

1.	<b>Field of study</b>	<b>Computer Science</b>
2.	Academic year of entry	2016/2017 (summer term)
3.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

**Module:** Optymalizacja w grach komputerowych

**Module code:** 08-IN-PGK-S2-OwGK

**1. Number of the ECTS credits:** 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
OwGK_U_4	Student potrafi ocenić przydatność poszczególnych elementów składowych silnika gry	K_2_A_I_U01	3
OwGK_U_5	Student potrafi ocenić efektywność algorytmu A	K_2_A_I_U13 K_2_A_I_U14	2 3
OwGK_W_1	Student ma gruntowną wiedzę na temat podstaw optymalizacji i zajętości pamięci	K_2_A_I_W01	1
OwGK_W_2	Student ma wiedzę dotyczącą podstawowych komponentów silnika graficznego	K_2_A_I_W04	5
OwGK_W_3	Student gruntowną wiedzę na temat budowy silnika gry	K_2_A_I_W05	3

3. Module description	
<b>Description</b>	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z podstawowymi komponentami silników gra cznych oraz silników gier a w szczególności z ich optymalizacją. W tym celu na zajęciach studenci poznają podstawowe zagadnienia związane z optymalizacją takie jak łańcuch dostaw, problem szeregowania zadań, czy optymalizacja Pareto. Następnie wiedza teoretyczna zostaje wykorzystana w procesie mody kacji istniejących silników typu open source.
<b>Prerequisites</b>	

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
OwGK_w_1	Egzamin	Rozwiązywanie zadań z treścią i rozwiązywanie testu związanego z pytaniami teoretycznymi.	OwGK_U_4, OwGK_U_5, OwGK_W_1, OwGK_W_2, OwGK_W_3

OwGK_w_2	Projekty praktyczne	Ocena na podstawie projektów realizowanych w trakcie ćwiczeń	OwGK_U_4, OwGK_U_5, OwGK_W_1, OwGK_W_2, OwGK_W_3
----------	---------------------	--	--

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
OwGK_fs_1	lecture	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Przedstawienie teoretycznych i praktycznych kwes i związanych z przedmiotem.	30	Zapoznanie się z tematyką prezentowaną podczas wykładu oraz przygotowanie się do laboratoriów powiązanych z wykładami.	30	OwGK_w_1
OwGK_fs_2	laboratory classes	Szczegółowe dopracowanie elementów związanych z zagadnieniem mody kowania silnika gry oraz silnika gra cznego a także analiza i budowa algorytmów AI	30	Dokładna analiza dokumentacji technicznej silnika gra cznego oraz silnika gry	30	OwGK_w_1, OwGK_w_2