

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
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.5
Kod modułu: 13-PG-S1-PZP.5
1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PZP.5 _1	Zna zasady projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry.	13-PG1P-W03 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.5 _2	Zna zasady projektowania poziomów gry.	13-PG1P-W08 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.5 _3	Zna podstaw skryptów w silnikach gier.	13-PG1P-W09	4
13-PG-S1-PZP.5 _4	Posiada umiejętność samodzielnego opracowania modelu rozgrywki.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U07	5 2
13-PG-S1-PZP.5 _5	Posiada umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry.	13-PG1P-K11 13-PG1P-U06	3 2

3. Opis modułu

Opis	Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady tworzenia poziomów gier, gradacji skali trudności. Będzie potrafił wykonać funkcjonalny model rozgrywki w oparciu o wybrany silnik gier.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S1-PZP.4.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PZP.5_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.5_1, 13-PG-S1-PZP.5_2, 13-PG-S1-PZP.5_3, 13-PG-S1-PZP.5_4, 13-PG-S1-PZP.5_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.5_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.5_w_1