

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr letni)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Tworzenie prototypu gry

Kod modułu: 08-IN-PGK-S2-TPG

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TPG_K_6	Student potrafi weryfikować dobór zastosowanych narzędzi do osiągnięcia planowanego efektu na poszczególnych etapach tworzenia prototypu gry oraz porównywać i kwalifikować narzędzia w ramach ich przydatności.	K_K01	1
TPG_U_4	Student potrafi wykonać prototyp gry komputerowej na bazie zaproponowanego silnika gry oraz dedykowanych bibliotek i narzędzi	K_U03 K_U12 K_U13 K_U14 K_U15	1 1 1 1 1
TPG_U_5	Student potrafi zaprojektować prototyp poziomu gry komputerowej dla wybranego silnika i typu gry oraz uzasadnić użycie wybranych form i ich układu przestrzennego.	K_U14 K_U15	1 1
TPG_W_1	Student potrafi definiować, rozpoznawać i opisywać poszczególne elementy składowe gier wideo.	K_W15 K_W16	2 2
TPG_W_2	Student potrafi przeanalizować projekt gry pod kątem implementacji modułów silnika gier korzystając z wiedzy w zakresie inżynierii oprogramowania, grafiki komputerowej, technologii sieciowych, algorytmów sztucznej inteligencji	K_W03 K_W09 K_W15 K_W16	1 1 2 2
TPG_W_3	Student wie jak zbudowany jest typowy silnik gry, potrafi scharakteryzować poszczególne jego elementy (moduł	K_W01 K_W06 K_W10	1 1 1

		K_W15	1
		K_W16	1

3. Opis modułu

Opis	Celem przedmiotu jest omówienie i przećwiczenie wybranych zagadnień dotyczących tworzenia gier wideo z punktu widzenia programisty. Po zakończeniu zajęć student będzie posiadał wiedzę i umiejętności niezbędne do zaimplementowania prostego silnika gry komputerowej oraz jego zastosowania do wykonania autorskiego prototypu gry.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
TPG_w_1	Prototyp gry komputerowej	Implementacja podstawowego silnika gry komputerowej i jego zastosowanie do wykonania prototypu autorskiej gry komputerowej.	TPG_K_6, TPG_U_4, TPG_U_5, TPG_W_1, TPG_W_2, TPG_W_3
TPG_w_2	Egzamin	Test złożony z pytań wielokrotnego wyboru oraz zadań otwartych dotyczących tematów poruszanych na wykładach oraz laboratoriach.	TPG_K_6, TPG_U_4, TPG_U_5, TPG_W_1, TPG_W_2, TPG_W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TPG_fs_1	wykład	Prezentacja wybranych zagadnień dotyczących tworzenia gier wideo z programistycznego punktu widzenia, w tym zasad działania oraz implementacji silnika gry.	15	Podglębienie we własnym zakresie zagadnień omawianych na wykładach, studia literaturowe	15	TPG_w_2
TPG_fs_2	laboratorium	Prezentacja wybranych zagadnień programowania silników gier komputerowych oraz narzędzi do ich prototypowania.	30	Samodzielne opracowanie i przygotowanie przez studentów poszczególnych elementów składowych wybranego prototypu gry komputerowej.	30	TPG_w_1