

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

**Moduł kształcenia: PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3**
**Kod modułu: 13-PG-S1-PZP.3**
**1. Liczba punktów ECTS: 4**

<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>
13-PG-S1-PZP.3 _1	Zna podstawowe rodzaje silników gier.	13-PG1P-W09 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.3 _2	Zna techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier.	13-PG1P-W07 13-PG1P-W11	5 3
13-PG-S1-PZP.3 _3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier.	13-PG1P-U03	3
13-PG-S1-PZP.3 _4	Posiada umiejętność importowania wieloelementowych grup obiektów do silników gier.	13-PG1P-U04	5
13-PG-S1-PZP.3 _5	Posiada umiejętność tworzenia złożonych interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem.	13-PG1P-U07	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-PG-S1-PZP.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PZP.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.3_1, 13-PG-S1-PZP.3_2, 13-PG-S1-PZP.3_3, 13-PG-S1-PZP.3_4, 13-PG-S1-PZP.3_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	
13-PG-S1-PZP.3_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.3_w_1