

|           |                           |  |
|-----------|---------------------------|--|
| <b>1.</b> | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> |
| 2.        | Wydział                   | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji                   |
| 3.        | Cykl rozpoczęcia          | 2020/2021 (semestr zimowy)                         |
| 4.        | Poziom kształcenia        | studia drugiego stopnia                            |
| 5.        | Profil kształcenia        | praktyczny   |
| 6.        | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna  |

**Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.4**
**Kod modułu: W6-PG-S2-SG.4**
**1. Liczba punktów ECTS: 2**

| <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> |
| W6-PG-S2-SG.4<br>_1                           | Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier.   | W6-PG2P-W06                        | 3                                     |
| W6-PG-S2-SG.4<br>_2                           | Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.            | W6-PG2P-W06                        | 3                                     |
| W6-PG-S2-SG.4<br>_3                           | Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.  | W6-PG2P-U06                        | 3                                     |
| W6-PG-S2-SG.4<br>_4                           | Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier. | W6-PG2P-U07                        | 4                                     |
| W6-PG-S2-SG.4<br>_5                           | Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry.                            | W6-PG2P-U07                        | 4                                     |

| <b>3. Opis modułu</b>    |  |
|--------------------------|--|
| <b>Opis</b>              | 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. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Zaliczenie modułu W6-PG-S2-SG.3.   |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |                      |   |   |
|---|----------------------|---|---|
| kod   | nazwa (typ)          | opis  | efekty uczenia się modułu   |
| W6_PG1A_SG.4_w_1                                  | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta. | W6-PG-S2-SG.4_1, W6-PG-S2-SG.4_2, W6-PG-S2-SG.4_3, W6-PG-S2-SG.4_4, W6-PG-S2-SG.4_5 |

| 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 |   |
| W6-PG-S2-SG.4_fs_1            | ćwiczenia                 | Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania. | 45            | Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy. | 45            | W6_PG1A_SG.4_w_1                        |