

1. Field of study	Computer Game Graphics	
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science	
3. Academic year of entry	2019/2020 (winter term)	
4. Level of qualifications/degree	first-cycle studies	
5. Degree profile	practical	
6. Mode of study	full-time	

Module: PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2

Module code: 13-PG-S1-PZP.2

1. Number of the ECTS credits: 5

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
13-PG-S1-PZP.2 _1	Zna podstawowe rodzaje silników gier.	13-PG1P-W11 13-PG1P-W13	3 3
13-PG-S1-PZP.2 _2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier.	13-PG1P-W09 13-PG1P-W13 13-PG1P-W16	5 3 4
13-PG-S1-PZP.2 _3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier.	13-PG1P-U03 13-PG1P-W04	3 3
13-PG-S1-PZP.2 _4	Posiada umiejętność importowania i przetwarzania obiektów w silnikach gier.	13-PG1P-U04	5

3. Module description	
Description	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.
Prerequisites	Zaliczenie modułu 13-PG-S1-PZP.1.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
13-PG-S1-PZP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.2_1, 13-PG-S1-PZP.2_2, 13-PG-S1-PZP.2_3, 13-PG-S1-PZP.2_4

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	
13-PG-S1-PZP.2_fs_1	practical classes	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	13-PG-S1-PZP.2_w_1