

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-PZP.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PZP.2 _1	Zna podstawowe rodzaje silników gier.	13-PG1P-W11	3
		13-PG1P-W13	3
13-PG-S1-PZP.2 _2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier.	13-PG1P-W09	5
		13-PG1P-W13	3
		13-PG1P-W16	4
13-PG-S1-PZP.2 _3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier.	13-PG1P-U03	3
		13-PG1P-W04	3
13-PG-S1-PZP.2 _4	Posiada umiejętność importowania i przetwarzania obiektów w silnikach gier.	13-PG1P-U04	5

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.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S1-PZP.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

PZP.2_w_1		zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.2_1, 13-PG-S1-PZP.2_2, 13-PG-S1-PZP.2_3, 13-PG-S1-PZP.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	
13-PG-S1-PZP.2_fs_1	ćwiczenia	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.2_w_1