

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA GUI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-AG.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-AG.1_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-AG.1_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	4
W6-PG-S2-AG.1_3	posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej gier, umożliwiającą swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	W6-PG2P-U05	3
W6-PG-S2-AG.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	3
W6-PG-S2-AG.1_5	wykorzystuje mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	W6-PG2P-K04	5

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem umiejętności projektowych, typografii i animacji przy projektowaniu elementów GUI. Program poszerza umiejętności projektowania GUI o animację, wiedzę z zakresu typografii i psychologię widzenia. Student poznaje poszczególne zasady, narzędzia i metody przy kompleksowym tworzenia GUI oraz interaktywnych interfaców do gier .Efektem jest spójny z projektem interaktywny projekt GUI
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-AG.1_w_1	projekt	Wykonanie ergonomicznego modelu GUI, uwzględniającego interface, menu oraz elementy nawigacji i tutorialu w wybranym projekcie gry.	W6-PG-S2-AG.1_1, W6-PG-S2-AG.1_2, W6-PG-S2-AG.1_3, W6-PG-S2-AG.1_4, W6-PG-S2-AG.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-AG.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu projektowania zaawansowanych elementów GUI	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu ergonomii i psychologii widzenia przy projektowaniu i animacji interaktywnego GUI w grze	30	W6-PG-S2-AG.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA GUI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-AG.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-AG.2_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-AG.2_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	4
W6-PG-S2-AG.2_3	posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej gier, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	W6-PG2P-U05	3
W6-PG-S2-AG.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	3
W6-PG-S2-AG.2_5	wykorzystuje mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	W6-PG2P-K04	5

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem umiejętności projektowych, typografii i animacji przy projektowaniu elementów GUI. Program poszerza umiejętności projektowania GUI o animację, wiedzę z zakresu typografii i psychologię widzenia. Student poznaje poszczególne zasady, narzędzia i metody przy kompleksowym tworzenia GUI oraz interaktywnych interfaców do gier .Efektem jest spójny z projektem interaktywny projekt GUI
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-AG.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-AG.2_w_1	projekt	Wykonanie ergonomicznego modelu GUI, uwzględniającego interface, menu oraz elementy nawigacji i tutorialu w wybranym projekcie gry.	W6-PG-S2-AG.2_1, W6-PG-S2-AG.2_2, W6-PG-S2-AG.2_3, W6-PG-S2-AG.2_4, W6-PG-S2-AG.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-AG.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu projektowania zaawansowanych elementów GUI	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu ergonomii i psychologii widzenia przy projektowaniu i animacji interaktywnego GUI w grze	30	W6-PG-S2-AG.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMATICS/ CUTSCENES (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-AC.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-AC.1 _1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-AC.1 _2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-AC.1 _3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-AC.1 _4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-AC.1 _5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-AC.1 _6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem storyboardów i rozwinięciem w animatiki przy projektowaniu gier. Program poszerza umiejętności game designu, projektowania i animacji i wzbogaca o praktyczne zastosowanie edytorów w grach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montowaniu scen filmowych (cutszenek), wykorzystywanych w produkcji gier oraz zastosowanie animatorów przy różnych aspektach tworzenia gier. Efektem jest spójny z projektem animowany obraz cyfrowy.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-AC.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowe storyboardu i animacji wybranych elementów w grze. Zaprojektowany animatnik wybranego fragmentu gry lub animacja sekwencji fabularnej według uzgodnionego scenariusza	W6-PG-S2-AC.1_1, W6-PG-S2-AC.1_2, W6-PG-S2-AC.1_3, W6-PG-S2-AC.1_4, W6-PG-S2-AC.1_5, W6-PG-S2-AC.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-AC.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animatników w grach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem animatników i cutscenek w grach.	45	W6-PG-S2-AC.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMATICS/ CUTSCENES (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-AC.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-AC.2_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-AC.2_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-AC.2_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-AC.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-AC.2_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-PG2P-W09	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem storyboardów i rozwinięciem w animatiki przy projektowaniu gier. Program poszerza umiejętności game designu, projektowania i animacji i wzbogaca o praktyczne zastosowanie edytorów w grach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montowaniu scen filmowych (cutszenek), wykorzystywanych w produkcji gier oraz zastosowanie animatorów przy różnych aspektach tworzenia gier. Efektem jest spójny z projektem animowany obraz cyfrowy.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-AC.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-AC.2_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowe storyboardu i animacji wybranych elementów w grze. Zaprojektowany animatki wybranego fragmentu gry lub animacja sekwencji fabularnej według uzgodnionego scenariusza	W6-PG-S2-AC.2_1, W6-PG-S2-AC.2_2, W6-PG-S2-AC.2_3, W6-PG-S2-AC.2_4, W6-PG-S2-AC.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-AC.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animatki w grach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem animatki i cutscenek w grach.	45	W6-PG-S2-AC.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.1
Kod modułu: W6-PG-S2-DA.1
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-DA.1 _1	Zna zasady grafiki rastrowej i wektorowej.	W6-PG2P-W02	2
W6-PG-S2-DA.1 _2	Zna formaty zapisu grafiki komputerowej.	W6-PG2P-W02	2
W6-PG-S2-DA.1 _3	Zna zaawansowane możliwości programów komputerowych do edycji grafiki komputerowej.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-DA.1 _4	Potrafi samodzielnie tworzyć i przetwarzać grafikę komputerową.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U03 W6-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 uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-DA. 1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	

