

|           |                           |  |
|-----------|---------------------------|--|
| <b>1.</b> | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> |
| 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 projektowania i skryptowania gier 1

**Kod modułu:** 13-PG1P\_PSG1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

| <b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b> |  |                                    |                                       |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>  | <b>efekty kształcenia kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| 13-PG1P_PSG1_1                                | Zna podstawy projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry                                    | K_W03<br>K_W13                     | 3<br>3                                |
| 13-PG1P_PSG1_2                                | Zna podstawy projektowania poziomów gry  | K_W10<br>K_W13                     | 3<br>3                                |
| 13-PG1P_PSG1_3                                | Zna podstawy skryptów w silnikach gier   | K_W11                              | 4                                     |
| 13-PG1P_PSG1_4                                | Posiada umiejętność opracowania funkcjonującego modelu rozgrywki w oparciu o funkcjonujący schemat | K_U04<br>K_U07                     | 5<br>5                                |
| 13-PG1P_PSG1_5                                | Posiada umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry                                      | K_K11<br>K_U06                     | 3<br>2                                |

| <b>3. Opis modułu</b>    |   |
|--------------------------|---|
| <b>Opis</b>              | Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady tworzenia poziomów gier, gradacji skali trudności. Będzie potrafił wykonać funkcjonalny model rozgrywki w oparciu o wybrany silnik gier. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Brak wymagań wstępnych  |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu |                      |   |  |
|---|----------------------|---|--|
| kod   | nazwa (typ)          | opis  | efekty kształcenia modułu  |
| 13-PG1P_PSG1_w_1                                  | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta. | 13-PG1P_PSG1_1, 13-PG1P_PSG1_2, 13-PG1P_PSG1_3, 13-PG1P_PSG1_4, 13-PG1P_PSG1_5 |
| 13-PG1P_PSG1_w_2                                  | Egzamin pisemny      | Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.   | 13-PG1P_PSG1_1, 13-PG1P_PSG1_2, 13-PG1P_PSG1_3, 13-PG1P_PSG1_4, 13-PG1P_PSG1_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 |   |
| PSG1_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_PSG1_w_2                        |
| PSG1_fs_2                     | ćwiczenia                 | Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem;<br>wielkość grupy: 10-20 studentów   | 15            | Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy  | 15            | 13-PG1P_PSG1_w_1                        |