

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr letni), 2018/2019 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**           Proces tworzenia gier

**Kod modułu:** 08-IN-PGK-S2-PTG

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
PTG_K_11	Potrafi w grupie zaprojektować interfejs użytkownika.	K_2_A_I_K03	1
PTG_U_10	Umie zaprojektować prosty algorytm działający w grafice 3d.	K_2_A_I_W01	3
PTG_U_5	Potrafi pisać scenariusze do gier.	K_2_A_I_W12	3
PTG_U_6	Umie projektować poziomy.	K_2_A_I_U15	1
PTG_U_7	Umie wykorzystać podstawy socjologii i psychologii społecznej.	K_2_A_I_W14	1
PTG_U_8	Potrafi wyreżyserować scenę w grze oraz ją zmontować.	K_2_A_I_U08	1
PTG_U_9	Potrafi użyć różnych filtrów w post-processingu.	K_2_A_I_U13	1
PTG_W_1	Zna prawo i ekonomii rynku gier.	K_2_A_I_W21	1
PTG_W_2	Ma wiedzę o teorii gier dla projektantów.	K_2_A_I_W08	2
PTG_W_3	Zna projektowanie gier edukacyjnych.	K_2_A_I_W05	2
PTG_W_4	Zna projektowanie silnika gry.	K_2_A_I_W01	2

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	W wyniku przeprowadzonych zajęć student powinien być w stanie objaśnić proces tworzenia gry komputerowej, scharakteryzować podstawowe algorytmy trójwymiarowej, interaktywnej grafiki komputerowej. W wyniku przeprowadzonych zajęć student powinien umieć zaprojektować grę komputerową, zastosować techniki tworzenia aplikacji czasu rzeczywistego, uwzględniając elementy podnoszące realizm tworzonego oprogramowania oraz wykorzystać techniki programowania procesora graficznego za pomocą języka GLSL.

<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>
PTG_w_1	projekt	Ocena studenta na podstawie jego postępów, zaangażowania i aktywności w zajęciach, umiejętności w zakresie wybranej tematyki związanej z programowaniem gier oraz projektu.	PTG_K_11, PTG_U_10, PTG_U_6, PTG_U_7, PTG_U_9, PTG_W_1, PTG_W_2, PTG_W_3, PTG_W_4
PTG_w_2	kolokwium	Pisemna weryfikacja wiedzy z poszczególnych tematów realizowanych na laboratoriach oraz wiedzy z wykładów.	PTG_U_10, PTG_U_5, PTG_U_6, PTG_U_7, PTG_U_8, PTG_U_9, PTG_W_1, PTG_W_2, PTG_W_3, PTG_W_4

<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>	
PTG_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie materiałów pomocniczych – opracowań własnych.	15	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: opracowań indywidualnych, stron internetowych	15	PTG_w_2
PTG_fs_2	laboratorium	Rozwiązywanie zadań dotyczących prezentowanej w ramach wykładu tematyki, również z wykorzystaniem dedykowanego oprogramowania.	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Realizacja projektu zaliczeniowego.	30	PTG_w_1