			W6-PG-S2-DA.1_1, W6-PG-S2-DA.1_2, W6-PG-S2-DA.1_3, W6-PG-S2-DA.1_4
--	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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	W6-PG-S2-DA.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.2
Kod modułu: W6-PG-S2-DA.2
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-DA.2 _1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	W6-PG2P-W02	2
W6-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.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-DA.2 _3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W05	4 3
W6-PG-S2-DA.2 _4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-K01	4
W6-PG-S2-DA.2 _5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	W6-PG2P-K01	3
W6-PG-S2-DA.2 _6	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreacyjnych w obszarze grafiki cyfrowej i dalsze pogłębianie doświadczeń i wiedzy z tej dziedziny.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-DA.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-DA.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-DA.2_1, W6-PG-S2-DA.2_2, W6-PG-S2-DA.2_3, W6-PG-S2-DA.2_4, W6-PG-S2-DA.2_5, W6-PG-S2-DA.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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	W6-PG-S2-DA.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.3
Kod modułu: W6-PG-S2-DA.3
1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-DA.3_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice projektowej.	W6-PG2P-W03	2
W6-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.	W6-PG2P-W05	2
W6-PG-S2-DA.3_3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W05	4 5
W6-PG-S2-DA.3_4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-K01	4
W6-PG-S2-DA.3_5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-DA.3_6	Potrafi w sposób krytyczny ocenić własne działania twórcze oraz inne działania z zakresu grafiki cyfrowej oraz szeroko pojętej kultury.	W6-PG2P-K06	3
W6-PG-S2-DA.3_7	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-DA.3_8	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	W6-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 W6-PG-S2-DA.2.
--------------------------	----------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-DA.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-DA.3_1, W6-PG-S2-DA.3_2, W6-PG-S2-DA.3_3, W6-PG-S2-DA.3_4, W6-PG-S2-DA.3_5, W6-PG-S2-DA.3_6, W6-PG-S2-DA.3_7, W6-PG-S2-DA.3_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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	W6-PG-S2-DA.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.4
Kod modułu: W6-PG-S2-DA.4
1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-DA.4_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice projektowej.	W6-PG2P-W03	3
W6-PG-S2-DA.4_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-DA.4_3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W05	4 5
W6-PG-S2-DA.4_4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-K01	4
W6-PG-S2-DA.4_5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	W6-PG2P-U03	4
W6-PG-S2-DA.4_6	Potrafi w sposób krytyczny ocenić własne działania twórcze oraz inne działania z zakresu grafiki cyfrowej oraz szeroko pojętej kultury.	W6-PG2P-K06	3
W6-PG-S2-DA.4_7	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-DA.4_8	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-W02	3

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 W6-PG-S2-DA.3.
--------------------------	----------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-DA.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-DA.4_1, W6-PG-S2-DA.4_2, W6-PG-S2-DA.4_3, W6-PG-S2-DA.4_4, W6-PG-S2-DA.4_5, W6-PG-S2-DA.4_6, W6-PG-S2-DA.4_7, W6-PG-S2-DA.4_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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	W6-PG-S2-DA.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY

Kod modułu: W6-PG-S2-JO

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-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.	W6-PG2P-U09	3
W6-PG-S2-JO_2	Formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem.	W6-PG2P-U09	3
W6-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.	W6-PG2P-U09	3
W6-PG-S2-JO_4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	W6-PG2P-U09	3
W6-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.	W6-PG2P-K05 W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-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.	W6-PG-S2-JO_1, W6-PG-S2-JO_2, W6-PG-S2-JO_3, W6-PG-S2-JO_4, W6-PG-S2-JO_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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	W6-PG-S2-JO_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Moduł ogólnoakademicki

Kod modułu: MO1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
MO1_1	Osoba studiująca rozumie wzajemne relacje nauk humanistycznych, społecznych, przyrodniczych, ścisłych, technicznych i sztuki.	W6-PG2P-U _OOD W6-PG2P-W _OOD	3 3
MO1_2	Osoba studiująca potrafi zestawiać ze sobą informacje z różnych dziedzin wiedzy, tworząc spójny obraz interdyscyplinarnego zagadnienia.	W6-PG2P-U _OOD W6-PG2P-W _OOD	3 3
MO1_3	Osoba studiująca potrafi wyszukiwać potrzebne wiadomości w źródłach różnego typu i umie je krytycznie selekcjonować.	W6-PG2P-U _OOD W6-PG2P-W _OOD	3 3
MO1_4	Osoba studiująca potrafi swobodnie poruszać się w obszarze podstawowych pojęć dotyczących zagadnień poruszanych w ramach modułu, szczegółowo przedstawionych w odpowiednich sylabusach.	W6-PG2P-U _OOD W6-PG2P-W _OOD	3 3
MO1_5	Osoba studiująca zyskuje potrzebę i nawyk docierania do informacji źródłowych spoza źródeł treści właściwych dla studiowanego kierunku.	W6-PG2P-KS _OOD W6-PG2P-U _OOD	2 2 2

		W6-PG2P-W _OOD	
--	--	-------------------	--

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest rozszerzenie ogólnej wiedzy i umiejętności osoby studiującej, wykraczających poza jej kierunek studiów oraz zainspirowanie do samodzielnego rozwijania pasji naukowych i twórczych. Zagadnienia podejmowane w ramach modułu mają na celu z jednej strony rozbudzenie ciekawości, a z drugiej – wskazanie na przydatność interdyscyplinarnej wiedzy i zróżnicowanych umiejętności w życiu zawodowym oraz w relacjach i interakcjach społecznych a także działaniach skierowanych na różne pola aktywności. Dzięki temu osoby studiujące mają szansę na wzbudzenie w sobie potrzeby uzupełniania wiedzy i umiejętności spoza wykształcenia kierunkowego. W ramach modułu ogólnoakademickiego proponuje się zajęcia (wykłady i/lub ćwiczenia/konwersatoria lub zajęcia praktyczne) polegające zarówno na podawaniu wiedzy w sposób uwzględniający nowatorskie i profesjonalne zasady prezentacji jak i metody interaktywne, angażujące osoby studiujące do czynnego udziału w zajęciach. Interdyscyplinarne założenia modułu uwzględniają możliwość jego współprowadzenia przez nauczycieli akademickich reprezentujących różne dyscypliny naukowe, co pozwoli na wieloaspektowe spojrzenie na przedstawiane zagadnienia. Ponadto moduł uwzględnia możliwość realizacji w języku angielskim i innych językach. Osoba studiująca dokonuje wyboru tematyki zajęć spośród propozycji zgłoszonych w ramach modułu.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
MO1_w_1	sprawdzian	Sprawdzian wiadomości w formie pisemnej lub ustnej zgodny z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie.	MO1_1, MO1_2, MO1_3, MO1_4, MO1_5
MO1_w_2	ocena ciągła	Bieżąca ocena indywidualnej pracy osób studiujących, będąca średnią z ocen z aktywności realizowanych w trakcie zajęć, zgodna z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie.	MO1_1, MO1_2, MO1_3, MO1_4, MO1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MO1_fs_1	w zależności od wyboru	W zależności od typu zajęć wykorzystywane mogą być następujące metody: podająca, problemowa, zadaniowa, projektowa, analiza materiału źródłowego etc.	30	Samodzielna, wnikliwa lektura wskazanych w sylabusie materiałów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy lub umiejętności zdobytej w trakcie zajęć.	45	MO1_w_1, MO1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU (WYBÓR) CZ.1
Kod modułu: W6-PG-S2-MRO.1
1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-MRO.1_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających własną realizację artystyczną w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-MRO.1_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-MRO.1_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	2
W6-PG-S2-MRO.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	4
W6-PG-S2-MRO.1_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-MRO.1_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem montażu przy składaniu wyreżyserowanych materiałów filmowych w grze. Program poszerza umiejętności planowania, projektowania i montażu o edytory reżyserskie w silniku gry. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montażu. Efektem jest spójny z projektem obraz wideo.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-MRO.1_w_1	projekt pracy	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności reżyserskie i montażowe w grach.	W6-PG-S2-MRO.1_1, W6-PG-S2-MRO.1_2, W6-PG-S2-MRO.1_3, W6-PG-S2-MRO.1_4, W6-PG-S2-MRO.1_5, W6-PG-S2-MRO.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-MRO.1_fs_1	ćwiczenia	Zastosowanie praktycznej wiedzy z zakresu reżyserii i montażu obrazu cyfrowego w grach i filmach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem i reżyserią wybranych fragmentów gry	45	W6-PG-S2-MRO.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU (WYBÓR) CZ.2
Kod modułu: W6-PG-S2-MRO.2
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-MRO.2_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających własną realizację artystyczną w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-MRO.2_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-MRO.2_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	2
W6-PG-S2-MRO.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	4
W6-PG-S2-MRO.2_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-MRO.2_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem montażu przy składaniu wyreżyserowanych materiałów filmowych w grze. Program poszerza umiejętności planowania, projektowania i montażu o edytory reżyserskie w silniku gry. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montażu. Efektem jest spójny z projektem obraz wideo.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-MRO.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-MRO.2_w_1	projekt pracy	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności reżyserskie i montażowe w grach	W6-PG-S2-MRO.2_1, W6-PG-S2-MRO.2_2, W6-PG-S2-MRO.2_3, W6-PG-S2-MRO.2_4, W6-PG-S2-MRO.2_5, W6-PG-S2-MRO.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-MRO.2_fs_1	ćwiczenia	Zastosowanie praktycznej wiedzy z zakresu reżyserii i montażu obrazu cyfrowego w grach i filmach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem i reżyserią wybranych fragmentów gry.	45	W6-PG-S2-MRO.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W AR (WYBÓR) CZ.1
Kod modułu: W6-PG-S2- PZPIAR.1
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIAR.1_1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	W6-PG2P-W01	3
		W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	W6-PG2P-U01	3
		W6-PG2P-U02	4
W6-PG-S2-PZPIAR.1_4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U06	3
		W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_5	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	W6-PG2P-W01	3
		W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_6	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W05	3

