



# Gameplay Prtototyping I

## Course description sheet

### Basic information

<b>Field of study</b> Designing Virtual Spaces and Games	<b>Didactic cycle</b> 2026/2027
<b>Major</b> -	<b>Course code</b> WIPPWGS.I2.16882.26
<b>Organisational unit</b> Faculty of Computer Science	<b>Lecture languages</b> Polish
<b>Study level</b> First-cycle studies	<b>Mandatoriness</b> Obligatory
<b>Form of study</b> Full-time studies	<b>Block</b> Core Modules
<b>Profile</b> General academic	<b>Course related to scientific research</b> No
<b>Course coordinator</b>	Adam Panasiewicz
<b>Lecturer</b>	Adam Panasiewicz
<b>Period</b> Semester 2	<b>Method of verification of the learning outcomes</b> Completing the classes
	<b>Activities and hours</b> Workshop classes: 42
	<b>Number of ECTS credits</b> 3

### Goals

C1	Celem przedmiotu jest zbudowanie prototypu poziomu gry przy użyciu narzędzia do tworzenia grafiki trójwymiarowej w celu zbudowania tymczasowych modeli krajobrazu i obiektów występujących w nim.
----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Course's learning outcomes

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
<b>Knowledge - Student knows and understands:</b>			
W1	Student zna i rozumie proces projektowania rozgrywki.	PPWG1A_W04	Activity during classes, Execution of a project, Presentation
W2	Student zna i rozumie proces projektowania prototypowania gier.	PPWG1A_W04	Execution of exercises, Project, Presentation
<b>Skills - Student can:</b>			
U1	Student potrafi projektować rozgrywkę tak, aby udostępnić graczowi wrażenia poprzez opracowanie elementów rozgrywki.	PPWG1A_U01, PPWG1A_U03, PPWG1A_U04	Activity during classes, Execution of exercises, Execution of a project, Project
<b>Social competences - Student is ready to:</b>			
K1	Student jest gotów do współpracy z zespołem projektowania gry włącznie z grafikami, programistami i dźwiękowcami.	PPWG1A_K02	Activity during classes, Project, Presentation

## Program content ensuring the achievement of the learning outcomes prescribed to the module

Celem przedmiotu jest wyposażenie studenta/studentki w umiejętności projektowania rozgrywki i jej prototypowania wykorzystując wiedzę i umiejętności praktyczne.

### Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Workshop classes	42
Realization of independently performed tasks	7
Preparation of project, presentation, essay, report	14
Contact hours	5
Preparation for classes	7
<b>Student workload</b>	<b>Hours</b> 75
<b>Workload involving teacher</b>	<b>Hours</b> 42

\* hour means 45 minutes

### Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● tworzenie grafiki trójwymiarowej, budowanie modelu krajobrazu i obiektów przy użyciu narzędzia do tworzenia grafiki trójwymiarowej</li> <li>● korelacja z silnikiem gry</li> <li>● prototypowanie tekstur, modeli, rekwizytów, oświetlenia</li> <li>● lokalizacja elementów aktywujących wystąpienie kluczowych zdarzeń</li> <li>● planowanie postaci niezależnych AI</li> <li>● planowanie efektów dźwiękowych</li> </ul>	W1, W2, U1, K1	Workshop classes

## Extended information/Additional elements

### Teaching methods and techniques :

Flipped classroom, Case study, Feedback, Workshop, Tutoring, Team Based Learning

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Workshop	Activity during classes, Execution of exercises, Execution of a project, Project, Presentation	Aby uzyskać pozytywną ocenę końcową niezbędne jest uzyskanie pozytywnej oceny z poszczególnych projektów/zadań. Usprawiedliwioną nieobecność na zajęciach można odrobić w tygodniu następnym przedstawiając postępy w projekcie.

### Additional info

Zajęcia prowadzone w formie wykładu uzupełnione ćwiczeniami praktycznymi w formie pokazów i własnych prac doświadczalnych. Krótkie sprawozdania z wykonanych prac doświadczalnych, dyskusja grupowa, test sprawdzający. Zajęcia będą odbywać się w salach. Dotyczy to także przeglądu końcowego oraz zaliczeń odbywających się w sesji egzaminacyjnej. Mini wykłady z przedmiotu będą prowadzone w sposób zdalny z wykorzystaniem platformy Teams.

### Conditions and the manner of completing each form of classes, including the rules of making retakes, as well as the conditions for admission to the exam

- obecność i aktywny udział w zajęciach - realizacja zadań obligatoryjnych - jakość powstałej pracy

### Method of determining the final grade

Aby uzyskać pozytywną ocenę końcową niezbędne jest uzyskanie pozytywnej oceny z poszczególnych projektów/zadań. Usprawiedliwioną nieobecność na zajęciach można odrobić w tygodniu następnym przedstawiając postępy w projekcie.

### Manner and mode of making up for the backlog caused by a student justified absence from classes

W przypadku nieobecności zalecana jest praca własna. Materiały z wykładów w postaci prezentacji oraz opisów są udostępnione są na stronie przedmiotu. W przypadku zajęć laboratoryjnych, oprócz pracy własnej, możliwe jest uczestniczenie w zajęciach z inną grupą. Dopuszcza się 2 nieobecności nieusprawiedliwione.

### Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is obligatory

Obligatoryjnie: obecność i aktywny udział w zajęciach, pracą nad projektem po korektach oraz realizacji zadań. Zaliczenie odbywa się na podstawie obecności i aktywności na zajęciach. Ocenie podlega także jakość powstałej pracy .

## Literature

### Obligatory

1. Ernest Adams, Projektowanie gier - podstawy. Wyd. Helion 2011

## Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
PPWG1A_K02	Jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego gier, umie zorganizować pracę własną i zespołową w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów.
PPWG1A_U01	Potrafi definiować oraz realizować projekty gier, wymagające twórczego i innowacyjnego podejścia , wybierając, wykorzystując i w razie potrzeb adaptując stosowne narzędzia programistyczne i sprzętowe.
PPWG1A_U03	Potrafi opracować dokumentację dla zespołu, poprowadzić dyskusję na temat projektu, zaprezentować projekt na różnych stopniach szczegółowości na forum zewnętrznym - również w języku obcym.
PPWG1A_U04	Potrafi pracować indywidualnie, a także zorganizować pracę zespołu GameDev oraz kierować jego pracą, zapewniając komunikację zgodną ze standardami używanymi w tej branży.
PPWG1A_W04	Zna i rozumie trendy rozwojowe różnych gatunków gier, modeli wirtualnej rzeczywistości i technik grafiki komputerowej i animacji.