

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**            Kreowanie wirtualnego świata gry

**Kod modułu:** 08-IO1S-13-KWSG

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
KWSG_K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_K05	1
KWSG_U_4	Potrafi zoptymalizować modele 3D w zależności od ich zastosowania	K_W15	1
KWSG_U_5	Potrafi modyfikować obiekty 3D dopasowując je do świata gry	K_W15	1
KWSG_U_6	Potrafi przystosować poziom do typu gry wideo	K_W15	1
		K_W16	1
KWSG_U_7	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat realizacji zadania projektowego	K_U01	1
		K_U05	1
		K_U06	1
KWSG_W_1	Zna i rozumie podstawowe zasady animacji modeli 3D	K_W15	1
		K_W16	1
KWSG_W_2	Zna i potrafi wyjaśnić podstawowe techniki modelowania obiektów 3D	K_W15	1
KWSG_W_3	Zna i rozumie podstawowe zasady projektowania poziomów w grach wideo	K_W15	1

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami tworzenia różnych rodzajów gier wideo w oparciu o zdobytą wiedzę. Do tego celu zostanie wykorzystane środowisko Unreal Development Kit. W ramach zajęć studenci przygotowują indywidualne projekty oraz przedstawią rezultaty swojej pracy w postaci prezentacji przed resztą grupy.
-------------	---

<b>Wymagania wstępne</b>	
--------------------------	--

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
KWSG_w_1	egzamin	Sprawdzenie opanowanej teorii z zakresu wykładu i laboratorium	KWSG_W_1, KWSG_W_2, KWSG_W_3
KWSG_w_2	projekt	Przygotowanie projektu z wykorzystaniem trójwymiarowych modeli statycznych oraz dynamicznych	KWSG_K_8, KWSG_U_4, KWSG_U_5, KWSG_U_6, KWSG_U_7, KWSG_W_1, KWSG_W_2, KWSG_W_3

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
KWSG_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zadanej literatury.	15	KWSG_w_1
KWSG_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do programowania silnika 3D gry	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Wykonanie indywidualnego projektu.	45	KWSG_w_2