3. Opis modułu

Opis	
-------------	--

	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej) oraz projektowaniem interakcji. Student poznaje podstawy i zasady projektowania interakcji w AR. Program poszerza umiejętność projektowania animacji dedykowanej potrzebą rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base. Każdy student pracuje na swoich autorskich materiałach.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6PG-S2-PZPIAR.1_w_	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności tworzenia animacji, implementacji filmu lub animacji oraz zastosowania interakcji na platformie AR.	W6-PG-S2-PZPIAR.1_1, W6-PG-S2-PZPIAR.1_2, W6-PG-S2-PZPIAR.1_3, W6-PG-S2-PZPIAR.1_4, W6-PG-S2-PZPIAR.1_5, W6-PG-S2-PZPIAR.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PZPIAR.1_f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia interakcji na platformie AR	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją, implementacją oraz wykorzystaniem platformy AR	30	W6PG-S2- PZPIAR.1_w_

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W AR (WYBÓR) CZ.2
Kod modułu: W6-PG-S2-PZPIAR.2
1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIAR.2_1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	W6-PG2P-W01 W6-PG2P-W02	5 5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W04 W6-PG2P-W05	5 5 5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02	5 5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U06 W6-PG2P-U07	5 5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_5	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-PG2P-W09	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej). Program poszerza umiejętności studenta związane z zasadami projektowania a przede wszystkim zastosowania interakcji w AR. Program w sposób zaawansowany poszerza umiejętność projektowania animacji dedykowanej potrzebą rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje zaawansowane poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base, Projection AR. Student implementuje swoje projekty przy zastosowaniu narzędzi takich jak: AR Core, Vuforia, Ar Kit. Każdy student pracuje na swoich autorskich materiałach. Student poznaje

	poszczególne etapy, narzędzia i sposoby niezbędne do zaprojektowania filmu – animacji oraz wprowadzenia w nie elementów interakcji odpowiadających wymogą platformy AR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2- PZPIAR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PZPIAR.2_w	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowania interakcji na potrzeby platformy AR	W6-PG-S2-PZPIAR.2_1, W6-PG-S2-PZPIAR.2_2, W6-PG-S2-PZPIAR.2_3, W6-PG-S2-PZPIAR.2_4, W6-PG-S2-PZPIAR.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PZPIAR.2_f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animacji oraz implementacji na platformę AR elementów interaktywnych	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej implementacją elementów interaktywnych na platformę AR	15	W6-PG-S2- PZPIAR.2_w

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W VR (WYBÓR) CZ.1
Kod modułu: W6-PG-S2-PZPIVR.1
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIVR.1_1	Zna zasady tworzenia graficznego środowiska gry.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-PZPIVR.1_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02	3 3
W6-PG-S2-PZPIVR.1_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PZPIVR.1_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PZPIVR.1_5	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-PZPIVR.1_6	Posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, oraz zastosowaniu interakcji na platformie VR przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat Virtual Reality, interakcji stosowanej przy użyciu tej platformy, zarówno stosowania interakcji w animacji jak i interakcji z obiektami w grze. Poszerza wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi i odpowiedniego ich doboru (Inside-out vs Outside-in; PC vs Standalone) Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia autorskiego projektu z elementami interakcji na platformie VR.

Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PZPIVR.1_w	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR oraz zastosowania w niej interakcji. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D jak i 3D zaimplementowanej na platformę VR.	W6-PG-S2- PZPIVR.1_1, W6-PG-S2- PZPIVR.1_2, W6-PG-S2- PZPIVR.1_3, W6-PG-S2- PZPIVR.1_4, W6-PG-S2- PZPIVR.1_5, W6-PG-S2- PZPIVR.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PZPIVR.1-f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animacji 2D oraz 3D	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z interakcją w projekcie oraz implementacją na platformę VR	30	W6-PG-S2- PZPIVR.1_w

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W VR (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PZPIVR.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIVR.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia graficznego środowiska gry.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02	4 4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PZPIVR.2_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_5	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-PG2P-W09	3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat podstaw i zasad projektowania Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji. Poszerza wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi przy projektowaniu rzeczywistości rozszerzonej i odpowiedniego ich doboru, na poziomie podstawowym. Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia prostego autorskiego projektu na platformie VR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PZPIVR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PZPIVR.2_w	projekt	Wykonanie i prezentacja prostego projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D z elementami 3D, zaimplementowanie grafiki na platformę VR.	W6-PG-S2- PZPIVR.2_1, W6-PG-S2- PZPIVR.2_2, W6-PG-S2- PZPIVR.2_3, W6-PG-S2- PZPIVR.2_4, W6-PG-S2- PZPIVR.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PZPIVR.2_f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu pracy na platformie VR	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją 2D z elementami 3D i implementacją na platformę VR	15	W6-PG-S2- PZPIVR.2_w

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

Kod modułu: W6-PG-S2-PD2D.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

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

3. Opis modułu

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: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2.

