

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

**Module:** Kreowanie wirtualnego świata gry

**Module code:** 08-IO1S-13-KWSG

**1. Number of the ECTS credits:** 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
KWSG_K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_1_A_I_K01	1
KWSG_U_4	Potrafi zoptymalizować modele 3D w zależności od ich zastosowania	K_1_A_I_W15	1
KWSG_U_5	Potrafi modyfikować obiekty 3D dopasowując je do świata gry	K_1_A_I_W15	1
KWSG_U_6	Potrafi przystosować poziom do typu gry wideo	K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
KWSG_U_7	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat realizacji zadania projektowego	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U05	1
		K_1_A_I_U06	1
KWSG_W_1	Zna i rozumie podstawowe zasady animacji modeli 3D	K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
KWSG_W_2	Zna i potrafi wyjaśnić podstawowe techniki modelowania obiektów 3D	K_1_A_I_W15	1
KWSG_W_3	Zna i rozumie podstawowe zasady projektowania poziomów w grach wideo	K_1_A_I_W15	1

3. Module description	
<b>Description</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami tworzenia różnych rodzajów gier wideo w oparciu o zdobytą wiedzę. Do tego celu zostanie wykorzystane środowisko Unreal Development Kit. W ramach zajęć studenci przygotują indywidualne projekty oraz przedstawią rezultaty swojej pracy w postaci prezentacji przed resztą grupy.

<b>Prerequisites</b>	
----------------------	--

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

code	type	description	learning outcomes of the module
KWSG_w_1	egzamin	Sprawdzenie opanowanej teorii z zakresu wykładu i laboratorium	KWSG_W_1, KWSG_W_2, KWSG_W_3
KWSG_w_2	projekt	Przygotowanie projektu z wykorzystaniem trójwymiarowych modeli statycznych oraz dynamicznych	KWSG_K_8, KWSG_U_4, KWSG_U_5, KWSG_U_6, KWSG_U_7, KWSG_W_1, KWSG_W_2, KWSG_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	
KWSG_fs_1	lecture	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zadanej literatury.	15	KWSG_w_1
KWSG_fs_2	laboratory classes	Szczegółowe przygotowanie studentów do programowania silnika 3D gry	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Wykonanie indywidualnego projektu.	45	KWSG_w_2