	PG2P-K01	4
13-PG-S2-DA.2_5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	PG2P-K01	3
13-PG-S2-DA.2_6	Potrafi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-K06	3
13-PG-S2-DA.2_7	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze multimedialnych i dalsze pogłębianie doświadczeń i wiedzy z zakresu multimedialnych.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-DA.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-DA.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-DA.2_1, 13-PG-S2-DA.2_2, 13-PG-S2-DA.2_3, 13-PG-S2-DA.2_4, 13-PG-S2-DA.2_5, 13-PG-S2-DA.2_6, 13-PG-S2-DA.2_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	
13-PG-S2-DA.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-DA.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S2-DA.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-DA.3_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-DA.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-W05	2
13-PG-S2-DA.3_3	Potrąfi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-U03 PG2P-W05	4 5
13-PG-S2-DA.3_4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	PG2P-K01	4
13-PG-S2-DA.3_5	Potrąfi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	PG2P-K01	3
13-PG-S2-DA.3_6	Potrąfi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-K06	3
13-PG-S2-DA.3_7	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	PG2P-U07	4
13-PG-S2-DA.3_8	Potrąfi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	PG2P-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 13-PG-S2-DA.2.
--------------------------	----------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-DA.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-DA.3_1, 13-PG-S2-DA.3_2, 13-PG-S2-DA.3_3, 13-PG-S2-DA.3_4, 13-PG-S2-DA.3_5, 13-PG-S2-DA.3_6, 13-PG-S2-DA.3_7, 13-PG-S2-DA.3_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	
13-PG-S2-DA.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-DA.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S2-DA.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-DA.4_1	Posiada świadomości społecznych metafor i technologii.	PG2P-K02	2
13-PG-S2-DA.4_2	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-DA.4_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-W05	2
13-PG-S2-DA.4_4	Potrąfi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-U03 PG2P-W05	4 5
13-PG-S2-DA.4_5	Posiada wysoki stopień samoświadomości artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	PG2P-K01	4
13-PG-S2-DA.4_6	Potrąfi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	PG2P-K01	3
13-PG-S2-DA.4_7	Potrąfi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-K06	3
13-PG-S2-DA.4_8	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	PG2P-U07	4
13-PG-S2-DA.4_9	Potrąfi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	PG2P-W02	2

3. Opis modułu	
Opis	Student potrafi świadomie eksperymentować z różnymi cyfrowymi technikami kreacji artystycznej. Świadomie operuje językiem plastycznym, eksperymentuje z materiałą plastyczną.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-DA.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-DA.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-DA.4_1, 13-PG-S2-DA.4_2, 13-PG-S2-DA.4_3, 13-PG-S2-DA.4_4, 13-PG-S2-DA.4_5, 13-PG-S2-DA.4_6, 13-PG-S2-DA.4_7, 13-PG-S2-DA.4_8, 13-PG-S2-DA.4_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	
13-PG-S2-DA.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-DA.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DŹWIĘK W FORMACH AUDIOWIZUALNYCH

Kod modułu: 13-PG-S1-DFA

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-DFA _1	Zna literaturę i historię dźwięku w formach audiowizualnych	PG2P-W02 PG2P-W03	2 2
13-PG-S1-DFA _2	Potrafi dokonać analizy utworu audiowizualnego pod kątem relacji obrazu i dźwięku.	PG2P-U02 PG2P-U03	2 2
13-PG-S1-DFA _3	Potrafi utworzyć warstwę dźwiękową w relacji z obrazem z powierzonych materiałów audio	PG2P-U02 PG2P-U03	2 2
13-PG-S1-DFA _4	Potrafi utworzyć elementy sceny dźwiękowej w dziele audiowizualnym w pracy indywidualnej i grupowej.	PG2P-K08 PG2P-U06 PG2P-W08	2 2 2

3. Opis modułu

Opis	Moduł dostarcza podstaw wiedzy i umiejętności w zakresie kształtowania wyrazu i formy utworu filmowego poprzez warstwę dźwiękową i relacji między obrazem a dźwiękiem oraz umiejętności formułowania artystycznej wypowiedzi w multimedialnym projekcie artystycznym ze szczególną rolą dźwięku
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-DFA	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	

_w_1			13-PG-S1-DFA_1, 13-PG-S1-DFA_2, 13-PG-S1-DFA_3, 13-PG-S1-DFA_4
------	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-DFA_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów, oraz przygotowanie zadań praktycznych	45	

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ENVIROMENT (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-ENV.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ENV.1_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	PG2P-W01	3
13-PG-S2-ENV.1_2	Posiada umiejętność poprawnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-W07	1 3 2
13-PG-S2-ENV.1_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	PG2P-U03	5
13-PG-S2-ENV.1_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	PG2P-K01 PG2P-W05	1 2
13-PG-S2-ENV.1_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	PG2P-K06 PG2P-U06 PG2P-W02	3 3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Będzie poznawał podstawowe narzędzia zarówno tradycyjne jak i cyfrowe oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej w obszarze projektowania środowiska gry.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S2-DA.2, 13-PG-S2-CA.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-ENV.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ENV.1_1, 13-PG-S2-ENV.1_2, 13-PG-S2-ENV.1_3, 13-PG-S2-ENV.1_4, 13-PG-S2-ENV.1_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	
13-PG-S2-ENV.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-ENV.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ENVIROMENT (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-ENV.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ENV.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	PG2P-W01	3
13-PG-S2-ENV.2_2	Posiada umiejętność samodzielnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-W07	4 3 2
13-PG-S2-ENV.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	PG2P-U03	5
13-PG-S2-ENV.2_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	PG2P-K01 PG2P-W05	1 2
13-PG-S2-ENV.2_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	PG2P-K06 PG2P-U06 PG2P-W02	3 4 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Będzie wykorzystywał poznane narzędzia zarówno tradycyjne jak i cyfrowe oraz metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej w obszarze projektowania środowiska gry.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S2-ENV.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-ENV.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ENV.2_1, 13-PG-S2-ENV.2_2, 13-PG-S2-ENV.2_3, 13-PG-S2-ENV.2_4, 13-PG-S2-ENV.2_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	
13-PG-S2-ENV.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-ENV.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: IMPLEMENTACJA DŹWIĘKU – PROGRAMY POŚREDNICZĄCE 1

Kod modułu: 13-PG-S1-ID.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-ID.1_1	Zna podstawowe możliwości programu FMOD	PG2P-W01	3
13-PG-S1-ID.1_2	Potrafi utworzyć interaktywne zdarzenie dźwiękowe	PG2P-W06	3
13-PG-S1-ID.1_3	Umie utworzyć pętle dźwiękowe	PG2P-U04	3
13-PG-S1-ID.1_4	Potrafi zaprojektować i sparametryzować proste interakcje dźwiękowe	PG2P-U01 PG2P-U09	3 3

3. Opis modułu

Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu obsługi tzw. programów pośredniczących między producentem dźwięku i muzyki a silnikiem gry, pozwalających na tworzenie interaktywnych efektów dźwiękowych i muzyki.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-ID.1_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-ID.1_1, 13-PG-S1-ID.1_2, 13-PG-S1-ID.1_3, 13-PG-S1-ID.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-ID.1_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów, oraz przygotowanie zadań praktycznych	45	13-PG-S1-ID.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: IMPLEMENTACJA DŹWIĘKU – PROGRAMY POŚREDNICZĄCE 2

Kod modułu: 13-PG-S1-ID.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-ID.2_1	Zna podstawowe możliwości programu Wwise	PG2P-W01	3
13-PG-S1-ID.2_2	Potrafi utworzyć interaktywne zdarzenie dźwiękowe	PG2P-W06	3
13-PG-S1-ID.2_3	Umie przygotować pliki dźwiękowe do wykorzystania w programie Wwise	PG2P-U04	4
13-PG-S1-ID.2_4	Potrafi zaprojektować i sparametryzować zaawansowane interakcje dźwiękowe	PG2P-U01 PG2P-U09	4 4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu obsługi tzw. programów pośredniczących między producentem dźwięku i muzyki a silnikiem gry, pozwalających na tworzenie interaktywnych efektów dźwiękowych i muzyki.
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł 13-PG-S1-ID.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-ID.2_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-ID.2_1, 13-PG-S1-ID.2_2, 13-PG-S1-ID.2_3, 13-PG-S1-ID.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-ID.2_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów, oraz przygotowanie zadań praktycznych	45	13-PG-S1-ID.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-IGP.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-IGP.1_1	Zna zasady tworzenia graficznego środowiska gry.	PG2P-W01	3
13-PG-S2-IGP.1_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej.	PG2P-U01 PG2P-U02	3 3
13-PG-S2-IGP.1_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	PG2P-U03	5
13-PG-S2-IGP.1_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	PG2P-K03	4

3. Opis modułu

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

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-IGP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-IGP.1_1, 13-PG-S2-IGP.1_2, 13-PG-S2-IGP.1_3, 13-PG-S2-IGP.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-IGP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S2-IGP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-IGP.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-IGP.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia graficznego środowiska gry.	PG2P-W01	4
13-PG-S2-IGP.2_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej.	PG2P-U01 PG2P-U02	4 4
13-PG-S2-IGP.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	PG2P-U03	5
13-PG-S2-IGP.2_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	PG2P-K03	4

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił w sposób zaawansowany tworzyć warstwę wizualną gry i w sposób świadomy operować doznaniem wizualnymi gracza.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S2-IGP.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-IGP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-IGP.2_1, 13-PG-S2-IGP.2_2, 13-PG-S2-IGP.2_3, 13-PG-S2-IGP.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-IGP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S2-IGP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY