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

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PD2D.1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	W6-PG-S2-PD2D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

Kod modułu: W6-PG-S2-PD2D.2

1. Liczba punktów ECTS: 8

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

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PD2D.2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PD2D.2_1, W6-PG-S2-PD2D.2_2, W6-PG-S2-PD2D.2_3, W6-PG-S2-PD2D.2_4, W6-PG-S2-PD2D.2_5, W6-PG-S2-PD2D.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PD2D.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	W6-PG-S2-PD2D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, 3D (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PD3D.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PD3D.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier 3D.	W6-PG2P-W06	4
		W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PD3D.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier 3D w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	W6-PG2P-K01	3
		W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-PD3D.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K04	3
		W6-PG2P-K08	2
		W6-PG2P-U10	3
W6-PG-S2-PD3D.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	W6-PG2P-K02	3
		W6-PG2P-U01	4
W6-PG-S2-PD3D.1_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań .	W6-PG2P-K06	2
		W6-PG2P-U04	2
W6-PG-S2-PD3D.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	W6-PG2P-K05	3

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: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PD3D.1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PD3D.1_1, W6-PG-S2-PD3D.1_2, W6-PG-S2-PD3D.1_3, W6-PG-S2-PD3D.1_4, W6-PG-S2-PD3D.1_5, W6-PG-S2-PD3D.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PD3D.1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	W6-PG-S2-PD3D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, 3D (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PD3D.2

1. Liczba punktów ECTS: 8

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PD3D.2_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier 3D.	W6-PG2P-W06 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-PD3D.2_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier 3D w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U07	3 5
W6-PG-S2-PD3D.2_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K04 W6-PG2P-K08 W6-PG2P-U10	4 2 4
W6-PG-S2-PD3D.2_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	W6-PG2P-K02 W6-PG2P-U01	4 4
W6-PG-S2-PD3D.2_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań .	W6-PG2P-K06 W6-PG2P-U04	4 4
W6-PG-S2-PD3D.2_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	W6-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 W6-PG-S2-PD3D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PD3D.2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PD3D.2_1, W6-PG-S2-PD3D.2_2, W6-PG-S2-PD3D.2_3, W6-PG-S2-PD3D.2_4, W6-PG-S2-PD3D.2_5, W6-PG-S2-PD3D.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PD3D.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	W6-PG-S2-PD3D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.1
Kod modułu: W6-PG-S2-PK.1
1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PK.1 _1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U01	1 3
W6-PG-S2-PK.1 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PK.1 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PK.1 _4	Posiada podstawową umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	2 2
W6-PG-S2-PK.1 _5	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PK.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PK.1_1, W6-PG-S2-PK.1_2, W6-PG-S2-PK.1_3, W6-PG-S2-PK.1_4, W6-PG-S2-PK.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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.	45	W6-PG-S2-PK.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PK.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PK.2 _1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U01	2 3
W6-PG-S2-PK.2 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PK.2 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PK.2 _4	Posiada umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	3 3
W6-PG-S2-PK.2 _5	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	W6-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 W6-PG-S2-PK.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PK.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PK.2_1, W6-PG-S2-PK.2_2, W6-PG-S2-PK.2_3, W6-PG-S2-PK.2_4, W6-PG-S2-PK.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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.	45	W6-PG-S2-PK.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2-PK.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PK.3 _1	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w grach komputerowych.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U01	2 3
W6-PG-S2-PK.3 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PK.3 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PK.3 _4	Posiada umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	3 3
W6-PG-S2-PK.3 _5	Umie realizować zaawansowane projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	W6-PG2P-U02	4
W6-PG-S2-PK.3 _6	Posiada i samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację autorskich projektów koncepcyjnych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-PK.3 _7	Posiada umiejętność współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych.	W6-PG2P-U06	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 W6-PG-S2-PK.2
--------------------------	---------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PK.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PK.3_1, W6-PG-S2-PK.3_2, W6-PG-S2-PK.3_3, W6-PG-S2-PK.3_4, W6-PG-S2-PK.3_5, W6-PG-S2-PK.3_6, W6-PG-S2-PK.3_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PK.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	W6-PG-S2-PK.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KREATYWNA CZ.1
Kod modułu: W6-PG-S2-KR.1
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-KR.1_1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań.	W6-PG2P-U03	2
W6-PG-S2-KR.1_2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni.	W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-KR.1_3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-KR.1_4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń.	W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-KR.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-KR.1_1, W6-PG-S2-KR.1_2, W6-PG-S2-KR.1_3, W6-PG-S2-KR.1_4

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

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KREATYWNA CZ.2
Kod modułu: W6-PG-S2-KR.2
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-KR.2_1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań we współpracy z innymi osobami.	W6-PG2P-U03	2
W6-PG-S2-KR.2_2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni.	W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-KR.2_3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-KR.2_4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń.	W6-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 W6-PG-S2-PK.1.

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

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-KR.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	W6-PG-S2-KR.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRAKTYKI ZAWODOWE
Kod modułu: W6-PG-S2-PRA
1. Liczba punktów ECTS: 12

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PRA_1	Znajomość zasady pracy zespołowej w firmach projektujących gry.	W6-PG2P-K02 W6-PG2P-K06 W6-PG2P-K07 W6-PG2P-U05	4 4 4 4
W6-PG-S2-PRA_2	Umiejętność adaptacji się do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	W6-PG2P-K05	3
W6-PG-S2-PRA_3	Umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych.	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PRA_4	Umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry.	W6-PG2P-K02 W6-PG2P-K03 W6-PG2P-K04 W6-PG2P-K07	4 4 4 4
W6-PG-S2-PRA_5	Znajomość zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	W6-PG2P-W09	4
W6-PG-S2-PRA_6	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym.	W6-PG2P-U09	4
W6-PG-S2-PRA_7	Znajomość form prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K08 W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PRA.1_w_1	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PRA_1, W6-PG-S2-PRA_2, W6-PG-S2-PRA_3, W6-PG-S2-PRA_4, W6-PG-S2-PRA_5, W6-PG-S2-PRA_6, W6-PG-S2-PRA_7

