



Gameplay Prtotyping I

Course description sheet

Basic information

Field of study Designing Virtual Spaces and Games	Didactic cycle 2025/2026
Major -	Course code WIPPWGS.I2.16882.25
Organisational unit Faculty of Computer Science	Lecture languages Polish
Study level First-cycle studies	Mandatoriness Obligatory
Form of study Full-time studies	Block Core Modules
Profile General academic	Course related to scientific research No
Course coordinator	Adam Panasiewicz
Lecturer	Adam Panasiewicz
Period Semester 2	Method of verification of the learning outcomes Completing the classes
	Activities and hours Workshop classes: 42
	Number of ECTS credits 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
Knowledge - Student knows and understands:			
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
Skills - Student can:			
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
Social competences - Student is ready to:			
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
Student workload	Hours 75
Workload involving teacher	Hours 42

* hour means 45 minutes

Program content

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

Extended information/Additional elements

Teaching methods and techniques :

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

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.