

<b>1. Field of study</b>	<b>Games and Virtual Reality Design</b>	
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science	
3. Academic year of entry	2020/2021 (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.4**
**Module code: 13-PG-S1-PZP.4**
**1. Number of the ECTS credits: 4**

<b>2. Learning outcomes of the module</b>			
<b>code</b>	<b>description</b>	<b>learning outcomes of the programme</b>	<b>level of competence (scale 1-5)</b>
13-PG-S1-PZP.4 _1	Zna podstawy projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry.	13-PG1P-W03 13-PG1P-W13	3 3
13-PG-S1-PZP.4 _2	Zna podstawy projektowania poziomów gry.	13-PG1P-W10 13-PG1P-W13	3 3
13-PG-S1-PZP.4 _3	Zna podstawy skryptów w silnikach gier.	13-PG1P-W11	4
13-PG-S1-PZP.4 _4	Posiada umiejętność opracowania funkcjonującego modelu rozgrywki w oparciu o funkcjonujący schemat.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U07	5 5
13-PG-S1-PZP.4 _5	Posiada umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry.	13-PG1P-K11 13-PG1P-U06	3 2

**3. Module description**

<b>Description</b>	Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady tworzenia poziomów gier, gradacji skali trudności. Będzie potrafił wykonać funkcjonalny model rozgrywki w oparciu o wybrany silnik gier.
<b>Prerequisites</b>	Zaliczenie modułu 13-PG-S1-PZP.3.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
13-PG-S1-PZP.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.4_1, 13-PG-S1-PZP.4_2, 13-PG-S1-PZP.4_3, 13-PG-S1-PZP.4_4, 13-PG-S1-PZP.4_5

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.4_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.4_w_1