

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie gier – moduł 7 - Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 3

Kod modułu: 02-FA-SW-S1-PG7-L3-5

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG7-L3_K_1	ma świadomość poziomu posiadanych umiejętności i wiedzy, złożonego charakteru pracy nad powstaniem gry komputerowej i konieczności aktywizacji oraz łączenia ze sobą umiejętności z różnych dziedzin, a także samodzielnie i systematycznie doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin	FA1_K01 FA1_K02	3 3
SW-S1-PG7-L3_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty poziomów gry, przyjmując w nim różne role.	FA1_K04	4
SW-S1-PG7-L3_U_1	potrafi obsługiwać w stopniu średniozaawansowanym oprogramowanie specjalistyczne wykorzystywane przy projektowaniu poziomów, w szczególności potrafi korzystać z funkcji specjalistycznych oprogramowania wybranych „silników gier”, służących optymalizacji środowiska i poziomu gry i badania wydajności	FA1_U02 FA1_U21	4 5
SW-S1-PG7-L3_U_2	potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry, których wyniki są spójne z projektem gry, w szczególności w zakresie optymalizacji poziomu gry: „streamingu poziomów”, określania widoczności obiektów, optymalizacji oświetlenia, optymalizacji użycia pamięci, optymalizacja poziomu detali oraz technik badania wydajności	FA1_U02 FA1_U21	4 5
SW-S1-PG7-L3_W_1	ma poszerzoną wiedzę na temat przebiegu produkcji gry komputerowej i wideo w zakresie zadań związanych z projektowaniem gry i projektowaniem poziomów	FA1_W02 FA1_W15	3 5
SW-S1-PG7-L3_W_2	zna i rozumie specyfikę projektowania poziomów gier oraz ma wiedzę na temat kompetencji technicznych i twórczych niezbędnych do wykonywania zadań z zakresu projektowania poziomów, rozumie potrzebę optymalizacji poziomu gry na potrzeby projektu gry	FA1_W02 FA1_W03 FA1_W15	3 4 5
SW-S1-PG7-L3_W_3	posiada szczegółową wiedzę na temat rodzajów i funkcji oprogramowania specjalistycznego, wykorzystywanego w projektowaniu poziomów gier, zaś w szczególności na temat metod optymalizacji poziomu gry oraz badania wydajności	FA1_W02 FA1_W03 FA1_W15	3 4 5

3. Opis modułu

Opis	Kurs ma na celu praktyczne zaznajomienie studentów z podstawowymi narzędziami deweloperskimi rynku GD oraz technikami ich wykorzystania. Kurs jest praktycznym uzupełnieniem treści innych modułów kształcących studentów w zakresie projektowania gier, w szczególności „projektowania poziomów”. Zajęcia laboratoryjne prowadzone są w ramach czterech modułów, trwających łącznie cztery semestry, z których każdy koncentruje się na kolejnych zagadnieniach praktycznych związanych z praktycznym projektowaniem poziomów gry. Podczas zajęć studenci pracują w konkretnych środowiskach graficznych, wykonując praktyczne ćwiczenia łączące kompetencje kreatywne z umiejętnościami praktycznymi, niezbędnymi do pracy na rynku GD (manipulacja gotowymi modelami graficznymi, wprowadzenie zmian wynikających ze scenariusza gry do środowiska gry, rozwiązywanie podstawowych problemów technicznych wynikających z ograniczeń technicznych świata gry, etc). Zajęcia nie mają charakteru inżynierskiego, ich główny cel to „oswojenie” humanisty ze środowiskiem pracy w sektorze GD, przekazanie niezbędnych kompetencji technicznych oraz wzbogacenie umiejętności pracy w zespole.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Projektowanie gier – moduł 7

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SW-S1-PG7-L3_w_1	prace własne	ocena poziomu wiedzy i umiejętności studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac indywidualnych w zakresie przewidzianym programem kursu, ocena opanowania umiejętności technicznych w zakresie korzystania z oprogramowania specjalistycznego.	SW-S1-PG7-L3_U_1, SW-S1-PG7-L3_W_1, SW-S1-PG7-L3_W_2, SW-S1-PG7-L3_W_3
SW-S1-PG7-L3_w_2	prace grupowe	ocena umiejętności studentów na podstawie wykonywanych zespołowo prac projektowych (projekty poziomów gier).	SW-S1-PG7-L3_K_1, SW-S1-PG7-L3_K_2, SW-S1-PG7-L3_U_1, SW-S1-PG7-L3_U_2
SW-S1-PG7-L3_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanego na dane zajęcia tekstu oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S1-PG7-L3_W_1, SW-S1-PG7-L3_W_2, SW-S1-PG7-L3_W_3

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	
SW-S1-PG7-L3_fs_1	ćwiczenia	- instrukcja słowna wykładowcy, przedstawiająca wybrane zagadnienia teoretyczne z zakresu projektowania poziomów, - ćwiczenia indywidualne i grupowe, wykorzystujące pracownię komputerową wsparte instrukcją wykładowcy	30	- lektura tekstów obowiązkowych i podręczników oraz samodzielne poszukiwanie i przyswojenie informacji uzupełniających. - wykonywanie samodzielnych i grupowych prac – prace projektowe; samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności	30	SW-S1-PG7-L3_w_1, SW-S1-PG7-L3_w_2, SW-S1-PG7-L3_w_3