

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2016/2017 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Tworzenie prototypu gry

**Kod modułu:** 08-IN-PGK-S2-TPG

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TPG_K_6	Student potrafi weryfikować dobór zastosowanych narzędzi do osiągnięcia planowanego efektu na poszczególnych etapach tworzenia prototypu gry oraz porównywać i kwalifikować narzędzia w ramach ich przydatności.	K_2_A_I_K01	1
		K_2_A_I_K06	1
TPG_U_4	Student potrafi wykonać prototyp gry komputerowej na bazie zaproponowanego silnika gry oraz dedykowanych bibliotek i narzędzi	K_2_A_I_U03	1
		K_2_A_I_U13	1
		K_2_A_I_U14	1
		K_2_A_I_U15	1
		K_2_A_I_U16	1
TPG_U_5	Student potrafi zaprojektować prototyp poziomu gry komputerowej dla wybranego silnika i typu gry oraz uzasadnić użycie wybranych form i ich układu przestrzennego.	K_2_A_I_U15	1
		K_2_A_I_U16	1
TPG_W_1	Student potrafi definiować, rozpoznawać i opisywać poszczególne elementy składowe gier wideo.	K_2_A_I_W15	2
		K_2_A_I_W16	2
TPG_W_2	Student potrafi przeanalizować projekt gry pod kątem implementacji modułów silnika gier korzystając z wiedzy w zakresie inżynierii oprogramowania, grafiki komputerowej, technologii sieciowych, algorytmów sztucznej inteligencji	K_2_A_I_W03	1
		K_2_A_I_W09	1
		K_2_A_I_W15	2
		K_2_A_I_W16	2
TPG_W_3	Student wie jak zbudowany jest typowy silnik gry, potrafi scharakteryzować poszczególne jego elementy (moduł	K_2_A_I_W01	1
		K_2_A_I_W06	1
		K_2_A_I_W10	1

		K_2_A_I_W15	1
		K_2_A_I_W16	1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem przedmiotu jest omówienie i przeciwiczenie wybranych zagadnień dotyczących tworzenia gier wideo z punktu widzenia programisty. Po zakończeniu zajęć student będzie posiadał wiedzę i umiejętności niezbędne do zaimplementowania prostego silnika gry komputerowej oraz jego zastosowania do wykonania autorskiego prototypu gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
TPG_w_1	Prototyp gry komputerowej	Implementacja podstawowego silnika gry komputerowej i jego zastosowanie do wykonania prototypu autorskiej gry komputerowej.	TPG_K_6, TPG_U_4, TPG_U_5, TPG_W_1, TPG_W_2, TPG_W_3
TPG_w_2	Egzamin	Test złożony z pytań wielokrotnego wyboru oraz zadań otwartych dotyczących tematów poruszanych na wykładach oraz laboratoriach.	TPG_K_6, TPG_U_4, TPG_U_5, TPG_W_1, TPG_W_2, TPG_W_3

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
TPG_fs_1	wykład	Prezentacja wybranych zagadnień dotyczących tworzenia gier wideo z programistycznego punktu widzenia, w tym zasad działania oraz implementacji silnika gry.	15	Podglębienie we własnym zakresie zagadnień omawianych na wykładach, studia literaturowe	15	TPG_w_2
TPG_fs_2	laboratorium	Prezentacja wybranych zagadnień programowania silników gier komputerowych oraz narzędzi do ich prototypowania.	30	Samodzielne opracowanie i przygotowanie przez studentów poszczególnych elementów składowych wybranego prototypu gry komputerowej.	30	TPG_w_1