

1. Field of study	Computer Game Graphics
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)
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5. Degree profile	practical
6. Mode of study	full-time

Module: SILNIKI GIER CZ.3

Module code: W6-PG-S2-SG.3

1. Number of the ECTS credits: 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-SG.3 _1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.3 _2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.3 _3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.3 _4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-SG.3 _5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry.	W6-PG2P-U07	4

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. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
Prerequisites	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-SG.2.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
W6-PG-S2-SG.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.3_1, W6-PG-S2-SG.3_2, W6-PG-S2-SG.3_3, W6-PG-S2-SG.3_4, W6-PG-S2-SG.3_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	
W6-PG-S2-SG.3_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.3_w_1