

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kreowanie wirtualnego świata gry

Kod modułu: 08-IO1S-13-KWSG

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
KWSG_K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_1_A_I_K01	1
KWSG_U_4	Potrafi zoptymalizować modele 3D w zależności od ich zastosowania	K_1_A_I_W15	1
KWSG_U_5	Potrafi modyfikować obiekty 3D dopasowując je do świata gry	K_1_A_I_W15	1
KWSG_U_6	Potrafi przystosować poziom do typu gry wideo	K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
KWSG_U_7	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat realizacji zadania projektowego	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U05	1
		K_1_A_I_U06	1
KWSG_W_1	Zna i rozumie podstawowe zasady animacji modeli 3D	K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
KWSG_W_2	Zna i potrafi wyjaśnić podstawowe techniki modelowania obiektów 3D	K_1_A_I_W15	1
KWSG_W_3	Zna i rozumie podstawowe zasady projektowania poziomów w grach wideo	K_1_A_I_W15	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami tworzenia różnych rodzajów gier wideo w oparciu o zdobytą wiedzę. Do tego celu zostanie wykorzystane środowisko Unreal Development Kit. W ramach zajęć studenci przygotują indywidualne projekty oraz przedstawią rezultaty swojej pracy w postaci prezentacji przed resztą grupy.

Wymagania wstępne	
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KWSG_w_1	egzamin	Sprawdzenie opanowanej teorii z zakresu wykładu i laboratorium	KWSG_W_1, KWSG_W_2, KWSG_W_3
KWSG_w_2	projekt	Przygotowanie projektu z wykorzystaniem trójwymiarowych modeli statycznych oraz dynamicznych	KWSG_K_8, KWSG_U_4, KWSG_U_5, KWSG_U_6, KWSG_U_7, KWSG_W_1, KWSG_W_2, KWSG_W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
KWSG_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zadanej literatury.	15	KWSG_w_1
KWSG_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do programowania silnika 3D gry	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Wykonanie indywidualnego projektu.	45	KWSG_w_2