Kod modułu: 13-PG-S2-JO

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-JO_1	Rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu.	PG2P-U09	3
13-PG-S2-JO_2	Formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem.	PG2P-U09	3
13-PG-S2-JO_3	Porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów.	PG2P-U09	3
13-PG-S2-JO_4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	PG2P-U09	3
13-PG-S2-JO_5	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.	PG2P-K05 PG2P-U05	3 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	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-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-PG-S2-JO_1, 13-PG-S2-JO_2, 13-PG-S2-JO_3, 13-PG-S2-JO_4, 13-PG-S2-JO_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	
13-PG-S2-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 e-learningowej.	30	13-PG-S2-JO_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KLUCZOWE ZAGADNIENIA CONCEPT ARTU CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-CA.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-CA.1 _1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	PG2P-K01 PG2P-U01	1 3
13-PG-S2-CA.1 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	PG2P-W01	4
13-PG-S2-CA.1 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-W08	3
13-PG-S2-CA.1 _4	Posiada podstawową umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	PG2P-K01 PG2P-W05	2 2
13-PG-S2-CA.1 _5	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	PG2P-U02	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny w autorskich grafikach koncepcyjnych. Będzie poznawał różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-CA.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-CA.1_1, 13-PG-S2-CA.1_2, 13-PG-S2-CA.1_3, 13-PG-S2-CA.1_4, 13-PG-S2-CA.1_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	
13-PG-S2-CA.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-CA.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KLUCZOWE ZAGADNIENIA CONCEPT ARTU CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-CA.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-CA.2 _1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	PG2P-K01 PG2P-U01	2 3
13-PG-S2-CA.2 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	PG2P-W01	4
13-PG-S2-CA.2 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-W08	3
13-PG-S2-CA.2 _4	Posiada umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	PG2P-K01 PG2P-W05	3 3
13-PG-S2-CA.2 _5	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	PG2P-U02	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny w autorskich grafikach koncepcyjnych. Będzie poznawał różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-CA.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-CA.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-CA.2_1, 13-PG-S2-CA.2_2, 13-PG-S2-CA.2_3, 13-PG-S2-CA.2_4, 13-PG-S2-CA.2_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	
13-PG-S2-CA.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-CA.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KLUCZOWE ZAGADNIENIA CONCEPT ARTU CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S2-CA.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-CA.3 _1	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w grach komputerowych.	PG2P-K01 PG2P-U01	2 3
13-PG-S2-CA.3 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	PG2P-W01	4
13-PG-S2-CA.3 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-W08	3
13-PG-S2-CA.3 _4	Posiada umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	PG2P-K01 PG2P-W05	3 3
13-PG-S2-CA.3 _5	Umie realizować zaawansowane projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	PG2P-U02	4
13-PG-S2-CA.3 _6	Posiada i samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację autorskich projektów koncepcyjnych.	PG2P-U02 PG2P-U06	3 4
13-PG-S2-CA.3 _7	Posiada umiejętność współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych.	PG2P-U05	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować, zanalizować oraz zinterpretować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język grafiki koncepcyjnej. Będzie rozwijał różne metody pracy, wzbogacał język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu. Student będzie przygotowany do pracy w zespole i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.

Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-CA.2
--------------------------	---------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-CA.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-CA.3_1, 13-PG-S2-CA.3_2, 13-PG-S2-CA.3_3, 13-PG-S2-CA.3_4, 13-PG-S2-CA.3_5, 13-PG-S2-CA.3_6, 13-PG-S2-CA.3_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	
13-PG-S2-CA.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-CA.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KOMPOZYCJA CZ. 1

Kod modułu: 13-PG-S2-KOM.1

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-KOM.1_1	Zna podstawy tradycyjnych i współczesnych technik (w tym muzyki elektronicznej) kompozytorskich.	PG2P-W02	3
13-PG-S2-KOM.1_2	Potrafi wybrać i zastosować odpowiednie środki / techniki kompozytorskie i technologiczne.	PG2P-W08	1
13-PG-S2-KOM.1_3	Ma podstawową świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	PG2P-U01 PG2P-U03 PG2P-W02	1 1 1
13-PG-S2-KOM.1_4	Potrafi skomponować krótki utwór muzyczny o logicznej konstrukcji.	PG2P-U01 PG2P-U03 PG2P-U07 PG2P-W05	1 1 1 1

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania modułu „Kompozycja” 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 i technologicznego), własnego języka muzycznego.
Wymagania wstępne	Znajomość podstaw (zasad) muzyki i instrumentoznawstwa.

Znajomość podstaw realizacji kompozycji w programach DAW.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-KOM.1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe oraz analizę wybranych dzieł muzycznych.	13-PG-S2-KOM.1_1, 13-PG-S2-KOM.1_2, 13-PG-S2-KOM.1_3
13-PG-S2-KOM.1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S2-KOM.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-KOM.1_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	45	- 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	120	13-PG-S2-KOM.1_w_1, 13-PG-S2-KOM.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KOMPOZYCJA CZ. 3

Kod modułu: 13-PG-S2-KOM.3

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-KOM.3_1	Zna wybrane tradycyjne i współczesne techniki (środki) kompozytorskie.	PG2P-W02	3
13-PG-S2-KOM.3_2	Potrafi wybrać i zastosować odpowiednie środki / techniki kompozytorskie i technologiczne.	PG2P-W08	5
13-PG-S2-KOM.3_3	Ma świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	PG2P-U01	3
		PG2P-U03	3
		PG2P-W02	3
13-PG-S2-KOM.3_4	Potrafi skomponować 2- 3-częściowy utwór muzyczny o logicznej konstrukcji z zastosowaniem środków tradycyjnych i / lub elektronicznych oraz współczesnych technik kompozytorskich ze szczególnym uwzględnieniem aleatoryzmu formalnego.	PG2P-U01	5
		PG2P-U03	5
		PG2P-U07	5
		PG2P-W05	5

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania modułu „Kompozycja” 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 i technologicznego), własnego języka muzycznego.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-KO2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-KOM.1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe oraz analizę wybranych dzieł muzycznych.	13-PG-S2-KOM.3_1, 13-PG-S2-KOM.3_2, 13-PG-S2-KOM.3_3
13-PG-S2-KOM.1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S2-KOM.3_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-KOM.3_fs_1	ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	45	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	120	13-PG-S2-KOM.1_w_1, 13-PG-S2-KOM.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KOMPOZYCJA CZ. 4

Kod modułu: 13-PG-S2-KOM.4

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-KOM.4_1	Zna wybrane tradycyjne i współczesne techniki (środki) kompozytorskie.	PG2P-W02	3
13-PG-S2-KOM.4_2	Potrafi wybrać i zastosować odpowiednie środki / techniki kompozytorskie i technologiczne.	PG2P-W08	5
13-PG-S2-KOM.4_3	Ma świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	PG2P-U01	3
		PG2P-U03	3
		PG2P-W02	3
13-PG-S2-KOM.4_4	Potrafi skomponować kilkuczęściowy / kilkuelementowy (3-5) utwór muzyczny o logicznej konstrukcji z zastosowaniem środków tradycyjnych i / lub elektronicznych ze szczególnym uwzględnieniem aleatoryzmu formalnego.	PG2P-U01	5
		PG2P-U03	5
		PG2P-U07	5
		PG2P-W05	5

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania modułu „Kompozycja” 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 i technologicznego), własnego języka muzycznego.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-KO3

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-KOM.1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe oraz analizę wybranych dzieł muzycznych.	13-PG-S2-KOM.4_1, 13-PG-S2-KOM.4_2, 13-PG-S2-KOM.4_3
13-PG-S2-KOM.1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S2-KOM.4_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-KOM.4_fs_1	ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	45	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	120	13-PG-S2-KOM.1_w_1, 13-PG-S2-KOM.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: KOMPOZYCJA CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-KOM.2

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-KOM.2_1	Zna podstawy tradycyjnych i współczesnych technik (w tym muzyki elektronicznej) kompozytorskich.	PG2P-W02	5
13-PG-S2-KOM.2_2	Potrąfi wybrać i zastosować odpowiednie środki / techniki kompozytorskie i technologiczne.	PG2P-W08	3
13-PG-S2-KOM.2_3	Ma podstawową świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	PG2P-U01 PG2P-U03 PG2P-W02	3 3 3
13-PG-S2-KOM.2_4	Potrąfi skomponować utwór muzyczny o logicznej konstrukcji z zastosowaniem środków tradycyjnych i / lub elektronicznych.	PG2P-U01 PG2P-U03 PG2P-U07 PG2P-W05	4 4 4 4

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania modułu „Kompozycja” 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 i technologicznego), własnego języka muzycznego.
Wymagania wstępne	Znajomość podstaw (zasad) muzyki i instrumentoznawstwa.

