

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie gier – moduł 5 - Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 2

Kod modułu: W1-FA-SW-S1-PG5-L2-4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG5-L2_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 doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin	FA1_K01 FA1_K02	2 3
SW-S1-PG5-L2_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty poziomów gry, przyjmując w nim różne role.	FA1_K04	4
SW-S1-PG5-L2_U_1	potrafi obsługiwać w stopniu średniozaawansowanym oprogramowanie specjalistyczne wykorzystywane przy projektowaniu poziomów, w szczególności potrafi korzystać z funkcji specjalistycznych oprogramowania wybranych „silników gier”	FA1_U02 FA1_U21	4 4
SW-S1-PG5-L2_U_2	potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry, których wyniki są spójne z projektem gry, w szczególności w zakresie tworzenia terenu, implementacji efektów dźwiękowych, zarządzania efektami cząsteczkowymi, zarządzania mechanizmami fizyki, zarządzania przerywnikami filmowymi, tworzenia ścieżek nawigacji i ścieżek bohaterów / przeciwników.	FA1_U02 FA1_U21	4 4
SW-S1-PG5-L2_W_1	ma poszerzoną wiedzę na temat przebiegu produkcji gry komputerowej i wideo w zakresie zadań związanych z projektowaniem gry i projektowaniem poziomów	FA1_W02 FA1_W15	3 4
SW-S1-PG5-L2_W_2	zna i rozumie specyfikę projektowania poziomów gier oraz ma wiedzę na temat kompetencji technicznych i twórczych niezbędnych do wykonywania zadań z zakresu projektowania poziomów	FA1_W02 FA1_W03 FA1_W15	3 4 4
SW-S1-PG5-L2_W_3	posiada szczegółową wiedzę na temat rodzajów i funkcji oprogramowania specjalistycznego, wykorzystywanego w projektowaniu poziomów gier, w szczególności oprogramowania graficznego wykorzystywanego do prototypowania i oprogramowania silników gier	FA1_W02 FA1_W13 FA1_W15	3 4 4

3. Opis modułu	
Opis	Kurs ma na celu praktyczne zaznajomienie studentów z podstawowymi narzędziami deweloperskimi rynku GD oraz technikami ich wykorzystania. Kurs jest praktycznym uzupełnieniem treści innych modułów kształcących studentów w zakresie projektowania gier, w szczególności „projektowania poziomów”. Zajęcia laboratoryjne prowadzone są w ramach czterech modułów, trwających łącznie cztery semestry, z których każdy koncentruje się na kolejnych zagadnieniach praktycznych związanych z praktycznym projektowaniem poziomów gry. Podczas zajęć studenci pracują w konkretnych środowiskach graficznych, wykonując praktyczne ćwiczenia łączące kompetencje kreatywne z umiejętnościami praktycznymi, niezbędnymi do pracy na rynku GD (manipulacja gotowymi modelami graficznymi, wprowadzenie zmian wynikających ze scenariusza gry do środowiska gry, rozwiązywanie podstawowych problemów technicznych wynikających z ograniczeń technicznych świata gry, etc). Zajęcia nie mają charakteru inżynierskiego, ich główny cel to „oswojenie” humanisty ze środowiskiem pracy w sektorze GD, przekazanie niezbędnych kompetencji technicznych oraz wzbogacenie umiejętności pracy w zespole
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Projektowanie gier: moduł 6

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-PG5-L2_w_1	Prace własne	ocena poziomu wiedzy i umiejętności studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac indywidualnych w zakresie przewidzianym programem kursu, ocena opanowania umiejętności technicznych w zakresie korzystania z oprogramowania specjalistycznego.	SW-S1-PG5-L2_U_1, SW-S1-PG5-L2_W_1, SW-S1-PG5-L2_W_2, SW-S1-PG5-L2_W_3
SW-S1-PG5-L2_w_2	Prace grupowe	ocena umiejętności studentów na podstawie wykonywanych zespołowo prac projektowych (projekty poziomów gier).	SW-S1-PG5-L2_K_1, SW-S1-PG5-L2_K_2, SW-S1-PG5-L2_U_1, SW-S1-PG5-L2_U_2
SW-S1-PG5-L2_w_3	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-PG5-L2_W_1, SW-S1-PG5-L2_W_2, SW-S1-PG5-L2_W_3

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	
SW-S1-PG5-L2_fs_1	ćwiczenia	- instrukcja słowna wykładowcy, przedstawiająca wybrane zagadnienia teoretyczne z zakresu projektowania poziomów, - ćwiczenia indywidualne i grupowe, wykorzystujące pracownię komputerową wsparte instrukcją wykładowcy	30	- lektura tekstów obowiązkowych i podręczników oraz samodzielne poszukiwanie i przyswojenie informacji uzupełniających. - wykonywanie samodzielnych i grupowych prac domowych – prace projektowe; samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności	30	SW-S1-PG5-L2_w_1, SW-S1-PG5-L2_w_2, SW-S1-PG5-L2_w_3