

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie gier: moduł 2 - Podstawy grafiki 2d i 3d

Kod modułu: W1-FA-SW-S1-PGR-2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG2-PG_K_1	ma świadomość poziomu posiadanych umiejętności i wiedzy, złożonego charakteru pracy nad powstaniem gry komputerowej i konieczności aktywizacji oraz łączenia ze sobą umiejętności z różnych dziedzin, a także samodzielnie i systematycznie doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin	FA1_K01 FA1_K02	2 3
SW-S1-PG2-PG_K_2	ma świadomość estetycznego i artystycznego wymiaru gier komputerowych oraz uczestniczy w jego kształtowaniu.	FA1_K05	3
SW-S1-PG2-PG_U_1	potrafi obsługiwać wybrane narzędzia (oprogramowanie) graficzne na poziomie podstawowych i średniozaawansowanym,	FA1_U21	4
SW-S1-PG2-PG_U_2	potrafi wykonać proste zadania z zakresu tworzenia grafiki komputerowej, pozwalające ocenić stopień opanowania obsługi oprogramowania i stopień zrozumienia specyfiki grafiki komputerowej tworzonej na potrzeby gry komputerowej.	FA1_U20 FA1_U21	3 4
SW-S1-PG2-PG_U_3	potrafi dokonać podstawowych przekształceń graficznych, korzystając z narzędzi graficznych i stosując odpowiednie praktyki	FA1_U20 FA1_U21	3 4
SW-S1-PG2-PG_W_1	posiada podstawową wiedzę teoretyczną z dziedziny grafiki komputerowej oraz zna terminologię dziedziny	FA1_W02 FA1_W13 FA1_W15	3 3 5
SW-S1-PG2-PG_W_2	zna podstawowe zasady i techniki tworzenia dwuwymiarowej i trójwymiarowej grafiki komputerowej, jej wybrane techniczne aspekty oraz wykorzystywane oprogramowanie	FA1_W02 FA1_W13 FA1_W15	3 3 5
SW-S1-PG2-PG_W_3	zna znaczenie grafiki komputerowej dla procesu wizualizacji świata przedstawionego gry komputerowej, zna ograniczenia wynikające ze stosowanych formatów grafiki oraz z technicznych uwarunkowań projektu gry	FA1_W02	3

		FA1_W13	3
		FA1_W15	5

3. Opis modułu

Opis	Celem kursu jest zaznajomienie studentów z narzędziami i technikami tworzenia grafiki komputerowej 2D oraz 3D i przekazanie kompetencji pozwalających wykonywać podstawowe zadania w zakresie tworzenia prac graficznych i manipulacji obiektami graficznymi. Student nabiera świadomości znaczenia grafiki komputerowej podczas procesu tworzenia gry komputerowej oraz zna i rozumie ograniczenia techniczne i artystyczne wynikające ze stosowanych standardów i parametrów technicznych projektu gry. Student nabywa wiedzę z zakresu teorii grafiki, w szczególności na temat rodzajów grafiki komputerowej (grafika wektorowa, rastrowa), modelu barw, stosowanych formatów graficznych i dostępnych narzędzi. Student nabywa umiejętności w zakresie wykonywania prostych zadań graficznych, pozwalających w przyszłości sprawnie korzystać z narzędzi graficznych i deweloperskich, podczas projektowania poziomów gry oraz towarzyszących temu procesowi zadań graficznych.
Wymagania wstępne	Successful completion of the courses in the module "Game Design: Module 1" in the first semester.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-PG2-PG_w_1	Indywidualne lub grupowe prace projektowe	Ocena poziomu umiejętności studentów na podstawie wykonywanych przez nich indywidualnie lub zespołowo prac graficznych.	SW-S1-PG2-PG_K_1, SW-S1-PG2-PG_K_2, SW-S1-PG2-PG_U_1, SW-S1-PG2-PG_U_2, SW-S1-PG2-PG_U_3
SW-S1-PG2-PG_w_2	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu lub przeprowadzana po określonych w sylabusie etapach kursu. Ocena może dotyczyć aktywności w czasie zajęć, wynikającej z przygotowania do zajęć oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S1-PG2-PG_W_1, SW-S1-PG2-PG_W_2, SW-S1-PG2-PG_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	
SW-S1-PG2-PG_fs_1	ćwiczenia	- indywidualne i grupowe ćwiczenia wykorzystujące pracownię komputerową	30	- lektura tekstów obowiązkowych i podręczników i samodzielne poszukiwanie i przyswojenie informacji uzupełniających - wykonywanie samodzielnych i grupowych prac domowych – prace projektowe - samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności technicznych	90	SW-S1-PG2-PG_w_1, SW-S1-PG2-PG_w_2