



## Prototypowanie rozgrywki I Karta opisu przedmiotu

### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Tworzenie Przestrzeni Wirtualnych i Gier	<b>Cykl dydaktyczny</b> 2026/2027	
<b>Specjalność</b> -	<b>Kod przedmiotu</b> WIPPWGS.I2.16882.26	
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Informatyki	<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom kształcenia</b> Studia licencjackie I stopnia	<b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy	
<b>Forma studiów</b> Stacjonarne	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Profil studiów</b> Ogólnoakademicki	<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Nie	
<b>Koordynator przedmiotu</b>	Adam Panasiewicz	
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Adam Panasiewicz	
<b>Okres</b> Semestr 2	<b>Forma zaliczenia</b> Zaliczenie	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
	<b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b> Zajęcia warsztatowe: 42	

### Cele kształcenia dla przedmiotu

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.
----	---

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>			
W1	Student zna i rozumie proces projektowania rozgrywki.	PPWG1A_W04	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Prezentacja
W2	Student zna i rozumie proces projektowania prototypowania gier.	PPWG1A_W04	Wykonanie ćwiczeń, Projekt, Prezentacja
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>			
U1	Student potrafi projektować rozgrywkę tak, aby udostępnić graczowi wrażenia poprzez opracowanie elementów rozgrywki.	PPWG1A_U01, PPWG1A_U03, PPWG1A_U04	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>			
K1	Student jest gotów do współpracy z zespołem projektowania gry włącznie z grafikami, programistami i dźwiękowcami.	PPWG1A_K02	Aktywność na zajęciach, Projekt, Prezentacja

## Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

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

### Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	42
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	7
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	14
Dodatkowe godziny kontaktowe	5
Przygotowanie do zajęć	7
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 75
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 42

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
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	Zajęcia warsztatowe

## Informacje rozszerzone

### Metody i techniki kształcenia :

Odwrócona klasa (ang. flipped classroom), Studium przypadku (ang. case study), Informacja zwrotna (ang. feedback), Metoda warsztatowa (ang. workshop), Tutoring, Metoda zespołowa (ang. Team Based Learning)

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt, Prezentacja	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.

### Dodatkowy opis

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.

### Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

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

### Sposób obliczania oceny końcowej

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.

### Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

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.

### Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

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 .

## Literatura

### Obowiązkowa

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

## Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
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.