

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Praca w silniku gier wideo, PG_00190210						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski polski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Michał Mochocki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	45.0	0.0	0.0	0.0	45
W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0							
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	45		0.0		55.0	100
Cel przedmiotu	Nabycie podstawowych umiejętności techniczno-kreatywnych w pracy we wskazanym profesjonalnym silniku gier wideo.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzenia i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Krytycznie omawia napotkane problemy i popełnione błędy, wskazując możliwości zapobiegania podobnym problemom w przyszłości.		[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport		
	[PGHL3_U09] Sprawnie wykonuje zadania kreatywne i techniczne w procesie projektowania gier, od ideaacji przez prototypowanie po playtesty, iteracje i finalne poprawki		Sprawnie wykonuje zadania kreatywne i techniczne w silniku gier wideo.		[SU5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_U02] Adekwatnie dobiera metody i narzędzia, w tym adekwatne techniki informacyjno-komunikacyjne, do rozwiązywanego problemu		Adekwatnie dobiera metody i narzędzia do wykonywania zadań w silniku gier wideo.		[SU5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_W08] Kompetentnie odwołuje się do wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dziedzictwowej		Uzasadnia podjęte decyzje projektowe i techniczne w oparciu o profesjonalną wiedzę.		[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport		

Treści przedmiotu	- dokumentacja techniczna w tworzeniu gier cyfrowych - praca we wskazanym silniku gier wideo (np. Godot, Unity, Unreal)		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	komplet zadań w silniku gry	51.0%	80.0%
	opracowana dokumentacja	51.0%	20.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	- wybrane szablony i przykłady dokumentacji projektowej gier - wybrane samouczki i instrukcje do wskazanego silnika gier wideo	
	Uzupełniająca lista lektur	brak	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Implementacja assetów graficznych i dźwiękowych w silniku gry wideo. Dokumentacja techniczna realizowanego projektu.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.