

1.	<b>Field of study</b>	<b>Computer Science</b>
2.	Academic year of entry	2017/2018 (summer term), 2018/2019 (summer term)
3.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

**Module:** Tworzenie prototypu gry

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

**1. Number of the ECTS credits:** 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 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 K_2_A_I_K06	1 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 K_2_A_I_U13 K_2_A_I_U14 K_2_A_I_U15 K_2_A_I_U16	1 1 1 1 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 K_2_A_I_U16	1 1
TPG_W_1	Student potrafi definiować, rozpoznawać i opisywać poszczególne elementy składowe gier wideo.	K_2_A_I_W15 K_2_A_I_W16	2 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 K_2_A_I_W09 K_2_A_I_W15 K_2_A_I_W16	1 1 2 2
TPG_W_3	Student wie jak zbudowany jest typowy silnik gry, potrafi scharakteryzować poszczególne jego elementy (moduł	K_2_A_I_W01 K_2_A_I_W06 K_2_A_I_W10	1 1 1

		K_2_A_I_W15	1
		K_2_A_I_W16	1

### 3. Module description

<b>Description</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>Prerequisites</b>	

### 4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
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

### 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	
TPG_fs_1	lecture	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	laboratory classes	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