

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S2-ZP.3

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-ZP.3 _1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.3 _2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	PG2P-W06	3
13-PG-S2-ZP.3 _3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-ZP.3 _4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	PG2P-U07	4
13-PG-S2-ZP.3 _5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry.	PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-ZP.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-ZP.3	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

_w_1		zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ZP.3_1, 13-PG-S2-ZP.3_2, 13-PG-S2-ZP.3_3, 13-PG-S2-ZP.3_4, 13-PG-S2-ZP.3_5
------	--	--	---

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	
13-PG-S2-ZP.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	13-PG-S2-ZP.3_w_1