

SYLABUS ZAJ /GRUPY ZAJ

Dane ogólne:

Jednostka organizacyjna:	Katedra Informatyki				
Kierunek studiów:	Informatyka				
Specjalno /Specjalizacja:	Inżynieria oprogramowania				
Nazwa zaj / grupy zaj :	Tworzenie gier II				
Course / group of courses:	Game Development II				
Forma studiów:	stacjonarne				
Nazwa katalogu:	WP-IN-I-20/21Z-IO				
Nazwa bloku zaj :					
Kod zaj /grupy zaj :	105909	Kod Erasmus:			
Punkty ECTS:	1	Rodzaj zaj :		fakultatywny	
Rok studiów:	3	Semestr:		6	
Rok	Semestr	Forma zaj	Liczba godzin	Forma zaliczenia	ECTS
3	6	P	15	Zaliczenie z ocen	1
Razem			15		1
Koordynator:	Piotr Pawlik				
Prowadz cy zaj cia:					
J zyk wykładowy:	semestr: 6 - j zyk polski				

Obja nienia:

Rodzaj zaj : obowi zkowe, do wyboru.

Forma prowadzenia zaj : W - wykład, - wiczenia audytoryjne, L - lektorat, S – seminarium/ zaj cia seminaryjne, P - wiczenia praktyczne (w tym zaj cia wf), M - wiczenia specjalistyczne (medyczne/ kliniczne), LO – wiczenia laboratoryjne, LI - laboratorium informatyczne, ZTI - zaj cia z technologii informacyjnych, P – wiczenia projektowe, ZT – zaj cia terenowe, T - wiczenia terenowe na obozach programowych, SK - samokształcenie (i inne), PR - praktyka zawodowa

Dane merytoryczne

Wymagania wst pne:			
Grafika komputerowa (2D, 3D). Inżynieria oprogramowania. Tworzenie gier.			
Szczegółowe efekty uczenia si			
Lp.	Student, który zaliczył zaj cia zna i rozumie/potrafi/jest gotowy do:	Kod efektu dla kierunku studiów	Sposób weryfikacji efektu uczenia si
1	Umie zaimplementowa gr w wybranym rodowisku tworzenia gier.	IN1_U05	wykonanie zadania
2	Umie przeprowadzi testy stworzonych gier komputerowych z uwzgl dnieniem ich wywa enia.	IN1_U05	wykonanie zadania
3	Umie wykorzysta istniej ce zasoby internetowe (np. modele 2D i 3D)	IN1_U10, IN1_U12	wykonanie zadania
4	Umie stworzy projekt gry wraz z odpowiedni dokumentacj .	IN1_U11, IN1_U07, IN1_U12, IN1_U13	praca pisemna
5	Jest gotów do krytycznej oceny efektów swojej pracy oraz zasi gania opinii ekspertów w przypadku wyst pienia problemów	IN1_K01	obserwacja zachowa

Stosowane metody osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się (metody dydaktyczne)	
metody praktyczne (Projekt)	
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się	
umiejętności: ocena pracy pisemnej (Wykonanie dokumentacji) ocena wykonania zadania (Wykonanie gry)	
kompetencje społeczne: obserwacja zachowań (obserwacja zachowań indywidualnych i zespołowych pod kątem kompetencji społecznych)	
Warunki zaliczenia	
Ocena realizacji projektu (dokumentacji i implementacji gry)	
Treści programowe (opis skrócony)	
Zaprojektowanie i implementacja gry komputerowej z wykorzystaniem oprogramowania Unity, Unreal Engine lub innego środowiska wspierającego tworzenie gier.	
Content of the study programme (short version)	
Project and implementation of a computer game using Unity, Unreal Engine or other environment supporting game development.	
Treści programowe	
	Liczba godzin
Semestr: 6	
Forma zajęć : wiczenia projektowe	
Stworzenie dokumentacji projektowej (koncepcja gry, rozszerzone streszczenie, flowboard, instrukcja użytkownika) Implementacja i testowanie ograniczonej wersji zaprojektowanej gry.	15
Literatura	
Podstawowa	
Ernest Adams, Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2011	
Mike Geig, Unity. Przewodnik projektanta gier. Wydanie III, Helion 2019	
Uzupełniająca	

Dane jakościowe

Przyporządkowanie zajęć/grup zajęć do dyscypliny naukowej/artystycznej	informatyka techniczna i telekomunikacja
Sposób określania liczby punktów ECTS	
Forma nakładu pracy studenta (udział w zajęciach, aktywność, przygotowanie sprawozdania, itp.)	Obciążenia studenta [w godz.]
Udział w zajęciach	15
Konsultacje z prowadzącym	0
Udział w egzaminie	0
Bezpośredni kontakt z nauczycielem - inne	0
Przygotowanie do laboratorium, wicze, zajęć	10
Przygotowanie do kolokwium i egzaminu	0
Indywidualna praca własna studenta z literatury, wykładami itp.	0
Inne	0
Sumaryczne obciążenie prac studenta	25
Liczba punktów ECTS	
Liczba punktów ECTS	1

Zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego	L. godzin	ECTS
	15	0,6
Zajęcia o charakterze praktycznym	L. godzin	ECTS
	25	1,0

1 godz = 45 minut; 1 punkt ECTS = 25-30 godzin

W sekcji 'Liczba punktów ECTS' suma punktów ECTS zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i o charakterze praktycznym może się różnić od łącznej liczby punktów ECTS dla zajęć /grup zajęć.