Znajomość podstaw realizacji kompozycji w programach DAW.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-KOM.1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe oraz analizę wybranych dzieł muzycznych.	13-PG-S2-KOM.2_1, 13-PG-S2-KOM.2_2, 13-PG-S2-KOM.2_3
13-PG-S2-KOM.1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S2-KOM.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-KOM.2_fs_1	ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	45	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	120	13-PG-S2-KOM.1_w_1, 13-PG-S2-KOM.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA ARTYSTYCZNA A 1

Kod modułu: 13-PG-S2-PAA.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PAA.1_1	Jak w module podstawowym		

3. Opis modułu	
Opis	Moduł Pracownia artystyczna A 1 jest identyczny (za wyjątkiem kodów) z odpowiednim modułem podstawowym na kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej. Odpowiedni moduł zostanie zaproponowany jako moduł do wyboru na początku danego semestru. Opis szczegółowy jak w module podstawowym.
Wymagania wstępne	Jak w module podstawowym

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PAA.1_w_1	Jak w module podstawowym.	Jak w module podstawowym.	13-PG-S2-PAA.1_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-PAA.1_fs_1	ćwiczenia	Jak w module podstawowym.	45	Jak w module podstawowym.	45	13-PG-S2-PAA.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA ARTYSTYCZNA A 2

Kod modułu: 13-PG-S2-PAA.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PAA.2_1	Jak w module podstawowym		

3. Opis modułu	
Opis	Moduł Pracownia artystyczna A 2 jest identyczny (za wyjątkiem kodów) z odpowiednim modułem podstawowym na kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej. Odpowiedni moduł zostanie zaproponowany jako moduł do wyboru na początku danego semestru. Opis szczegółowy jak w module podstawowym.
Wymagania wstępne	Jak w module podstawowym

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PAA.2_w_1	Jak w module podstawowym	Jak w module podstawowym	13-PG-S2-PAA.2_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-PAA.2_fs_1	ćwiczenia	Jak w module podstawowym.	45	Jak w module podstawowym.	45	13-PG-S2-PAA.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA ARTYSTYCZNA B 1

Kod modułu: 13-PG-S2-PAB.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PAB.1_1	Jak w module podstawowym		

3. Opis modułu	
Opis	Moduł Pracownia artystyczna B 1 jest identyczny (za wyjątkiem kodów) z odpowiednim modułem podstawowym na kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej. Odpowiedni moduł zostanie zaproponowany jako moduł do wyboru na początku danego semestru. Opis szczegółowy jak w module podstawowym.
Wymagania wstępne	Jak w module podstawowym

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PAB.1_w_1	Jak w module podstawowym	Jak w module podstawowym	13-PG-S2-PAB.1_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-PAB.1_fs_1	ćwiczenia	Jak w module podstawowym	45	Jak w module podstawowym	45	13-PG-S2-PAB.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA ARTYSTYCZNA B 2

Kod modułu: 13-PG-S2-PAB.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PAB.2_1	Jak w module podstawowym		

3. Opis modułu	
Opis	Moduł Pracownia artystyczna B 2 jest identyczny (za wyjątkiem kodów) z odpowiednim modułem podstawowym na kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej. Odpowiedni moduł zostanie zaproponowany jako moduł do wyboru na początku danego semestru. Opis szczegółowy jak w module podstawowym.
Wymagania wstępne	Jak w module podstawowym

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PAB.2_w_1	Jak w module podstawowym	Jak w module podstawowym	13-PG-S2-PAB.2_1

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-PAB.2_fs_1	ćwiczenia	Jak w module podstawowym	45	Jak w module podstawowym	45	13-PG-S2-PAB.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

Kod modułu: 13-PG-S2-PDA.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDA.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	PG2P-K09 PG2P-W08	4 3
13-PG-S2-PDA.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	PG2P-K01 PG2P-U07	3 4
13-PG-S2-PDA.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04 PG2P-K08 PG2P-U10	3 3 3
13-PG-S2-PDA.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDA.1_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań .	PG2P-K06 PG2P-U04	4 4
13-PG-S2-PDA.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

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

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

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

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-PDA -CZ.1_f	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	13-PG-S2-PDA.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-PDA.2

1. Liczba punktów ECTS: 8

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDA. 2_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	PG2P-K09	4
		PG2P-W08	4
13-PG-S2-PDA. 2_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	PG2P-K01	3
		PG2P-U07	5
13-PG-S2-PDA. 2_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04	4
		PG2P-K08	3
		PG2P-U10	4
13-PG-S2-PDA. 2_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDA. 2_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań .	PG2P-K06	4
		PG2P-U04	4
13-PG-S2-PDA. 2_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

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

Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-PDA.1.
--------------------------	-----------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PDA.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PDA.2_1, 13-PG-S2-PDA.2_2, 13-PG-S2-PDA.2_3, 13-PG-S2-PDA.2_4, 13-PG-S2-PDA.2_5, 13-PG-S2-PDA.2_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	
13-PG-S2-PDA.2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci).	105	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu z	90	13-PG-S2-PDA.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-PDC.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDC . 1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	PG2P-K09 PG2P-W08	4 3
13-PG-S2-PDC . 1_2	Umiejętność realizacji własnych koncepcji artystycznych poprzez kontynuowanie i pogłębianie możliwości warsztatowych.	PG2P-U06	4
13-PG-S2-PDC . 1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04 PG2P-K08 PG2P-U10	3 3 3
13-PG-S2-PDC . 1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDC . 1_5	Umiejętność współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych oraz gotowość do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.	PG2P-U05	4
13-PG-S2-PDC . 1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy obejmujący kompletną dokumentację gry oraz działającą jednostkę gry. Będzie potrafił zaprezentować własną koncepcję.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S2-ZP.2, 13-PG-S2-DA.2, 13-PG-S2-CA.2, 13-PG-S2-PK.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PDC .1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PDC .1_1, 13-PG-S2-PDC .1_2, 13-PG-S2-PDC .1_3, 13-PG-S2-PDC .1_4, 13-PG-S2-PDC .1_5, 13-PG-S2-PDC .1_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	
13-PG-S2-PDC -CZ.1_f	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	13-PG-S2-PDC .1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-PDSD.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDSD.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania dźwięku na potrzeby gier.	PG2P-K09	4
		PG2P-W08	3
13-PG-S2-PDSD.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji dźwiękowych gier w oparciu o samodzielne wykorzystanie wiedzy i wyobraźni	PG2P-K01	4
		PG2P-U07	4
13-PG-S2-PDSD.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04	3
		PG2P-K08	3
		PG2P-U10	3
13-PG-S2-PDSD.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDSD.1_5	Umiejętność samooceny, zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie podjętych działań twórczych.	PG2P-K06	4
		PG2P-U04	4
13-PG-S2-PDSD.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot związany jest z pracą nad projektem dyplomowym studenta wybierającego specjalizację Sound Design. Ostatecznym celem jest wykonanie – w oparciu o wiedzę teoretyczną – kompletnego, logicznie spójnego, na wysokim poziomie umiejętności technicznych oraz interesującego artystycznie, projektu dźwięku do gry lub innego projektu inter- lub multimedialnego.

Wymagania wstępne	Zaliczenie modułów: 13-PG-S2-ZP.1, 13-PG-S2-ZP.2, 13-PG-S2-SD.1, 13-PG-S2-SD.2, 13-PG-S2-ID.1, 13-PG-S2-TN, 13-PG-S2-DFA, 13-PG-S2-PD
--------------------------	---

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PDSD.1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PDSD.1_1, 13-PG-S2-PDSD.1_2, 13-PG-S2-PDSD.1_3, 13-PG-S2-PDSD.1_4, 13-PG-S2-PDSD.1_5, 13-PG-S2-PDSD.1_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	
13-PG-S2-PDC -CZ.1_f	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	75	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	120	13-PG-S2-PDSD.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-PDC.2

1. Liczba punktów ECTS: 8

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDC. 2_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	PG2P-K09	4
		PG2P-W08	3
13-PG-S2-PDC. 2_2	Umiejętność realizacji własnych koncepcji artystycznych poprzez kontynuowanie i pogłębianie możliwości warsztatowych.	PG2P-U06	4
13-PG-S2-PDC. 2_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04	4
		PG2P-K08	3
		PG2P-U10	4
13-PG-S2-PDC. 2_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDC. 2_5	Umiejętność współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych oraz gotowość do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.	PG2P-U05	5
13-PG-S2-PDC. 2_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy obejmujący kompletną dokumentację gry oraz działającą jednostkę gry. Będzie potrafił zaprezentować własną koncepcję.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-PDC.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PDC .2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PDC.2_1, 13-PG-S2-PDC.2_2, 13-PG-S2-PDC.2_3, 13-PG-S2-PDC.2_4, 13-PG-S2-PDC.2_5, 13-PG-S2-PDC.2_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	
13-PG-S2-PDC .2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci).	105	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	13-PG-S2-PDC .2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-PDSD.2

1. Liczba punktów ECTS: 8

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDSD.2_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania dźwięku na potrzeby gier.	PG2P-K09 PG2P-W08	4 3
13-PG-S2-PDSD.2_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji dźwiękowych gier w oparciu o samodzielne wykorzystanie wiedzy i wyobraźni.	PG2P-K01 PG2P-U07	5 5
13-PG-S2-PDSD.2_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04 PG2P-K08 PG2P-U10	4 4 4
13-PG-S2-PDSD.2_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDSD.2_5	Umiejętność samooceny, zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie podjętych działań twórczych.	PG2P-K06 PG2P-U04	5 5
13-PG-S2-PDSD.2_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot związany jest z pracą nad projektem dyplomowym studenta wybierającego specjalizację Sound Design. Ostatecznym celem jest wykonanie – w oparciu o wiedzę teoretyczną – kompletnego, logicznie spójnego, na wysokim poziomie umiejętności technicznych oraz interesującego artystycznie, projektu dźwięku do gry lub innego projektu inter- lub multimedialnego. Będzie potrafił zaprezentować własną koncepcję.

Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-PDSD.1.
--------------------------	------------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PDSD.2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PDSD.2_1, 13-PG-S2-PDSD.2_2, 13-PG-S2-PDSD.2_3, 13-PG-S2-PDSD.2_4, 13-PG-S2-PDSD.2_5, 13-PG-S2-PDSD.2_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	
13-PG-S2-PDSD.2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów dźwiękowych.	105	Praca w oparciu o omawiane techniki projektowania dźwięku, obejmująca wiedzę i umiejętności (w tym technologiczne) niezbędne w realizacji projektu.	90	13-PG-S2-PDSD.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, KOMPOZYCJA (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-PDK.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDK.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania dźwięku w grach.	PG2P-K09	4
		PG2P-W08	3
13-PG-S2-PDK.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji dźwiękowych / muzycznych gier w oparciu o samodzielne wykorzystanie wiedzy i wyobraźni.	PG2P-K01	3
		PG2P-U07	4
13-PG-S2-PDK.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04	3
		PG2P-K08	3
		PG2P-U10	3
13-PG-S2-PDK.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy twórczej – kompozytorskiej.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDK.1_5	Umiejętność samooceny, zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie podjętych działań twórczych / kompozytorskich.	PG2P-K06	4
		PG2P-U04	4
13-PG-S2-PDK.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania modułu „Pracownia dyplomowa. Kompozycja” jest dostarczanie studentowi wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia muzyki (kompozycji), rozwijanie jego wyobraźni muzycznej w powiązaniu z wizualnymi dziedzinami sztuki. Ostatecznym celem jest wykonanie – w oparciu o wiedzę teoretyczną – kompletnego, logicznie spójnego, na wysokim poziomie umiejętności technicznych oraz interesującego artystycznie projektu dyplomowego z zakresu muzyki do gry lub innego projektu inter- lub multimedialnego.

Wymagania wstępne	Znajomość podstaw (zasad) muzyki i instrumentoznawstwa. Znajomość realizacji kompozycji w programach DAW. Znajomość podstaw obsługi silników gier.
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PDK.1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu muzycznego. Na projekt składa się samodzielnie wykonane kompozycja i udźwiękowanie gry lub jej elementów (o ile stanowią jasną i czytelną koncepcję artystyczną).	13-PG-S2-PDK.1_1, 13-PG-S2-PDK.1_2, 13-PG-S2-PDK.1_3, 13-PG-S2-PDK.1_4, 13-PG-S2-PDK.1_5, 13-PG-S2-PDK.1_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	
13-PG-S2-PDA -CZ.1_f	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów muzycznych.	75	Praca w oparciu o omawiane techniki kompozytorskie obejmująca wiedzę i umiejętności (w tym technologiczne) niezbędne w realizacji projektu.	120	13-PG-S2-PDK.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, KOMPOZYCJA (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-PDK.2

1. Liczba punktów ECTS: 17

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDK. 2_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami kompozycji muzycznej na potrzeby gier.	PG2P-K09	4
		PG2P-W08	4
13-PG-S2-PDK. 2_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji muzycznych gier w oparciu o samodzielne wykorzystanie wiedzy i wyobraźni.	PG2P-K01	3
		PG2P-U07	5
13-PG-S2-PDK. 2_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04	4
		PG2P-K08	4
		PG2P-U10	4
13-PG-S2-PDK. 2_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy twórczej – kompozytorskiej.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDK. 2_5	Umiejętność samooceny, zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie podjętych działań twórczych / kompozytorskich.	PG2P-K06	4
		PG2P-U04	4
13-PG-S2-PDK. 2_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania modułu „Pracownia dyplomowa. Kompozycja” jest dostarczanie studentowi wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia muzyki (kompozycji), rozwijanie jego wyobraźni muzycznej w powiązaniu z wizualnymi dziedzinami sztuki. Ostatecznym celem jest wykonanie – w oparciu o wiedzę teoretyczną – kompletnego, logicznie spójnego, na wysokim poziomie umiejętności technicznych oraz interesującego artystycznie projektu dyplomowego z zakresu muzyki do gry lub innego projektu inter- lub multimedialnego.

Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-PDK.1.
--------------------------	-----------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PDK.2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu muzycznego. Na projekt składa się samodzielnie wykonane kompozycja i udźwiękowanie gry lub jej elementów (o ile stanowią jasną i czytelną koncepcję artystyczną).	13-PG-S2-PDK.2_1, 13-PG-S2-PDK.2_2, 13-PG-S2-PDK.2_3, 13-PG-S2-PDK.2_4, 13-PG-S2-PDK.2_5, 13-PG-S2-PDK.2_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	
13-PG-S2-PDK.2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów muzycznych.	105	Praca w oparciu o omawiane techniki kompozytorskie obejmująca wiedzę i umiejętności (w tym technologiczne) niezbędne w realizacji projektu.	120	13-PG-S2-PDK.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (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-PG-S2-PK.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PK.1_1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań.	PG2P-U03	2
13-PG-S2-PK.1_2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni.	PG2P-W05	3
13-PG-S2-PK.1_3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-PK.1_4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń.	PG2P-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-PG-S2-PK.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PK.1_1, 13-PG-S2-PK.1_2, 13-PG-S2-PK.1_3, 13-PG-S2-PK.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-PK.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S2-PK.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (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-PG-S2-PK.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PK.2 _1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań we współpracy z innymi osobami.	PG2P-U03	2
13-PG-S2-PK.2 _2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni.	PG2P-W05	3
13-PG-S2-PK.2 _3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-PK.2 _4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń.	PG2P-U07	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił umiejętnie rozwiązywać zadania wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki artystyczne we współdziałaniu w grupie.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S2-PK.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PK.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PK.2_1, 13-PG-S2-PK.2_2, 13-PG-S2-PK.2_3, 13-PG-S2-PK.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-PK.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S2-PK.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRAKTYKI ZAWODOWE

Kod modułu: 13-PG-S2-PRA

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PRA_1	Znajomość zasady pracy zespołowej w firmach projektujących gry.	PG2P-K02 PG2P-K06 PG2P-K07 PG2P-U05	4 4 4 4
13-PG-S2-PRA_2	Umiejętność adaptacji się do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	PG2P-K05	3
13-PG-S2-PRA_3	Umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-PRA_4	Umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry.	PG2P-K02 PG2P-K03 PG2P-K04 PG2P-K07	4 4 4 4
13-PG-S2-PRA_5	Znajomość zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	PG2P-K09	4
13-PG-S2-PRA_6	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym.	PG2P-U09	4
13-PG-S2-PRA_7	Znajomość form prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K08 PG2P-U10	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił wykorzystać wiedzę i doświadczenie w procesie produkcji gier w pracy zespołowej z osobami z różnych dyscyplin artystycznych i inżynierskich. Pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PRA.1_w_1	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PRA_1, 13-PG-S2-PRA_2, 13-PG-S2-PRA_3, 13-PG-S2-PRA_4, 13-PG-S2-PRA_5, 13-PG-S2-PRA_6, 13-PG-S2-PRA_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	
13-PG-S2-PRA.1_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci).	360	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk.	0	13-PG-S2-PRA.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROGRAMOWANIE DŹWIĘKU

Kod modułu: 13-PG-S1-PD

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PD_1	Zna elementy i techniki programowania dźwięku i systemów sterowania dźwiękiem.	PG2P-W01	2
13-PG-S1-PD_2	Potrafi utworzyć z prostych elementów złożony tor syntezy dźwięku	PG2P-U02 PG2P-U03	2 2
13-PG-S1-PD_3	Potrafi zaprogramować interaktywny efekt dźwiękowy	PG2P-U02 PG2P-U03	2 2
13-PG-S1-PD_4	Potrafi wykorzystywać proste algorytmy generatywne w tworzeniu struktur muzyczno-dźwiękowych	PG2P-U02 PG2P-U03	2 2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza podstaw wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu programowania algorytmów syntezy, przetwarzania dźwięku oraz interaktywnej kompozycji. Stanowi wprowadzenie do programowania interaktywnych struktur dźwiękowych w silnikach gier.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-PD_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-PD_1, 13-PG-S1-PD_2, 13-PG-S1-PD_3, 13-PG-S1-PD_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-PD _fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów, oraz przygotowanie zadań praktycznych	30	

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-GUI.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-GUI.1 _1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	PG2P-W01 PG2P-W02	3 3
13-PG-S2-GUI.1 _2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	PG2P-W03 PG2P-W04 PG2P-W05	3 3 3
13-PG-S2-GUI.1 _3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	PG2P-U01 PG2P-U02	3 4
13-PG-S2-GUI.1 _4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-U06 PG2P-U07	3 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-PG-S2-GUI.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-GUI.1_1, 13-PG-S2-GUI.1_2, 13-PG-S2-GUI.1_3, 13-PG-S2-GUI.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-GUI.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S2-GUI.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-GUI.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-GUI.2 _1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	PG2P-W01 PG2P-W02	5 5
13-PG-S2-GUI.2 _2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	PG2P-W03 PG2P-W04 PG2P-W05	5 5 5
13-PG-S2-GUI.2 _3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	PG2P-U01 PG2P-U02	5 5
13-PG-S2-GUI.2 _4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-U06 PG2P-U07	5 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	Realizacja modułu 13-PG-S2-GUI.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-GUI.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-GUI.2_1, 13-PG-S2-GUI.2_2, 13-PG-S2-GUI.2_3, 13-PG-S2-GUI.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-GUI.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S2-GUI.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (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-PG-S2-SEM.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-SEM.1_1	Posiada zróżnicowaną wiedzę w zakresie teoretycznej refleksji o sztuce.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-SEM.1_2	Dysponuje świadomością uwarunkowań kontekstualnych dyskursu o sztuce.	PG2P-W03	4
13-PG-S2-SEM.1_3	Dysponuje ugruntowaną wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz kulturowych, historycznych i metodologicznych aspektach doświadczenia sztuki.	PG2P-W03	4
13-PG-S2-SEM.1_4	Ma świadomość reorientacji i zmian charakteryzujących kulturę współczesną.	PG2P-W03	4
13-PG-S2-SEM.1_5	Dysponuje wiedzą o relacjach sztuki z innymi dziedzinami kultury	PG2P-W02 PG2P-W03	3 3
13-PG-S2-SEM.1_6	Zna wiodące strategie interpretacyjne sztuki oraz związaną z tym literaturę.	PG2P-W03	4
13-PG-S2-SEM.1_7	Samodzielnie pogłębia świadomość metodologiczną dyskursu o sztuce.	PG2P-W03 PG2P-W04	3 3
13-PG-S2-SEM.1_8	Dysponuje wiedzą o kulturze artystycznej i praktyce interpretacyjnej i potrafi ją wykorzystać w obrębie własnych przedsięwzięć teoretycznych.	PG2P-W04 PG2P-W07 PG2P-W08	4 4 4
13-PG-S2-SEM.1_9	Zna zasady przygotowania i tworzenia prac pisemnych (w zakresie kształtowania problematyki). Potrafi przygotować rozbudowaną pracę pisemną (np. pracę magisterską).	PG2P-U08	5