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

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY AR (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PAR.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PAR.1_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-PAR.1_2	Posiada umiejętność poprawnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W07	1 3 2
W6-PG-S2-PAR.1_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PAR.1_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	1 2
W6-PG-S2-PAR.1_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	W6-PG2P-K06 W6-PG2P-U06 W6-PG2P-W02	3 3 2
W6-PG-S2-PAR.1_6	Posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej). Student poznaje podstawy i zasady projektowania animacji dedykowanej potrzebą platformy rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base. Każdy student pracuje na swoich autorskich

	materiałach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby niezbędne do zaprojektowania filmu – animacji odpowiadających wymogom platformy AR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PAR.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowe wykorzystania AR, Zaprojektowany fragment gry lub animacja sekwencji według uzgodnionego scenariusza z zastosowaniem markerów AR	W6-PG-S2- PAR.1_1, W6-PG-S2- PAR.1_2, W6-PG-S2- PAR.1_3, W6-PG-S2- PAR.1_4, W6-PG-S2- PAR.1_5, W6-PG-S2- PAR.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PAR.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia rzeczywistości rozszerzonej	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem animacji, marker base, marker less, superimposition base	45	W6-PG-S2- PAR.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY AR (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PAR.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PAR.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-PAR.2_2	Posiada umiejętność samodzielnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W07	4 3 2
W6-PG-S2-PAR.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PAR.2_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	1 2
W6-PG-S2-PAR.2_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	W6-PG2P-K06 W6-PG2P-U06 W6-PG2P-W02	3 4 3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej). Program poszerza umiejętności studenta związane z zasadami projektowania oraz zastosowania interakcji w AR. Program poszerza umiejętność projektowania animacji dedykowanej potrzebie rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje zaawansowane poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base, Projection AR. Student implementuje swoje projekty przy zastosowaniu narzędzi takich jak: AR

	Core, Vuforia, Ar Kit. Każdy student pracuje na swoich autorskich materiałach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby niezbędne do zaprojektowania filmu – animacji odpowiadających wymogom platformy AR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PAR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PAR.2_w_1	projekt	Zaprojektowany fragment gry lub animacja sekwencji według uzgodnionego scenariusza z zastosowaniem markerów AR, implementacja za pomocą odpowiednich narzędzi takich jak: Vuforia, AR Core, AR Kit.	W6-PG-S2- PAR.2_1, W6-PG-S2- PAR.2_2, W6-PG-S2- PAR.2_3, W6-PG-S2- PAR.2_4, W6-PG-S2- PAR.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PAR.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu poruszania się w rzeczywistości rozszerzonej	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją, rzeczywistością rozszerzoną oraz implementacją	45	W6-PG-S2- PAR.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY VR (WYBÓR) CZ.1
Kod modułu: W6-PG-S2-PVR.1
1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PVR.1_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PVR.1_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-PVR.1_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PVR.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-PVR.1_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-PVR.1_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji jak i interakcji z obiektami w grze. Poszerza wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi i odpowiedniego ich doboru (Inside-out vs Outsaid-in; PC vs Standalone) Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia autorskiego projektu na platformie VR.
-------------	---

Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PVR.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D jak i 3D zaimplementowanej na platformę VR.	W6-PG-S2- PVR.1_1, W6-PG-S2- PVR.1_2, W6-PG-S2- PVR.1_3, W6-PG-S2- PVR.1_4, W6-PG-S2- PVR.1_5, W6-PG-S2- PVR.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PVR.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu pracy na platformie VR	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją 2 oraz 3D i implementacją na platformę VR	45	W6-PG-S2- PVR.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY VR (WYBÓR) CZ.2
Kod modułu: W6-PG-S2-PVR.2
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PVR.2_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PVR.2_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-PVR.2_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PVR.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-PVR.2_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-PG2P-W09	3

3. Opis modułu	
Opis	Student kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych. Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, przy projektowaniu gier. Program poszerza zaawansowaną wiedzę na temat Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji jak i interakcji z obiektami w grze. Poszerza na poziomie zaawansowanym wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi i odpowiedniego ich doboru (Inside-out vs Outsaid-in; PC vs Standalone) Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia oryginalnego autorskiego projektu na platformie VR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PVR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PVR.2_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności implementacji animacji 2D oraz 3D na platformę VR. Zaprojektowanie interaktywnej animacji wybranego fragmentu gry lub animacja sekwencji fabularnej według uzgodnionego scenariusza	W6-PG-S2- PVR.2_1, W6-PG-S2- PVR.2_2, W6-PG-S2-PVR.2_3, W6-PG-S2- PVR.2_4, W6-PG-S2- PVR.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PVR.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu animacji 2D, 3D oraz platformy VR.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z implementacją animacji oraz filmów na platformę VR	45	W6-PG-S2- PVR.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-SEM.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SEM.1_1	Posiada zróżnicowaną wiedzę w zakresie teoretycznej refleksji o sztuce.	W6-PG2P-W03	2
W6-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.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.1_11	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.1_12	Posiada umiejętność i swobodę wystąpień ustnych i prezentacji z wykorzystaniem technologii cyfrowych.	W6-PG2P-U08 W6-PG2P-U10	4 4
W6-PG-S2-SEM.1_13	Dysponuje umiejętnością analitycznego wykorzystania źródeł w praktyce interpretacyjnej i w przygotowywaniu prac pisemnych i wystąpień ustnych.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.1_2	Dysponuje świadomością uwarunkowań kontekstualnych dyskursu o sztuce.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.1_3	Dysponuje ugruntowaną wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz kulturowych, historycznych i metodologicznych aspektach doświadczenia sztuki.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.1_4	Ma świadomość reorientacji i zmian charakteryzujących kulturę współczesną.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.1_5	Dysponuje wiedzą o relacjach sztuki z innymi dziedzinami kultury	W6-PG2P-W02 W6-PG2P-W03	3 3
W6-PG-S2-	Zna wiodące strategie interpretacyjne sztuki oraz związaną z tym literaturę.	W6-PG2P-W03	4

SEM.1_6			
W6-PG-S2-SEM.1_7	Samodzielnie pogłębia świadomość metodologiczną dyskursu o sztuce.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W04	3 3
W6-PG-S2-SEM.1_8	Dysponuje wiedzą o kulturze artystycznej i praktyce interpretacyjnej i potrafi ją wykorzystać w obrębie własnych przedsięwzięć teoretycznych.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W07 W6-PG2P-W08	4 4 4
W6-PG-S2-SEM.1_9	Zna zasady przygotowania i tworzenia prac pisemnych (w zakresie kształtowania problematyki). Potrafi przygotować rozbudowaną pracę pisemną (np. pracę magisterską).	W6-PG2P-U08	5

