

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>filologia angielska</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie gier – moduł 3 - Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 1

**Kod modułu:** 02-FA-SW-S1-PG3-L1-3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG3-L1_K_1	ma świadomość poziomu posiadanych umiejętności i wiedzy, złożonego charakteru pracy nad powstaniem gry komputerowej i konieczności aktywizacji oraz łączenia ze sobą umiejętności z różnych dziedzin, a także samodzielnie i systematycznie doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin	FA1_K01 FA1_K02	2 2
SW-S1-PG3-L1_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty poziomów gry, przyjmując w nim różne role	FA1_K04	3
SW-S1-PG3-L1_U_1	potrafi obsługiwać w stopniu średniozaawansowanym oprogramowanie specjalistyczne wykorzystywane przy projektowaniu poziomów, w szczególności potrafi korzystać z funkcji specjalistycznych oprogramowania wybranych „silników gier”	FA1_U02 FA1_U21	3 4
SW-S1-PG3-L1_U_2	potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry, których wyniki są spójne z projektem gry, w szczególności w zakresie projektowania i implementacji oświetlenia, manipulacji obiektami, użyciem bibliotek materiałów i asetów, skryptowaniem akcji rozgrywki	FA1_U02 FA1_U21	3 4
SW-S1-PG3-L1_W_1		FA1_W02 FA1_W15	3 4
SW-S1-PG3-L1_W_2	zna i rozumie specyfikę projektowania poziomów gier oraz ma wiedzę na temat kompetencji technicznych i twórczych niezbędnych do wykonywania zadań z zakresu projektowania poziomów	FA1_W02 FA1_W13 FA1_W15	3 2 4
SW-S1-PG3-L1_W_3	ma poszerzoną wiedzę na temat przebiegu produkcji gry komputerowej i wideo w zakresie zadań związanych z projektowaniem gry i projektowaniem poziomów	FA1_W02 FA1_W13 FA1_W15	3 2 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Kurs ma na celu praktyczne zaznajomienie studentów z podstawowymi narzędziami deweloperskimi rynku GD oraz technikami ich wykorzystania. Kurs jest praktycznym uzupełnieniem treści innych modułów kształcących studentów w zakresie projektowania gier, w szczególności „projektowania poziomów”. Zajęcia laboratoryjne prowadzone są w ramach czterech modułów, trwających łącznie cztery semestry, z których każdy koncentruje się na kolejnych zagadnieniach praktycznych związanych z praktycznym projektowaniem poziomów gry. Podczas zajęć studenci pracują w konkretnych środowiskach graficznych, wykonując praktyczne ćwiczenia łączące kompetencje kreatywne z umiejętnościami praktycznymi, niezbędnymi do pracy na rynku GD (manipulacja gotowymi modelami graficznymi, wprowadzenie zmian wynikających ze scenariusza gry do środowiska gry, rozwiązywanie podstawowych problemów technicznych wynikających z ograniczeń technicznych świata gry, etc). Zajęcia nie mają charakteru inżynierskiego, ich główny cel to „oswojenie” humanisty ze środowiskiem pracy w sektorze GD, przekazanie niezbędnych kompetencji technicznych oraz wzbogacenie umiejętności pracy w zespole.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu Projektowanie gier: moduł 5

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SW-S1-PG3-L1_w_1	Prace własne	ocena poziomu wiedzy i umiejętności studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac indywidualnych w zakresie przewidzianym programem kursu, ocena opanowania umiejętności technicznych w zakresie korzystania z oprogramowania specjalistycznego.	SW-S1-PG3-L1_U_1, SW-S1-PG3-L1_W_1, SW-S1-PG3-L1_W_2, SW-S1-PG3-L1_W_3
SW-S1-PG3-L1_w_2	Prace grupowe	ocena umiejętności studentów na podstawie wykonywanych zespołowo prac projektowych (projekty poziomów gier).	SW-S1-PG3-L1_K_1, SW-S1-PG3-L1_K_2, SW-S1-PG3-L1_U_1, SW-S1-PG3-L1_U_2
SW-S1-PG3-L1_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanego na dane zajęcia tekstu oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S1-PG3-L1_W_1, SW-S1-PG3-L1_W_2, SW-S1-PG3-L1_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	
SW-S1-PG3-L1_fs_1	ćwiczenia	- instrukcja słowna wykładowcy, przedstawiająca wybrane zagadnienia teoretyczne z zakresu projektowania poziomów, - ćwiczenia indywidualne i grupowe, wykorzystujące pracownię komputerową wsparte instrukcją wykładowcy,	30	- lektura tekstów obowiązkowych i podręczników, - wykonywanie samodzielnych i grupowych prac domowych – prace projektowe, - samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności	28	SW-S1-PG3-L1_w_1, SW-S1-PG3-L1_w_2, SW-S1-PG3-L1_w_3