

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy wykorzystania silników gier 1

Kod modułu: 13-PG1P_SG1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_SG1_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier	K_W11	3
		K_W13	3
13-PG1P_SG1_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	K_W09	5
		K_W13	3
		K_W16	4
13-PG1P_SG1_3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier	K_U03	3
		K_W04	3
13-PG1P_SG1_4	Posiada umiejętność importowania obiektów do silników gier	K_U04	5
13-PG1P_SG1_5	Posiada umiejętność tworzenia podstawowych interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem	K_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	Umiejętność wykorzystania programów do edycji obrazu lub dźwięku.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_SG1_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_SG1_1, 13-PG1P_SG1_2, 13-PG1P_SG1_3, 13-PG1P_SG1_4, 13-PG1P_SG1_5
13-PG1P_SG1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_SG1_1, 13-PG1P_SG1_2, 13-PG1P_SG1_3, 13-PG1P_SG1_4, 13-PG1P_SG1_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	
SG1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_SG1_w_2
SG1_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	15	13-PG1P_SG1_w_1