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	Ogólna wiedza z dziejów sztuki, grafiki, kultury artystycznej oraz wybranych koncepcji teoretycznych w zakresie analizy i interpretacji dzieła sztuki.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6- 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.	W6-PG-S2-SEM.1_1, W6-PG-S2-SEM.1_12, W6-PG-S2-SEM.1_13, W6-PG-S2-SEM.1_2, W6-PG-S2-SEM.1_3, W6-PG-S2-SEM.1_4, W6-PG-S2-SEM.1_5, W6-PG-S2-SEM.1_6, W6-PG-S2-SEM.1_7, W6-PG-S2-SEM.1_8
W6- 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.	W6-PG-S2-SEM.1_1, W6-PG-S2-SEM.1_10, W6-PG-S2-SEM.1_11, W6-PG-S2-SEM.1_12, W6-PG-S2-SEM.1_13, W6-PG-S2-SEM.1_2, W6-PG-S2-SEM.1_3, W6-PG-S2-SEM.1_4, W6-PG-S2-SEM.1_5, W6-PG-S2-SEM.1_6, W6-PG-S2-SEM.1_7, W6-PG-S2-SEM.1_8, W6-PG-S2-SEM.1_9

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SEM.1_fs_1	ćwiczenia	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.	30	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	W6- PG2A-SEM.1_w_1, W6- PG2A-SEM.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-SEM.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SEM.2_1	Posiada zróżnicowaną wiedzę w zakresie teoretycznej refleksji o sztuce.	W6-PG2P-W03	2
W6-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.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.2_11	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.2_12	Posiada umiejętność i swobodę wystąpień ustnych i prezentacji z wykorzystaniem technologii cyfrowych.	W6-PG2P-U08 W6-PG2P-U10	4 4
W6-PG-S2-SEM.2_13	Dysponuje umiejętnością analitycznego wykorzystania źródeł w praktyce interpretacyjnej i w przygotowywaniu prac pisemnych i wystąpień ustnych.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.2_2	Dysponuje świadomością uwarunkowań kontekstualnych dyskursu o sztuce.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.2_3	Dysponuje ugruntowaną wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz kulturowych, historycznych i metodologicznych aspektach doświadczenia sztuki.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.2_4	Ma świadomość reorientacji i zmian charakteryzujących kulturę współczesną.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.2_5	Dysponuje wiedzą o relacjach sztuki z innymi dziedzinami kultury	W6-PG2P-W02 W6-PG2P-W03	3 3
W6-PG-S2-	Zna wiodące strategie interpretacyjne sztuki oraz związaną z tym literaturę.	W6-PG2P-W03	4

SEM.2_6			
W6-PG-S2-SEM.2_7	Samodzielnie pogłębia świadomość metodologiczną dyskursu o sztuce.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W04	3 3
W6-PG-S2-SEM.2_8	Dysponuje wiedzą o kulturze artystycznej i praktyce interpretacyjnej i potrafi ją wykorzystać w obrębie własnych przedsięwzięć teoretycznych.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W07 W6-PG2P-W08	4 4 4
W6-PG-S2-SEM.2_9	Zna zasady przygotowania i tworzenia prac pisemnych (w zakresie kształtowania problematyki). Potrafi przygotować rozbudowaną pracę pisemną (np. pracę magisterską).	W6-PG2P-U08	5

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 uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-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.	W6-PG-S2-SEM.2_1, W6-PG-S2-SEM.2_12, W6-PG-S2-SEM.2_13, W6-PG-S2-SEM.2_2, W6-PG-S2-SEM.2_3, W6-PG-S2-SEM.2_4, W6-PG-S2-SEM.2_5, W6-PG-S2-SEM.2_6, W6-PG-S2-SEM.2_7, W6-PG-S2-SEM.2_8
W6-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.	W6-PG-S2-SEM.2_1, W6-PG-S2-SEM.2_10, W6-PG-S2-SEM.2_11, W6-PG-S2-SEM.2_12, W6-PG-S2-SEM.2_13, W6-PG-S2-SEM.2_2, W6-PG-S2-SEM.2_3, W6-PG-S2-SEM.2_4, W6-PG-S2-SEM.2_5, W6-PG-S2-SEM.2_6, W6-PG-S2-SEM.2_7, W6-PG-S2-SEM.2_8, W6-PG-S2-SEM.2_9

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SEM.2_fs_1	ćwiczenia	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.	30	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.	105	W6-PG-S2-SEM.2_w_1, W6-PG-S2-SEM.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.1
Kod modułu: W6-PG-S2-SG.1
1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SG.1_1	Posiada znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.1_2	Posiada znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.1_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.1_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SG.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.1_1, W6-PG-S2-SG.1_2, W6-PG-S2-SG.1_3, W6-PG-S2-SG.1_4

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

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-SG.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SG.2_1	Posiada znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.2_2	Posiada znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.2_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.2_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-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 W6-PG-S2-SG.1.

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

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SG.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-SG.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2-SG.3

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SG.3 _1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.3 _2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.3 _3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.3 _4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-SG.3 _5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry.	W6-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 W6-PG-S2-SG.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SG.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.3_1, W6-PG-S2-SG.3_2, W6-PG-S2-SG.3_3, W6-PG-S2-SG.3_4, W6-PG-S2-SG.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SG.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	W6-PG-S2-SG.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.4

Kod modułu: W6-PG-S2-SG.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SG.4 _1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.4 _2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.4 _3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.4 _4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-SG.4 _5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry.	W6-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 W6-PG-S2-SG.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6_PG1A_SG.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.4_1, W6-PG-S2-SG.4_2, W6-PG-S2-SG.4_3, W6-PG-S2-SG.4_4, W6-PG-S2-SG.4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SG.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	W6_PG1A_SG.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-SON.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SON.1_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-SON.1_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-SON.1_3	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SON.1_4	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	2

