

1.	Field of study	Computer Science
2.	Faculty	Faculty of Science and Technology
3.	Academic year of entry	2019/2020 (summer term)
4.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5.	Degree profile	general academic
6.	Mode of study	full-time

Module: Tworzenie gier na platformy przenośne

Module code: 08-IN-PGK-S2-TGPP

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
TGPP_K_8	Zna i potrafi scharakteryzować role osób tworzących gry na platformy przenośne.	K_W14	1
TGPP_K_9	Potrafi pracować w zespole wieloosobowym i dokonuje właściwego podziału pracy	K_U02	1
TGPP_U_5	Potrafi za pomocą silnika gry stworzyć grę na platformę przenośną.	K_U01 K_U03 K_U12 K_U13	1 1 1 1
TGPP_U_6	Potrafi wykorzystać wbudowane w urządzenie sensory.	K_U15	1
TGPP_U_7	Potrafi przygotować i umieścić stworzony produkt w dystrybucji za pomocą sklepu z aplikacjami.	K_U10	1
TGPP_W_1	Ma wiedzę na temat tworzenia gier na platformy przenośne.	K_W10 K_W12 K_W16	1 1 1
TGPP_W_2	Ma wiedzę na temat silników gry dla platform mobilnych.	K_W14 K_W15 K_W16	1 1 1
TGPP_W_3	Ma wiedzę na temat interfejsów użytkownika wykorzystujących sensory urządzenia.	K_W16	1
TGPP_W_4	Ma wiedzę na temat grywalizacji i modelach zarabiania na grach mobilnych.	K_K03 K_W23	1 1

3. Module description

Description	Celem zajęć jest wprowadzenie do projektowania, tworzenia a także dystrybucji gier na platformy mobilne. W czasie zajęć student korzystał będzie z silnika gry oraz pozna specyfikę tworzenia aplikacji na platformy mobilne. W czasie wykładów pozna szerszy przegląd silników gry a także zostanie zapoznany z metodami grywalizacji wraz modelami płatności w grach przenośnych.
Prerequisites	

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
TGPP_w_1	Prace kontrolne	Co najmniej jedno kolokwium sprawdzające wiedzę z tematyki poruszanej w ramach laboratoriów.	TGPP_U_5, TGPP_U_6, TGPP_W_1, TGPP_W_2, TGPP_W_3
TGPP_w_2	Projekt programistyczny	Realizacja projektu gry za pomocą silnika gry Unity. Opracowanie dokumentacji projektowej oraz przygotowanie do dystrybucji.	TGPP_K_8, TGPP_K_9, TGPP_U_5, TGPP_U_6, TGPP_U_7, TGPP_W_3
TGPP_w_3	Sprawozdanie	Przygotowanie analizy wybranej gry mobilnej w formie sprawozdania.	TGPP_U_5, TGPP_U_6, TGPP_U_7, TGPP_W_1, TGPP_W_2, TGPP_W_4

5. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
TGPP_fs_1	laboratory classes	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Wprowadzenie do programowania na urządzenia przenośne z uwzględnieniem specyfiki urządzeń mobilnych, możliwości silników gry oraz aspektów pozatechnicznych. Szczegółowe przygotowanie studentów do tworzenia gier mobilnych za pomocą silnika gry Unity. Prezentacja i omówienie narzędzi wspierających realizację projektu gry mobilnej.	45	Rozwiązywanie zadań praktycznych z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących. Zrealizowanie projektu gry za pomocą omawianych na wykładach i laboratorium narzędzi.	45	TGPP_w_1, TGPP_w_2, TGPP_w_3