

1. Field of study	Games and Virtual Reality Design	
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science	
3. Academic year of entry	2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term), 2023/2024 (winter term), 2024/2025 (winter term), 2025/2026 (winter term)	
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies	
5. Degree profile	practical	
6. Mode of study	full-time	

Module: SILNIKI GIER CZ.1

Module code: W6-PG-S2-SG.1

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)
W6-PG-S2-SG.1_1	Posiada znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.1_2	Posiada znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.1_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.1_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-PG2P-U07	4

3. Module description	
Description	Przygotowanie do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Prerequisites	Brak wymagań wstępnych.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
W6-PG-S2-SG.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.1_1, W6-PG-S2-SG.1_2, W6-PG-S2-SG.1_3, W6-PG-S2-SG.1_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	
W6-PG-S2-SG.1_fs_1	practical classes	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-SG.1_w_1