

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy), 2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.2**
**Kod modułu: W6-PG-S2-SG.2**
**1. Liczba punktów ECTS: 5**

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
W6-PG-S2-SG.2_1	Posiada znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.2_2	Posiada znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.2_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.2_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-PG2P-U07	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Przygotowanie do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-SG.1.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
W6-PG-S2-SG.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.2_1, W6-PG-S2-SG.2_2, W6-PG-S2-SG.2_3, W6-PG-S2-SG.2_4

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	
W6-PG-S2-SG.2_fs_1	ćwiczenia	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.2_w_1