

1.	<b>Field of study</b>	<b>English Philology</b>
2.	Academic year of entry	2017/2018 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

**Module:** Game Design: Module 5 - Graphic and Developmental Techniques Lab 2

**Module code:** 02-FA-SW-S1-PG5-L2-4

**1. Number of the ECTS credits:** 2

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
SW-S1-PG5-L2_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	2
		FA1_K02	3
SW-S1-PG5-L2_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty poziomów gry, przyjmując w nim różne role.	FA1_K04	4
SW-S1-PG5-L2_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	4
		FA1_U21	4
SW-S1-PG5-L2_U_2	potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry, których wyniki są spójne z projektem gry, w szczególności w zakresie tworzenia terenu, implementacji efektów dźwiękowych, zarządzania efektami cząsteczkowymi, zarządzania mechanizmami fizyki, zarządzania przerywnikami filmowymi, tworzenia ścieżek nawigacji i ścieżek bohaterów / przeciwników.	FA1_U02	4
		FA1_U21	4
SW-S1-PG5-L2_W_1	ma poszerzoną wiedzę na temat przebiegu produkcji gry komputerowej i wideo w zakresie zadań związanych z projektowaniem gry i projektowaniem poziomów	FA1_W02	3
		FA1_W15	4
SW-S1-PG5-L2_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	3
		FA1_W03	4
		FA1_W15	4
SW-S1-PG5-L2_W_3	posiada szczegółową wiedzę na temat rodzajów i funkcji oprogramowania specjalistycznego, wykorzystywanego w projektowaniu poziomów gier, w szczególności oprogramowania graficznego wykorzystywanego do prototypowania i oprogramowania silników gier	FA1_W02	3
		FA1_W13	4
		FA1_W15	4

3. Module description	
<b>Description</b>	The course aims to teach students about the basic development tools used in Game Development and to develop necessary skills to use these tools. Thus, the course is the most practical extension of a number of other game development modules, in particular of Level Design. Computer lab based classes are held throughout four semesters; each focuses in discrete areas of game engines expertise, yet all are supposed to develop holistic game design and level design skills through project-oriented work. During the classes students work in the selected graphical and development environments and complete assignments that reinforce their technical and creative skills. These tasks include: manipulation of graphical objects in games engines, modifying level elements and assets in a level to reflect narrative and gameplay design choices, coping with basic technical problems in game engines, etc.). The course is not strictly technical (on an engineering level) – its purpose is to familiarize students with technical aspects of game development and develop their group work skills.
<b>Prerequisites</b>	Zaliczenie modułu Projektowanie gier: moduł 6

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
SW-S1-PG5-L2_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-PG5-L2_U_1, SW-S1-PG5-L2_W_1, SW-S1-PG5-L2_W_2, SW-S1-PG5-L2_W_3
SW-S1-PG5-L2_w_2	Prace grupowe	ocena umiejętności studentów na podstawie wykonywanych zespołowo prac projektowych (projekty poziomów gier).	SW-S1-PG5-L2_K_1, SW-S1-PG5-L2_K_2, SW-S1-PG5-L2_U_1, SW-S1-PG5-L2_U_2
SW-S1-PG5-L2_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-PG5-L2_W_1, SW-S1-PG5-L2_W_2, SW-S1-PG5-L2_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	
SW-S1-PG5-L2_fs_1	practical classes	- 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 oraz samodzielne poszukiwanie i przyswojenie informacji uzupełniających.  - wykonywanie samodzielnych i grupowych prac domowych – prace projektowe; samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności	30	SW-S1-PG5-L2_w_1, SW-S1-PG5-L2_w_2, SW-S1-PG5-L2_w_3