

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.4

Kod modułu: 13-PG-S2-ZP.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

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

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13_PG1A	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

_PZP.4_w_1		realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-ZP.4_1, 13-PG-S2-ZP.4_2, 13-PG-S2-ZP.4_3, 13-PG-S2-ZP.4_4, 13-PG-S2-ZP.4_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.4_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.	30	13_PG1A_PZP.4_w_1