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym projektowaniem efektów specjalnych oraz elementów interaktywnych w grze. Student implementuje zaprojektowane efekty i animacje do levelu gry. Program poszerza umiejętności i wiedzę związaną z level designem o animację i efekty specjalne oraz uczy zaawansowanych edytorów silnika w grze. Student poznaje skomplikowane współzależności i wzajemne oddziaływanie obiektów, zastosowania efektów i animacji 2D i 3D na poszczególnych etapach projektowania levelu gry. Efektem jest spójny level gry w warstwie obiektów efektów i animacji.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SON.1_w_1	wykonanie zadań i projektu	Weryfikacja umiejętności i wiedzy w oparciu o stopień realizacji zadań i poziomu przedstawionego projektu. weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu. Animacja obiektów wybranego poziomu gry i wykorzystanie partycji jako dopełnienie efektu końcowego	W6-PG-S2-SON.1_1, W6-PG-S2-SON.1_2, W6-PG-S2-SON.1_3, W6-PG-S2-SON.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SON.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy na poszczególnych etapach projektowania poziomów w grze. Projektowanie i symulacja	30	Rozwiązywanie zadań praktycznych – tworzenie i animacja assetów 2D i 3D, projektowanie symulacji i interakcji na poszczególnych poziomach gry. Konsultowanie postępu z prowadzącym, prezentowanie na przeglądach. Samodzielna realizacja końcowa projektu będącego odpowiedzią na zadania.	30	W6-PG-S2-SON.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-SON.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SON.2_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-SON.2_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-SON.2_3	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SON.2_4	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	2

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym projektowaniem efektów specjalnych oraz elementów interaktywnych w grze. Student implementuje zaprojektowane efekty i animacje do levelu gry. Program poszerza umiejętności i wiedzę związaną z level designem o animację i efekty specjalne oraz uczy zaawansowanych edytorów silnika w grze. Student poznaje skomplikowane współzależności i wzajemne oddziaływanie obiektów, zastosowania efektów i animacji 2D i 3D na poszczególnych etapach projektowania levelu gry. Efektem jest spójny level gry w warstwie obiektów efektów i animacji.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-SON.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SON.2_w_1	wykonanie zadań i projektu	Weryfikacja umiejętności i wiedzy w oparciu o stopień realizacji zadań i poziomu przedstawionego projektu. weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu. Animacja obiektów wybranego poziomu gry i wykorzystanie partycji jako dopełnienie efektu końcowego	W6-PG-S2-SON.2_1, W6-PG-S2-SON.2_2, W6-PG-S2-SON.2_3, W6-PG-S2-SON.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SON.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy na poszczególnych etapach projektowania poziomów w grze. Projektowanie i symulacja	30	Rozwiązywanie zadań praktycznych – tworzenie i animacja assetów 2D i 3D, projektowanie symulacji i interakcji na poszczególnych poziomach gry. Konsultowanie postępu z prowadzącym, prezentowanie na przeglądach. Samodzielna realizacja końcowa projektu będącego odpowiedzią na zadania.	30	W6-PG-S2-SON.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1
Kod modułu: W6-PG-S2-TDNP.1
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-TDNP.1_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy na płaszczyźnie obrazu.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-TDNP.1_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W04	4 4
W6-PG-S2-TDNP.1_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-TDNP.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-TDNP.1_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	W6-PG2P-K03 W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-TDNP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-TDNP.1_1, W6-PG-S2-TDNP.1_2, W6-PG-S2-TDNP.1_3, W6-PG-S2-TDNP.1_4, W6-PG-S2-TDNP.1_5

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

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

Kod modułu: W6-PG-S2-TDNP.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-TDNP.2_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy na płaszczyźnie obrazu.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-TDNP.2_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W04	4 4
W6-PG-S2-TDNP.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-TDNP.2_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-TDNP.2_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	W6-PG2P-K03 W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-TDNP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-TDNP.2_1, W6-PG-S2-TDNP.2_2, W6-PG-S2-TDNP.2_3, W6-PG-S2-TDNP.2_4, W6-PG-S2-TDNP.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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	W6-PG-S2-TDNP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

Kod modułu: W6-PG-S2-TDWP.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-TDWP.1_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy w przestrzeni rzeźbiarskiej.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-TDWP.1_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W04	4 4
W6-PG-S2-TDWP.1_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-TDWP.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-TDWP.1_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	W6-PG2P-K03 W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-TDWP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-TDWP.1_1, W6-PG-S2-TDWP.1_2, W6-PG-S2-TDWP.1_3, W6-PG-S2-TDWP.1_4, W6-PG-S2-TDWP.1_5

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

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2
Kod modułu: W6-PG-S2-TDWP.2
1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-TDWP.2_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy w przestrzeni rzeźbiarskiej.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-TDWP.2_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W04	4 4
W6-PG-S2-TDWP.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-TDWP.2_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-TDWP.2_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	W6-PG2P-K03 W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-TDWP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-TDWP.2_1, W6-PG-S2-TDWP.2_2, W6-PG-S2-TDWP.2_3, W6-PG-S2-TDWP.2_4, W6-PG-S2-TDWP.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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	W6-PG-S2-TDWP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-WZKS.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-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.	W6-PG2P-W01	3
W6-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.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W07	3
W6-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.	W6-PG2P-W02	3
		W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W07	3
W6-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.	W6-PG2P-K06	3
		W6-PG2P-U08	3
W6-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.	W6-PG2P-U10	3
W6-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.	W6-PG2P-K01	3
		W6-PG2P-W04	3
W6-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 twórczości graficznej.	W6-PG2P-K02	3
		W6-PG2P-K06	3

	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 uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6_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.	W6-PG-S2-WZKS.1_1, W6-PG-S2-WZKS.1_2, W6-PG-S2-WZKS.1_3, W6-PG-S2-WZKS.1_4, W6-PG-S2-WZKS.1_5, W6-PG-S2-WZKS.1_6, W6-PG-S2-WZKS.1_7
W6_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.	W6-PG-S2-WZKS.1_1, W6-PG-S2-WZKS.1_2, W6-PG-S2-WZKS.1_3, W6-PG-S2-WZKS.1_4, W6-PG-S2-WZKS.1_5, W6-PG-S2-WZKS.1_6, W6-PG-S2-WZKS.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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	W6_PG2A_WZKS.1_w_1
W6-PG-S2-	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą	15	W6_PG2A_WZKS.