13-PG-S2-SEM.1_10	Potrafi zastosować w praktyce w pracy pisemnej (bądź prezentacji ustnej) określoną koncepcję Interpretacyjną związaną z opisem i analizą dzieła sztuki.	PG2P-U08	4
13-PG-S2-SEM.1_11	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych.	PG2P-U08	4
13-PG-S2-SEM.1_12	Posiada umiejętność i swobodę wystąpień ustnych i prezentacji z wykorzystaniem technologii cyfrowych.	PG2P-U08 PG2P-U10	4 4
13-PG-S2-SEM.1_13	Dysponuje umiejętnością analitycznego wykorzystania źródeł w praktyce interpretacyjnej i w przygotowywaniu prac pisemnych i wystąpień ustnych.	PG2P-U08	4

3. Opis modułu

Opis	Moduł prowadzi do nabycia umiejętności zastosowania zdobytej wiedzy związanej z kierunkiem studiów (różnych obszarów refleksji teoretycznej) oraz wiedzy metodologicznej w samodzielnej refleksji teoretycznej, w szczególności chodzi o realizację rozbudowanych prac pisemnych. Cel poznawczy seminarium dyplomowego to przede wszystkim rozwijanie świadomości meto-dologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru grafiki, sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.
Wymagania wstępne	Ogólna wiedza z dziejów sztuki, grafiki, kultury artystycznej oraz wybranych koncepcji teoretycznych w zakresie analizy i interpretacji dzieła sztuki.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13- PG2A-SEM.1_w_1	Wystąpienie ustne, prezentacja podejmowanej w pracy	Ocena umiejętności analizy problematyki oraz świadomości metodologicznej, ocena i weryfikacja znajomości oraz praktycznego zastosowania wybranej koncepcji interpretacyjnej.	13-PG-S2-SEM.1_1, 13-PG-S2-SEM.1_2, 13-PG-S2-SEM.1_3, 13-PG-S2-SEM.1_4, 13-PG-S2-SEM.1_5, 13-PG-S2-SEM.1_6, 13-PG-S2-SEM.1_7, 13-PG-S2-SEM.1_8, 13-PG-S2-SEM.1_12, 13-PG-S2-SEM.1_13
13- PG2A-SEM.1_w_2	Praca pisemna	Ocena merytorycznej i problemowej spójności pracy, świadomości i umiejętności redagowania prac pisemnych z uwzględnieniem zasad adjustacji, bibliografii i przypisów oraz umiejętności konstruowania problematyki szczegółowej i świadomości kontekstualnych uwikłań dzieła sztuki. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest rozpoczęcie realizacji teoretycznej pracy dyplomowej.	13-PG-S2-SEM.1_1, 13-PG-S2-SEM.1_2, 13-PG-S2-SEM.1_3, 13-PG-S2-SEM.1_4, 13-PG-S2-SEM.1_5, 13-PG-S2-SEM.1_6, 13-PG-S2-SEM.1_7, 13-PG-S2-SEM.1_8, 13-PG-S2-SEM.1_9, 13-PG-S2-SEM.1_10, 13-PG-S2-SEM.1_11, 13-PG-S2-SEM.1_12, 13-PG-S2-SEM.1_13

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-SEM.1_fs_1	seminarium	Zróżnicowane metody obejmują: omówienia, wykłady problemowe, konsultacje, prezentacje audiowizualne, analizę zagadnień przygotowywanych przez studentów, pracę nad tekstami i źródłami. Studenci ponadto opracowują wybrane zagadnienia w formie pisemnej oraz uczestniczą w omawianiu prezentacji opracowanych przez inne osoby.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień związanych z realizowaną pracą pisemną; pogłębianie świadomości metodologicznej i znajomości zastosowanej koncepcji interpretacyjnej. Pisanie i redagowanie pracy pisemnej.	45	13- PG2A-SEM.1_w_1, 13- PG2A-SEM.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (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-PG-S2-SEM.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-SEM.2_1	Posiada zróżnicowaną wiedzę w zakresie teoretycznej refleksji o sztuce.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-SEM.2_2	Dysponuje świadomością uwarunkowań kontekstualnych dyskursu o sztuce.	PG2P-W03	4
13-PG-S2-SEM.2_3	Dysponuje ugruntowaną wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz kulturowych, historycznych i metodologicznych aspektach doświadczenia sztuki.	PG2P-W03	4
13-PG-S2-SEM.2_4	Ma świadomość reorientacji i zmian charakteryzujących kulturę współczesną.	PG2P-W03	4
13-PG-S2-SEM.2_5	Dysponuje wiedzą o relacjach sztuki z innymi dziedzinami kultury	PG2P-W02 PG2P-W03	3 3
13-PG-S2-SEM.2_6	Zna wiodące strategie interpretacyjne sztuki oraz związaną z tym literaturę.	PG2P-W03	4
13-PG-S2-SEM.2_7	Samodzielnie pogłębia świadomość metodologiczną dyskursu o sztuce.	PG2P-W03 PG2P-W04	3 3
13-PG-S2-SEM.2_8	Dysponuje wiedzą o kulturze artystycznej i praktyce interpretacyjnej i potrafi ją wykorzystać w obrębie własnych przedsięwzięć teoretycznych.	PG2P-W03 PG2P-W07 PG2P-W08	4 4 4
13-PG-S2-SEM.2_9	Zna zasady przygotowania i tworzenia prac pisemnych (w zakresie kształtowania problematyki). Potrafi przygotować rozbudowaną pracę pisemną (np. pracę magisterską).	PG2P-U08	5

13-PG-S2-SEM.2_10	Potrafi zastosować w praktyce w pracy pisemnej (bądź prezentacji ustnej) określoną koncepcję Interpretacyjną związaną z opisem i analizą dzieła sztuki.	PG2P-U08	4
13-PG-S2-SEM.2_11	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych.	PG2P-U08	4
13-PG-S2-SEM.2_12	Posiada umiejętność i swobodę wystąpień ustnych i prezentacji z wykorzystaniem technologii cyfrowych.	PG2P-U08 PG2P-U10	4 4
13-PG-S2-SEM.2_13	Dysponuje umiejętnością analitycznego wykorzystania źródeł w praktyce interpretacyjnej i w przygotowywaniu prac pisemnych i wystąpień ustnych.	PG2P-U08	4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł prowadzi do nabycia umiejętności zastosowania zdobytej wiedzy związanej z kierunkiem studiów (różnych obszarów refleksji teoretycznej) oraz wiedzy metodologicznej w samodzielnej refleksji teoretycznej, w szczególności chodzi o realizację rozbudowanych prac pisemnych. Cel poznawczy seminarium dyplomowego to przede wszystkim rozwijanie świadomości meto-dologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru grafiki, sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-SEM.2_w_1	Wystąpienie ustne, prezentacja podejmowanej w pracy	Ocena umiejętności analizy problematyki oraz świadomości metodologicznej, ocena i weryfikacja znajomości oraz praktycznego zastosowania wybranej koncepcji interpretacyjnej.	13-PG-S2-SEM.2_1, 13-PG-S2-SEM.2_2, 13-PG-S2-SEM.2_3, 13-PG-S2-SEM.2_4, 13-PG-S2-SEM.2_5, 13-PG-S2-SEM.2_6, 13-PG-S2-SEM.2_7, 13-PG-S2-SEM.2_8, 13-PG-S2-SEM.2_12, 13-PG-S2-SEM.2_13
13-PG-S2-SEM.2_w_2	Praca pisemna	Ocena merytorycznej i problemowej spójności pracy, świadomości i umiejętności redagowania prac pisemnych z uwzględnieniem zasad adjustacji, bibliografii i przypisów oraz umiejętności konstruowania problematyki szczegółowej i świadomości kontekstualnych uwikłań dzieła sztuki. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest ukończenie realizacji teoretycznej pracy dyplomowej wraz z gotowością do obrony.	13-PG-S2-SEM.2_1, 13-PG-S2-SEM.2_2, 13-PG-S2-SEM.2_3, 13-PG-S2-SEM.2_4, 13-PG-S2-SEM.2_5, 13-PG-S2-SEM.2_6, 13-PG-S2-SEM.2_7, 13-PG-S2-SEM.2_8, 13-PG-S2-SEM.2_9, 13-PG-S2-SEM.2_10, 13-PG-S2-SEM.2_11, 13-PG-S2-SEM.2_12, 13-PG-S2-SEM.2_13

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-SEM.2_fs_1	seminarium	różnicowane metody obejmują: omówienia, wykłady problemowe, konsultacje, prezentacje audiowizualne, analizę zagadnień przygotowywanych przez studentów, pracę nad tekstami i źródłami. Studenci ponadto opracowują wybrane zagadnienia w formie pisemnej oraz uczestniczą w omawianiu prezentacji opracowanych przez inne osoby.	15	Zróżnicowane metody obejmują: omówienia, wykłady problemowe, konsultacje, prezentacje audiowizualne, analizę zagadnień przygotowywanych przez studentów, pracę nad tekstami i źródłami. Studenci ponadto opracowują wybrane zagadnienia w formie pisemnej oraz uczestniczą w omawianiu prezentacji opracowanych przez inne osoby.	105	13-PG-S2-SEM.2_w_1, 13-PG-S2-SEM.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM NAUKOWE 1

