

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej |
| 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) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia drugiego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | praktyczny |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.4

Kod modułu: W6-PG-S2-SG.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| W6-PG-S2-SG.4 _1 | Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier. | W6-PG2P-W06 | 3 |
| W6-PG-S2-SG.4 _2 | Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier. | W6-PG2P-W06 | 3 |
| W6-PG-S2-SG.4 _3 | Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier. | W6-PG2P-U06 | 3 |
| W6-PG-S2-SG.4 _4 | Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier. | W6-PG2P-U07 | 4 |
| W6-PG-S2-SG.4 _5 | Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry. | W6-PG2P-U07 | 4 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | 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. |
| Wymagania wstępne | Zaliczenie modułu W6-PG-S2-SG.3. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|---|----------------------|---|---|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| W6_PG1A_SG.4_w_1 | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta. | W6-PG-S2-SG.4_1, W6-PG-S2-SG.4_2, W6-PG-S2-SG.4_3, W6-PG-S2-SG.4_4, W6-PG-S2-SG.4_5 |

| 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.4_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_PG1A_SG.4_w_1 |