

Modułowe efekty kształcenia

Moduł:	Podstawy programowania gier
Kierunek:	Informatyka
Specjalność:	grafika komputerowa
Poziom:	II stopień
Typ:	stacjonarny
Profil:	ogólnoakademicki
Rok zatwierdzenia oferty dydaktycznej:	2014

Symbol	Opis	Kierunkowe efekty kształcenia	Obszarowe efekty kształcenia
01	potrafi projektować, tworzyć i konserwować systemy informatyczne w tym systemy o dużym stopniu komplikacji i systemy o specjalistycznym przeznaczeniu	<ul style="list-style-type: none"> • K_U01 • K_W01 • K_W03 	<ul style="list-style-type: none"> • X2A_U01 • X2A_U04 • X2A_W01
02	ma rozszerzoną wiedzę w wybranych dziedzinach informatyki	<ul style="list-style-type: none"> • K_W05 • K_W09 	<ul style="list-style-type: none"> • X2A_W01 • X2A_W06
03	potrafi pracować w zespole	<ul style="list-style-type: none"> • K_K03 	<ul style="list-style-type: none"> • X2A_K02 • X2A_K05 • X2A_K06