Kod modułu: 13-PG-S2-SN.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu				
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
13-PG-S2-SN.1 _1	Posiada rozszerzoną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego muzyki i jej związków z innymi dziedzinami życia oraz potrafi zastosować tę wiedzę w ramach własnego projektu badawczego.	PG2P-W03 PG2P-W04 PG2P-W06 PG2P-W07	3 3 3 3	
13-PG-S2-SN.1 _2	Posiada umiejętności umożliwiające prowadzenia własnych badań naukowych.	PG2P-K07 PG2P-U08	3 3	
13-PG-S2-SN.1 _3	Potrafi przygotować adekwatną prezentację wyników własnych badań naukowych i przedstawić te wyniki podczas sympozjum naukowego.	PG2P-K06 PG2P-K08 PG2P-U10	3 3 3	

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu Seminarium naukowe 1 studenci prowadzą badania w ramach własnego projektu naukowego z podanego na początku semestru zakresu tematycznego. Seminarium naukowe daje studentom okazję do zapoznania się z praktyczną stroną badań naukowych w zakresie nauk humanistycznych – stanowi to jeden z etapów przygotowania do późniejszego sporządzenia pracy magisterskiej. Wyniki badań studentów przedstawione zostaną publicznie na zakończenie semestru jako referaty podczas sympozjum naukowego.
Wymagania wstępne	Posiadanie podstawowych umiejętności warsztatowych niezbędnych w pracy naukowo-badawczej.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-SN.1_w_1	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą i odpowiednimi narzędziami niezbędnymi do rozwiązania określonych problemów.	13-PG-S2-SN.1_1, 13-PG-S2-SN.1_2, 13-PG-S2-SN.1_3
13-PG-S2-SN.1_w_2	Prezentacja	Ocena (merytoryczna i formalna) wyników pracy studentów zaprezentowanych w formie referatu podczas sympozjum naukowego po poddawaniu ich pod dyskusję.	13-PG-S2-SN.1_1, 13-PG-S2-SN.1_2, 13-PG-S2-SN.1_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	
13-PG-S2-SN.1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia w formie konwersatoryjno-warsztatowej. Prowadzący na podstawie wybranych przykładów przedstawia różne aspekty pracy badawczej w zakresie nauk humanistycznych. W ramach dyskusji omawiane i weryfikowane są postępy i wyniki prac własnych studentów.	15	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej, praca z literaturą przedmiotu, opracowywanie zadanych tematów oraz realizacja prac w zakresie własnych badań naukowych.	45	13-PG-S2-SN.1_w_1, 13-PG-S2-SN.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM NAUKOWE 2

Kod modułu: 13-PG-S2-SN.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-SN.2 _1	Posiada rozszerzoną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego muzyki i jej związków z innymi dziedzinami współczesnego życia i sztuki oraz potrafi zastosować tę wiedzę w ramach własnego projektu badawczego lub badawczo-artystycznego.	PG2P-W03 PG2P-W04 PG2P-W06 PG2P-W07	4 4 4 4
13-PG-S2-SN.2 _2	Posiada umiejętności umożliwiające prowadzenia własnych badań naukowych.	PG2P-K07 PG2P-U08	4 4
13-PG-S2-SN.2 _3	Potrafi przygotować adekwatną prezentację wyników własnych badań naukowych i przedstawić te wyniki podczas sympozjum naukowego.	PG2P-K06 PG2P-K08 PG2P-U10	4 4 4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu Seminarium naukowe 2 studenci prowadzą badania w ramach własnego projektu naukowego lub naukowo-artystycznego z podanego na początku semestru zakresu tematycznego (muzuka i sztuka współczesna / „multimedia” / gry komputerowe). Seminarium naukowe daje studentom okazję do zapoznania się z praktyczną stroną badań naukowych w zakresie nauk humanistycznych – stanowi to jeden z etapów przygotowania do późniejszego sporządzenia pracy magisterskiej. Wyniki badań studentów przedstawione zostaną publicznie na zakończenie semestru jako referaty podczas sympozjum naukowego.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów kształcenia modułu Seminarium naukowe 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-SN.2_w_1	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą i odpowiednimi narzędziami niezbędnymi do rozwiązania określonych problemów.	13-PG-S2-SN.2_1, 13-PG-S2-SN.2_2, 13-PG-S2-SN.2_3
13-PG-S2-SN.2_w_2	Prezentacja	Ocena (merytoryczna i formalna) wyników pracy studentów zaprezentowanych w formie referatu podczas sympozjum naukowego po poddawaniu ich pod dyskusję.	13-PG-S2-SN.2_1, 13-PG-S2-SN.2_2, 13-PG-S2-SN.2_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	
13-PG-S2-SN.2_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia w formie konwersatoryjno-warsztatowej. Prowadzący na podstawie wybranych przykładów przedstawia różne aspekty pracy badawczej w zakresie nauk humanistycznych. W ramach dyskusji omawiane i weryfikowane są postępy i wyniki prac własnych studentów.	15	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej, praca z literaturą przedmiotu, opracowywanie zadanych tematów oraz realizacja prac w zakresie własnych badań naukowych.	30	13-PG-S2-SN.2_w_1, 13-PG-S2-SN.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SOUND DESIGN CZ. 1

Kod modułu: 13-PG-S1-SD.1

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-SD.1_1	Zna zaawansowane techniki edytorskie, sposoby kształtowania toru audio i wykorzystania wirtualnych syntezytorów i efektów w wybranym programie DAW	PG2P-W01	2
13-PG-S1-SD.1_2	Potrafi zrealizować nagranie na potrzeby kreacji dźwiękowej.	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	2 2 2
13-PG-S1-SD.1_3	Rozwija techniczną i estetyczną świadomość dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	2 2 2
13-PG-S1-SD.1_4	Potrafi utworzyć prostą scenę dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	2 2 2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projektowania dźwięku. Ma za zadanie zapoznać studentów z elementami współczesnego warsztatu sounddesignera, zarówno w zakresie środków technicznych, jak i umiejętności słyszenia oraz wyobraźni dźwiękowej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-SD.1_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-SD.1_1, 13-PG-S1-SD.1_2, 13-PG-S1-SD.1_3, 13-PG-S1-SD.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-SD.1_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	Realizacja zadań praktycznych, budowanie portfolio dźwiękowego	45	13-PG-S1-SD.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SOUND DESIGN CZ. 2

Kod modułu: 13-PG-S1-SD.2

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-SD.2 _1	Zna podstawy proceduralnych technik projektowania dźwięku.	PG2P-W01	2
13-PG-S1-SD.2 _2	Potrafi utworzyć prosty algorytm generujący dźwięki, sterowany wybranym parametrem.	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	2 2 2
13-PG-S1-SD.2 _3	Rozwija techniczną i estetyczną świadomość dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	2 3 3
13-PG-S1-SD.2 _4	Potrafi utworzyć prostą scenę dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projektowania dźwięku. Ma za zadanie zapoznać studentów z elementami współczesnego warsztatu sounddesignera, zarówno w zakresie środków technicznych, jak i umiejętności słyszenia oraz wyobraźni dźwiękowej.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł 13-PG-S1-SD.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-SD.2_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-SD.2_1, 13-PG-S1-SD.2_2, 13-PG-S1-SD.2_3, 13-PG-S1-SD.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-SD.2_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	Realizacja zadań praktycznych, budowanie portfolio dźwiękowego	45	13-PG-S1-SD.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SOUND DESIGN CZ. 3

Kod modułu: 13-PG-S1-SD.3

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-SD.3 _1	Zna zaawansowane proceduralne techniki projektowania dźwięku.	PG2P-W01	3
13-PG-S1-SD.3 _2	Potrafi utworzyć sparametryzowany algorytm generujący dźwięki.	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	3 3 3
13-PG-S1-SD.3 _3	Rozwija techniczną i estetyczną świadomość dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	3 3 3
13-PG-S1-SD.3 _4	Potrafi utworzyć prostą scenę dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projektowania dźwięku. Ma za zadanie zapoznać studentów z elementami współczesnego warsztatu sounddesignera, zarówno w zakresie środków technicznych, jak i umiejętności słyszenia oraz wyobraźni dźwiękowej.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł 13-PG-S1-SD.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-SD.3_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-SD.3_1, 13-PG-S1-SD.3_2, 13-PG-S1-SD.3_3, 13-PG-S1-SD.3_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-SD.3_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	Realizacja zadań praktycznych, budowanie portfolio dźwiękowego	45	13-PG-S1-SD.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SOUND DESIGN CZ. 4

Kod modułu: 13-PG-S1-SD.4

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-SD.4 _1	Posiada złożony zasób technik projektowania dźwięku.	PG2P-W01	2
13-PG-S1-SD.4 _2	Potrafi utworzyć złożone efekty dźwiękowe z wykorzystaniem wielu technik i z wyraźnie określonym charakterem estetycznym	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	2 2 2
13-PG-S1-SD.4 _3	Rozwija techniczną i estetyczną świadomość dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	3 3 3
13-PG-S1-SD.4 _4	Potrafi utworzyć złożoną i spójną scenę dźwiękową, świadomie kształtowaną według własnej wizji estetycznej.	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	4 4 4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projektowania dźwięku. Ma za zadanie zapoznać studentów z elementami współczesnego warsztatu sounddesignera, zarówno w zakresie środków technicznych, jak i umiejętności słyszenia oraz wyobraźni dźwiękowej.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł 13-PG-S1-SD.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-SD.4_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-SD.4_1, 13-PG-S1-SD.4_2, 13-PG-S1-SD.4_3, 13-PG-S1-SD.4_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-SD.4_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	Realizacja zadań praktycznych, budowanie portfolio dźwiękowego	45	13-PG-S1-SD.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNIKA NAGRANIOWA

