

1.	Field of study	English Philology
2.	Faculty	Faculty of Humanities
3.	Academic year of entry	2020/2021 (winter term)
4.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
5.	Degree profile	general academic
6.	Mode of study	full-time

Module: Game Design: Module 2 - Basic Graphics Skills (2d and 3d Graphics)

Module code: W1-FA-SW-S1-PG2-PG-2

1. Number of the ECTS credits: 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
SW-S1-PG2-PG_K_1	ma świadomość poziomu posiadanych umiejętności i wiedzy, złożonego charakteru pracy nad powstaniem gry komputerowej i konieczności aktywizacji oraz łączenia ze sobą umiejętności z różnych dziedzin, a także samodzielnie i systematycznie doskonalić posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin	FA1_K01	2
		FA1_K02	3
SW-S1-PG2-PG_K_2	ma świadomość estetycznego i artystycznego wymiaru gier komputerowych oraz uczestniczy w jego kształtowaniu.	FA1_K05	3
SW-S1-PG2-PG_U_1	potrafi obsługiwać wybrane narzędzia (oprogramowanie) graficzne na poziomie podstawowych i średniozaawansowanym,	FA1_U21	4
SW-S1-PG2-PG_U_2	potrafi wykonać proste zadania z zakresu tworzenia grafiki komputerowej, pozwalające ocenić stopień opanowania obsługi oprogramowania i stopień zrozumienia specyfiki grafiki komputerowej tworzonej na potrzeby gry komputerowej,	FA1_U20	3
		FA1_U21	4
SW-S1-PG2-PG_U_3	potrafi dokonać podstawowych przekształceń graficznych, korzystając z narzędzi graficznych i stosując odpowiednie praktyki	FA1_U20	3
		FA1_U21	4
SW-S1-PG2-PG_W_1	posiada podstawową wiedzę teoretyczną z dziedziny grafiki komputerowej oraz zna terminologię dziedziny	FA1_W02	3
		FA1_W13	3
		FA1_W15	5
SW-S1-PG2-PG_W_2	zna podstawowe zasady i techniki tworzenia dwuwymiarowej i trójwymiarowej grafiki komputerowej, jej wybrane techniczne aspekty oraz wykorzystywane oprogramowanie	FA1_W02	3
		FA1_W13	3
		FA1_W15	5
SW-S1-PG2-PG_W_3	zna znaczenie grafiki komputerowej dla procesu wizualizacji świata przedstawionego gry komputerowej, zna ograniczenia wynikające ze stosowanych formatów grafiki oraz z technicznych uwarunkowań projektu gry	FA1_W02	3

		FA1_W13	3
		FA1_W15	5

3. Module description

Description	The aim of the course is to familiarize the students with tools and techniques of 2D and 3D graphics and to develop basic graphics skills and competences. The students will develop an awareness of the role of computer graphics in the game design process and will come to understand the technical and artistic limitations brought about by the choice of technologies, the standards and particular solutions applied to the specific game design process. The students will learn about basic theoretical concepts in computer graphics, such as the distinctions between vector and raster graphics, colour models, graphics file formats and the available tools and software. The students will also gain practical skills enabling them to effectively use the available graphical and game development tools during level design.
Prerequisites	Succesful completion of Game Design module 2.

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
SW-S1-PG2-PG_w_1	Prace własne	ocena poziomu wiedzy i umiejętności studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac graficznych	SW-S1-PG2-PG_K_1, SW-S1-PG2-PG_K_2, SW-S1-PG2-PG_U_1, SW-S1-PG2-PG_U_2, SW-S1-PG2-PG_U_3
SW-S1-PG2-PG_w_2	Test końcowy	ocena końcowa poziomu wiedzy i umiejętności studentów LUB ocena umiejętności studentów na podstawie wykonywanych zespołowo prac projektowych	SW-S1-PG2-PG_W_1, SW-S1-PG2-PG_W_2, SW-S1-PG2-PG_W_3
SW-S1-PG2-PG_w_3	LUB prace grupowe	LUB ocena umiejętności studentów na podstawie wykonywanych zespołowo prac projektowych	SW-S1-PG2-PG_K_1, SW-S1-PG2-PG_K_2, SW-S1-PG2-PG_U_1, SW-S1-PG2-PG_U_2, SW-S1-PG2-PG_U_3
SW-S1-PG2-PG_w_4	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanego na dane zajęcia tekstu oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S1-PG2-PG_W_1, SW-S1-PG2-PG_W_2, SW-S1-PG2-PG_W_3

5. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
SW-S1-PG2-PG_fs_1	practical classes	- indywidualne i grupowe ćwiczenia wykorzystujące pracownię komputerową	30	- Lektura tekstów obowiązkowych i podręczników i samodzielne poszukiwanie i przyswojenie informacji uzupełniających - wykonywanie samodzielnych i grupowych	90	SW-S1-PG2-PG_w_1, SW-S1-PG2-PG_w_2, SW-S1-PG2-PG_w_3, SW-S1-PG2-PG_w_4

				prac domowych – prace projektowe - samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności technicznych		
--	--	--	--	---	--	--