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

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-WZKS.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6_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.	W6-PG2P-W02 W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W04	3 3 3
W6_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.	W6-PG2P-K06 W6-PG2P-U08 W6-PG2P-U10	3 3 3
W6_PG2A_WZKS.2_3	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.	W6-PG2P-U10	3
W6_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.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W04	3 3
W6_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.	W6-PG2P-K02 W6-PG2P-K06	3 3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu sprowadzają 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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6_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.	W6_PG2A_WZKS.2_1, W6_PG2A_WZKS.2_2, W6_PG2A_WZKS.2_3, W6_PG2A_WZKS.2_4, W6_PG2A_WZKS.2_5
W6_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.	W6_PG2A_WZKS.2_1, W6_PG2A_WZKS.2_2, W6_PG2A_WZKS.2_3, W6_PG2A_WZKS.2_4, W6_PG2A_WZKS.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-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	W6_PG2A_WZKS.2_w_1
W6-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	W6_PG2A_WZKS.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 2D CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-K2D.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K2D.1_1	Posiada podstawową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w warsztacie animacji.	W6-PG2P-W02	2
W6-PG-S2-K2D.1_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-K2D.1_3	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów animacji.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-K2D.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania animacji.	W6-PG2P-U02	4
W6-PG-S2-K2D.1_5	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu

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

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

K2D.1_w_1		zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K2D.1_1, W6-PG-S2-K2D.1_2, W6-PG-S2-K2D.1_3, W6-PG-S2-K2D.1_4, W6-PG-S2-K2D.1_5
-----------	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K2D.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	W6-PG-S2- K2D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 2D CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2- K2D.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K2D.2_1	Posiada podstawową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w warsztacie animacji.	W6-PG2P-W02	2
W6-PG-S2-K2D.2_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-K2D.2_3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację projektów.	W6-PG2P-U01	3
W6-PG-S2-K2D.2_4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów animacji.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-K2D.2_5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-K2D.2_6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu

Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreacyjnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu W6-PG-S2-K2D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K2D.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2- K2D.2_1, W6-PG-S2- K2D.2_2, W6-PG-S2- K2D.2_3, W6-PG-S2- K2D.2_4, W6-PG-S2- K2D.2_5, W6-PG-S2- K2D.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K2D.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	W6-PG-S2- K2D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 2D (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2- K2D.3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K2D.3_1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.	W6-PG2P-W01	2
W6-PG-S2-K2D.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-K2D.3_3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów animacyjnych.	W6-PG2P-U01	3
W6-PG-S2-K2D.3_4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-K2D.3_5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-K2D.3_6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	W6-PG2P-U07	4

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

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K2D.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2- K2D.3_1, W6-PG-S2- K2D.3_2, W6-PG-S2- K2D.3_3, W6-PG-S2- K2D.3_4, W6-PG-S2- K2D.3_5, W6-PG-S2- K2D.3_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K2D.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	W6-PG-S2- K2D.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 2D (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: W6-PG-S2- K2D.4

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K2D.4_1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.	W6-PG2P-W01	2
W6-PG-S2-K2D.4_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-K2D.4_3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów animacyjnych.	W6-PG2P-U01	3
W6-PG-S2-K2D.4_4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-K2D.4_5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-K2D.4_6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreacyjnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu W6-PG-S2-K2D.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K2D.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2- K2D.4_1, W6-PG-S2- K2D.4_2, W6-PG-S2- K2D.4_3, W6-PG-S2- K2D.4_4, W6-PG-S2- K2D.4_5, W6-PG-S2- K2D.4_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K2D.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	W6-PG-S2- K2D.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

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

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

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.1_1, W6-PG-S2-K3D.1_2, W6-PG-S2-K3D.1_3, W6-PG-S2-K3D.1_4, W6-PG-S2-K3D.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K3D.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	W6-PG-S2-K3D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

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

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

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.2_1, W6-PG-S2-K3D.2_2, W6-PG-S2-K3D.2_3, W6-PG-S2-K3D.2_4, W6-PG-S2-K3D.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K3D.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-K3D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K3D.3_1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność tekstuowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W01	3 3
W6-PG-S2-K3D.3_2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	W6-PG2P-W07	3
W6-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.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-K3D.3_4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób różnych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-K3D.3_5	Umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił korzystać z narzędzi do tekstuowania obiektów i edycji tekstur. Będzie korzystał z programów zewnętrznych do tworzenia tekstur typu normal map, diffuse map, specular map itp.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: W6-PG-S2-SG, W6-PG-S2-DA, W6-PG-S2-PK.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.3_1, W6-PG-S2-K3D.3_2, W6-PG-S2-K3D.3_3, W6-PG-S2-K3D.3_4, W6-PG-S2-K3D.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K3D.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	W6-PG-S2-K3D.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.4

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K3D.4_1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność tekstuowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W01	3 3
W6-PG-S2-K3D.4_2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	W6-PG2P-W07	3
W6-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.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	4 3
W6-PG-S2-K3D.4_4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób zaawansowanych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	4 3
W6-PG-S2-K3D.4_5	Umiejętność symulowania zachowania złożonego obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	4 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił korzystać z narzędzi do tekstuowania obiektów i edycji tekstur. Będzie korzystał z programów zewnętrznych do tworzenia tekstur typu normal map, diffuse map, specular map itp.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-K3D.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.4_1, W6-PG-S2-K3D.4_2, W6-PG-S2-K3D.4_3, W6-PG-S2-K3D.4_4, W6-PG-S2-K3D.4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K3D.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	W6-PG-S2-K3D.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-ZS.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-ZS.1 _1	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1 _2	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1 _3	Znajomość i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1 _4	Umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie graficznej kreacji świata gry.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-ZS.1 _5	Umiejętność samodzielnego oraz zespołowego tworzenia Game Design Document.	W6-PG2P-U06	4

3. Opis modułu	
Opis	Student uzyska umiejętność tworzenia 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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-ZS.	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą	

1_w_1		niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	W6-PG-S2-ZS.1_1, W6-PG-S2-ZS.1_2, W6-PG-S2-ZS.1_3, W6-PG-S2-ZS.1_4, W6-PG-S2-ZS.1_5
-------	--	---	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-ZS.1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę. Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	W6-PG-S2-ZS.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-ZS.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-ZS.2 _1	Świadomości społecznych kontekstów sztuki.	W6-PG2P-W04 W6-PG2P-W05	3 3
W6-PG-S2-ZS.2 _2	Znajomość metod gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	W6-PG2P-U08 W6-PG2P-W07 W6-PG2P-W08	2 2 2
W6-PG-S2-ZS.2 _3	Znajomość podstawowych pojęć z zakresu teorii narracji.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W08	3 2
W6-PG-S2-ZS.2 _4	Znajomość strategii narracyjnych dwudziestego wieku.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W08	3 2
W6-PG-S2-ZS.2 _5	Znajomość podstawowych zjawisk, pojęć i terminologii związanych z historią i rozwojem sztuki filmowej.	W6-PG2P-W03 W6-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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-ZS.2_w_1	Praca pisemna	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę. Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	W6-PG-S2-ZS.2_1, W6-PG-S2-ZS.2_2, W6-PG-S2-ZS.2_3, W6-PG-S2-ZS.2_4, W6-PG-S2-ZS.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-ZS.2_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia prowadzące do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiające problematykę omawianą w dostępnej literaturze Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę. Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	W6-PG-S2-ZS.2_w_1