Kod modułu: 13-PG-S2-TN

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-TN_1	Zna różnorodne techniki nagraniowe jakie są wykorzystywane w studiu dźwiękowym, na planie filmowym i w innych sytuacjach.	PG2P-U02 PG2P-U06	3 3
13-PG-S2-TN_2	Zna specyfikę wykorzystywanych technik nagraniowych oraz walory estetyczne każdej z nich.	PG2P-U04	3
13-PG-S2-TN_3	Potrafi zastosować poznane techniki adekwatnie do potrzeb kreowania scen dźwiękowych w multimedialach.	PG2P-U03	3
13-PG-S2-TN_4	Potrafi pracować w grupie oraz korzystać z możliwości przesyłania różnego typu danych muzycznych przez internet.	PG2P-U05	3

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu ma na celu zapoznanie się z różnymi technikami realizacji nagrań dźwiękowych. Realizacja modułu pozwoli na zdobycie praktycznych umiejętności dobierania technik mikrofonowych do potrzeb kreacji obrazu dźwiękowego, poznanie techniki rejestracji cyfrowej dźwięku, zapoznanie się z zagadnieniem montażu dźwięku, zdobycie umiejętności korzystania z różnego rodzaju procesorów dźwięku. Student nauczy się współpracować w grupie, pracując nad wybranymi elementami sceny dźwiękowej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-TN _w_1	Praca zaliczeniowa	Projekt zaliczeniowy polegający na realizacji nagrania zadanej formy dźwiękowej.	13-PG-S2-TN_1, 13-PG-S2-TN_2, 13-PG-S2-TN_3, 13-PG-S2-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	
13-PG-S1-TN_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem, zajęcia praktyczne.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz praca nad elementami projektu.	45	13-PG-S1-TN_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-TDNP.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-TDNP.1_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy na płaszczyźnie obrazu.	PG2P-W02	3
13-PG-S2-TDNP.1_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	PG2P-U02 PG2P-W04	4 4
13-PG-S2-TDNP.1_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-U03 PG2P-W08	4 4
13-PG-S2-TDNP.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	PG2P-U02	3
13-PG-S2-TDNP.1_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	PG2P-K03 PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język plastyki w obrębie zarówno tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu. Będzie poznawał narzędzia malarskie i graficzne oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-TDNP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-TDNP.1_1, 13-PG-S2-TDNP.1_2, 13-PG-S2-TDNP.1_3, 13-PG-S2-TDNP.1_4, 13-PG-S2-TDNP.1_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	
13-PG-S2-TDNP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-TDNP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-TDNP.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-TDNP.2_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy na płaszczyźnie obrazu.	PG2P-W02	3
13-PG-S2-TDNP.2_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	PG2P-U02 PG2P-W04	4 4
13-PG-S2-TDNP.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-U03 PG2P-W08	4 4
13-PG-S2-TDNP.2_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	PG2P-U02	3
13-PG-S2-TDNP.2_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	PG2P-K03 PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język plastyki w obrębie zarówno tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu. Będzie poznawał narzędzia malarskie i graficzne oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-TDNP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-TDNP.2_1, 13-PG-S2-TDNP.2_2, 13-PG-S2-TDNP.2_3, 13-PG-S2-TDNP.2_4, 13-PG-S2-TDNP.2_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	
13-PG-S2-TDNP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-TDNP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-TDWP.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-TDWP.1_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy w przestrzeni rzeźbiarskiej.	PG2P-W02	3
13-PG-S2-TDWP.1_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	PG2P-U02 PG2P-W04	4 4
13-PG-S2-TDWP.1_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-U03 PG2P-W08	4 4
13-PG-S2-TDWP.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	PG2P-U02	3
13-PG-S2-TDWP.1_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	PG2P-K03 PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje zasady modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-TDWP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-TDWP.1_1, 13-PG-S2-TDWP.1_2, 13-PG-S2-TDWP.1_3, 13-PG-S2-TDWP.1_4, 13-PG-S2-TDWP.1_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	
13-PG-S2-TDWP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-TDWP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-TDWP.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-TDWP.2_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy w przestrzeni rzeźbiarskiej.	PG2P-W02	3
13-PG-S2-TDWP.2_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	PG2P-U02 PG2P-W04	4 4
13-PG-S2-TDWP.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-U03 PG2P-W08	4 4
13-PG-S2-TDWP.2_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	PG2P-U02	3
13-PG-S2-TDWP.2_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	PG2P-K03 PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje zasady modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-TDWP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-TDWP.2_1, 13-PG-S2-TDWP.2_2, 13-PG-S2-TDWP.2_3, 13-PG-S2-TDWP.2_4, 13-PG-S2-TDWP.2_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	
13-PG-S2-TDWP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	13-PG-S2-TDWP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-WZKS.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-WZKS.1_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.	PG2P-W01	3
13-PG-S2-WZKS.1_2	Posiada wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie rozwoju gatunków gier na przestrzeni dziejów oraz wiedzę dotyczącą współczesnych gier komputerowych i ich związków z kulturą. Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze.	PG2P-W03	3
		PG2P-W04	3
		PG2P-W07	3
13-PG-S2-WZKS.1_3	Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze.	PG2P-W02	3
		PG2P-W03	3
		PG2P-W04	3
		PG2P-W07	3
13-PG-S2-WZKS.1_4	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł.	PG2P-K06	3
		PG2P-U08	3
		PG2P-U10	3
13-PG-S2-WZKS.1_5	Potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	PG2P-U10	3
13-PG-S2-WZKS.1_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	PG2P-K01	3
		PG2P-W04	3
13-PG-S2-WZKS.1_7	Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem	PG2P-K02	3
		PG2P-K06	3

twórczości graficznej. Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej.		
---	--	--

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu stanowią uzupełnienie wiedzy z zakresu historii sztuki, wiedzy o kulturze oraz wybranych zagadnień antropologii kulturowej. Cele poznawcze przedmiotu sprowadzają się do rozpoznania założeń, fundamentów oraz odrębności kultury modernistycznej i postmodernistycznej, ze szczególnym uwzględnieniem postmodernistycznych reorientacji w różnych obszarach dzisiejszej kultury – szeroki kontekst (nauka, filozofia, kultura artystyczna, literatura, sztuka). W tym także rozpoznania i zrozumienia kontekstów historyczno-kulturowych ponowoczesnych transgresji i dekonstrukcji, związanych z tym pojęć i koncepcji, niezbędnych dla rozumienia współczesnej kultury i praktyki artystycznej. Studenci powinni dysponować wiedzą i orientacją w obszarze charakterystycznych dla ponowoczesności tendencji i zjawisk kulturowych, ale także umiejętnością ich krytycznej analizy i oceny.
Wymagania wstępne	Wstępna orientacja w zakresie historii sztuki i antropologii kulturowej

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13_PG2A_WZKS.1_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu całości treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach, w tym znajomości wybranych zagadnień w obszarze kultury i sztuki ponowoczesnej, pojęć i kategorii związanych z projektem postmodernizmu oraz zależności i uwarunkowań kontekstualnych, istotnych dla współczesnej kultury i kultury artystycznej.	13-PG-S2-WZKS.1_1, 13-PG-S2-WZKS.1_2, 13-PG-S2-WZKS.1_3, 13-PG-S2-WZKS.1_4, 13-PG-S2-WZKS.1_5, 13-PG-S2-WZKS.1_6, 13-PG-S2-WZKS.1_7
13_PG2A_WZKS.1_w_2	Kolokwium/praca pisemna	Weryfikacja wiedzy z wybranego zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach. Ocena merytoryczności i rzeczowości argumentów, weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu.	13-PG-S2-WZKS.1_1, 13-PG-S2-WZKS.1_2, 13-PG-S2-WZKS.1_3, 13-PG-S2-WZKS.1_4, 13-PG-S2-WZKS.1_5, 13-PG-S2-WZKS.1_6, 13-PG-S2-WZKS.1_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	
13-PG-S2-WZKS.1_fs_1	wykład	Wykład. Dotyczy wybranych aspektów wiedzy o genezie, czasoprzestrzeni i założeniach kultury ponowoczesnej, w tym nauki, poznania, filozofii, a przede wszystkim sztuki i praktyki artystycznej. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	13_PG2A_WZKS.1_w_1
13-PG-S2-	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą	15	

WZKS.1_fs_2		tekstem i źródłami, pogłębienie refleksji o wybranych zagadnieniach kultury i sztuki ponowoczesnej.		nad wskazanymi tekstami oraz źródłami.	13_PG2A_WZKS. 1_w_2
-------------	--	---	--	--	------------------------

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-WZKS.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_PG2A_WZKS.2_1	Dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy, zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej.	PG2P-W02 PG2P-W03 PG2P-W04	3 3 3
13_PG2A_WZKS.2_2	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł.	PG2P-K06 PG2P-U08 PG2P-U10	3 3 3
13_PG2A_WZKS.2_3	Potrąfi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	PG2P-U10	3
13_PG2A_WZKS.2_4	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	PG2P-K01 PG2P-W04	3 3
13_PG2A_WZKS.2_5	Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej. Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej.	PG2P-K02 PG2P-K06	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu prowadzą się do dalszego pogłębiania refleksji o kulturze ponowoczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem wybranych zagadnień teorii sztuki ponowoczesnej oraz wiodących, dwudziestowiecznych i ponowoczesnych koncepcji interpretacyjnych dzieła sztuki. Chodzi o

	najbardziej reprezentatywne dla współczesności metodologie i strategie interpretacyjne, istotne w perspektywie rozumienia współczesnej kultury i praktyki artystycznej (wieloparadygmatyczność, partycypacyjność, interaktywność). Swoiste zamknięcie tej problematyki wiąże się z prezentacją tak zwanego „zwrotu kulturowego” w humanistyce, eksponującego nową płaszczyznę poznawczo-interpretacyjną oraz status nauk o kulturze, jako nauk podstawowych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13_PG2A_WZKS.2_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach, w tym znajomości wybranych koncepcji metodologicznych i interpretacyjnych, dominujących w dwudziestowiecznym dyskursie o sztuce i kulturze artystycznej.	13_PG2A_WZKS.2_1, 13_PG2A_WZKS.2_2, 13_PG2A_WZKS.2_3, 13_PG2A_WZKS.2_4, 13_PG2A_WZKS.2_5
13_PG2A_WZKS.2_w_2	Kolokwium/praca pisemna	Weryfikacja wiedzy z wybranego zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach. Ocena merytoryczności i rzeczowości argumentów, weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu.	13_PG2A_WZKS.2_1, 13_PG2A_WZKS.2_2, 13_PG2A_WZKS.2_3, 13_PG2A_WZKS.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-WZKS.2_fs_1	wykład	Dotyczy wybranych aspektów wiedzy o wiodących koncepcjach metodologicznych w obrębie dwudziestowiecznego, szczególnie ponowoczesnego dyskursu o sztuce. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	13_PG2A_WZKS.2_w_1
13-PG-S2-WZKS.2_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem i źródłami, pogłębienie refleksji o wybranych zagadnieniach metodologicznych i teoriach interpretacji.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami.	15	13_PG2A_WZKS.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-K3D.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-K3D.1 _1	Umiejętność konstruowania dowolnej „siatki” modelu organicznego oraz hard-surface uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	PG2P-U01 PG2P-W01	4 3
13-PG-S2-K3D.1 _2	Umiejętność korzysta z dostępnych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	PG2P-U03 PG2P-U07	3 4
13-PG-S2-K3D.1 _3	Biegła umiejętność posługiwania się terminologią wykorzystywaną przy tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych oraz gier komputerowych.	PG2P-W07	4
13-PG-S2-K3D.1 _4	Umiejętność maksymalnego i efektywnie wykorzystania znanych programów służących do tworzenia wirtualnych obiektów i środowisk trójwymiarowych.	PG2P-U07 PG2P-W01	4 3
13-PG-S2-K3D.1 _5	Umiejętność pracy w zespole tworzącym grę komputerową jak i właściwej organizacji pracy jako lider zespołu.	PG2P-K03 PG2P-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-PG-S2-K3D.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-K3D.1_1, 13-PG-S2-K3D.1_2, 13-PG-S2-K3D.1_3, 13-PG-S2-K3D.1_4, 13-PG-S2-K3D.1_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	
13-PG-S2-K3D.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	13-PG-S2-K3D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-K3D.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

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

3. Opis modułu	
Opis	Moduł przygotowujący do samodzielnego i zespołowego tworzenia zaawansowanych modeli trójwymiarowych z wykorzystaniem najnowszych technik i oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki 3D.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-K3D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-K3D.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-K3D.2_1, 13-PG-S2-K3D.2_2, 13-PG-S2-K3D.2_3, 13-PG-S2-K3D.2_4, 13-PG-S2-K3D.2_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	
13-PG-S2-K3D.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	13-PG-S2-K3D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S2-K3D.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-K3D.3 _1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność teksturowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly.	PG2P-U02 PG2P-W01	3 3
13-PG-S2-K3D.3 _2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	PG2P-W07	3
13-PG-S2-K3D.3 _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.	PG2P-U01 PG2P-U07	4 3
13-PG-S2-K3D.3 _4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób różnych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	PG2P-U01 PG2P-U07	4 3
13-PG-S2-K3D.3 _5	Umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	PG2P-U01 PG2P-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	Realizacja modułu: 13-EA1A-ZP.2, 13-EA1A-DA.2, 13-EA1A-KA.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-K3D.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-K3D.3_1, 13-PG-S2-K3D.3_2, 13-PG-S2-K3D.3_3, 13-PG-S2-K3D.3_4, 13-PG-S2-K3D.3_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	
13-PG-S2-K3D.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	13-PG-S2-K3D.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S2-K3D.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-K3D.4 _1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność teksturowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly.	PG2P-U02 PG2P-W01	3 3
13-PG-S2-K3D.4 _2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	PG2P-W07	3
13-PG-S2-K3D.4 _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.	PG2P-U01 PG2P-U07	4 3
13-PG-S2-K3D.4 _4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób zaawansowanych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	PG2P-U01 PG2P-U07	4 3
13-PG-S2-K3D.4 _5	Umiejętność symulowania zachowania złożonego obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	PG2P-U01 PG2P-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 13-PG-S2-K3D.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-K3D.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-K3D.4_1, 13-PG-S2-K3D.4_2, 13-PG-S2-K3D.4_3, 13-PG-S2-K3D.4_4, 13-PG-S2-K3D.4_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	
13-PG-S2-K3D.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	13-PG-S2-K3D.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-ZP.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ZP.1_1	Posiada znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.1_2	Posiada znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.1_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-ZP.1_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Przygotowanie do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową 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-PG-S2-ZP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ZP.1_1, 13-PG-S2-ZP.1_2, 13-PG-S2-ZP.1_3, 13-PG-S2-ZP.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-ZP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	13-PG-S2-ZP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-ZP.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ZP.2 _1	Posiada znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.2 _2	Posiada znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.2 _3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-ZP.2 _4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Przygotowanie do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-ZP.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-ZP.2 _w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ZP.2_1, 13-PG-S2-ZP.2_2, 13-PG-S2-ZP.2_3, 13-PG-S2-ZP.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-ZP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	13-PG-S2-ZP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S2-ZP.3

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ZP.3 _1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.3 _2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.3 _3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-ZP.3 _4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	PG2P-U07	4
13-PG-S2-ZP.3 _5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-ZP.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-ZP.3	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

_w_1		zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ZP.3_1, 13-PG-S2-ZP.3_2, 13-PG-S2-ZP.3_3, 13-PG-S2-ZP.3_4, 13-PG-S2-ZP.3_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	
13-PG-S2-ZP.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	13-PG-S2-ZP.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S2-ZP.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ZP.4 _1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.4 _2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.4 _3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-ZP.4 _4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	PG2P-U07	4
13-PG-S2-ZP.4 _5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-ZP.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13_PG1A	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

_PZP.4_w_1		realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ZP.4_1, 13-PG-S2-ZP.4_2, 13-PG-S2-ZP.4_3, 13-PG-S2-ZP.4_4, 13-PG-S2-ZP.4_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	
13-PG-S2-ZP.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	13_PG1A_PZP.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-ZS.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ZS.1 _1	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document.	PG2P-W08	2
13-PG-S2-ZS.1 _2	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska.	PG2P-W08	2
13-PG-S2-ZS.1 _3	Znajomość i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.	PG2P-W08	2
13-PG-S2-ZS.1 _4	Umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie graficznej kreacji świata gry.	PG2P-U02	3
13-PG-S2-ZS.1 _5	Umiejętność samodzielnego tworzenia Game Design Document.	PG2P-U06	4

3. Opis modułu	
Opis	Student uzyska umiejętność 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-PG-S2-ZS.1 w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG-S2-ZS.1_1, 13-PG-S2-ZS.1_2, 13-PG-S2-ZS.1_3,

			13-PG-S2-ZS.1_4, 13-PG-S2-ZS.1_5
13-PG-S2-ZS.1_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG-S2-ZS.1_1, 13-PG-S2-ZS.1_2, 13-PG-S2-ZS.1_3, 13-PG-S2-ZS.1_4, 13-PG-S2-ZS.1_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	
13-PG-S2-ZS.1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę 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-PG-S2-ZS.1_w_1
13-PG-S2-ZS.1_fs_2	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S2-ZS.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-ZS.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ZS.2 _1	Świadomości społecznych kontekstów sztuki.	PG2P-W04 PG2P-W05	3 3
13-PG-S2-ZS.2 _2	Znajomość metod gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	PG2P-W07 PG2P-W08	2 2
13-PG-S2-ZS.2 _3	Znajomość podstawowych pojęć z zakresu teorii narracji.	PG2P-W03 PG2P-W08	3 2
13-PG-S2-ZS.2 _4	Znajomość strategii narracyjnych dwudziestego wieku.	PG2P-W03 PG2P-W08	3 2
13-PG-S2-ZS.2 _5	Znajomość podstawowych zjawisk, pojęć i terminologii związanych z historią i rozwojem sztuki filmowej.	PG2P-W03 PG2P-W07	3 4

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. Posiada znajomość elementów kultury popularnej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-ZS.2_w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG-S2-ZS.2_1, 13-PG-S2-ZS.2_2, 13-PG-S2-ZS.2_3, 13-PG-S2-ZS.2_4, 13-PG-S2-ZS.2_5
13-PG-S2-ZS.2_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG-S2-ZS.2_1, 13-PG-S2-ZS.2_2, 13-PG-S2-ZS.2_3, 13-PG-S2-ZS.2_4, 13-PG-S2-ZS.2_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	
13-PG-S2-ZS.2_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę 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-PG-S2-ZS.2_w_1
13-PG-S2-ZS.2_fs_2	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S2-ZS.2_w_2