SYLABUSY

Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
w Warszawie

Kierunek: Media

Poziom: Studia drugiego stopnia

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne/Niestacjonarne

Praca z silnikiem Unity2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Praca z silnikiem Unity2			**S2-62-PSUNI2-3 N2-62-PSUNI2-3**
Status przedmiotu (modułu)	**wybieralny**	**Język wykładowy**	**polski**
Kierunek	**media**	**Stopień kształcenia**	**studia II stopnia**
Profil kształcenia	**praktyczny**	**Forma studiów**	**stacjonarne i niestacjonarne**
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	**drugi**	**Semestr studiów**	**trzeci**
Forma zajęć	**wykład**	**ćwiczenia**	**Wybierz element**
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	

Cele kształcenia

Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do tworzenia zaawansowanych projektów zawierających elementy rozgrywki z różnych gatunków gier i ich implementacji do silnika Unity 3D.

Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– rozróżnia techniki implementacji systemów rozgrywek różnych gatunków w silniku unity	Prezentacja	Projekt, dyskusja na zajęciach	MK2P_W03	P7S_WG
umiejętności	– tworzy zaawansowane projekty bądź ich prototypy zawierające zaimplementowane fragmenty rozgrywki, sceny, w których rozgrywa się akcja gry oraz elementy interaktywne w wymiarze 3D z wykorzystaniem silnika Unity	Prezentacja, dyskusja	projekt	MK2P_U04 MK2P_U05	P7S_UU P7S_UK P7S_UW
kompetencji społecznych	– Przygotowanie do pracy w zespołach tworzących zaawansowane aplikacje gamingowe oraz użytkowe wykorzystujące silnik Unity (w tym także gotowe do portowania na różne konsole).	Projekt zaliczeniowy	Prezentacja projektu	MK2P_K01 MK2P_K04	P7U_K P7S_KR P7S_KK

Opis przedmiotu

Założeniem przedmiotu jest zoptymalizowanie wiedzy i umiejętności studentów tak, by posiadali oni zdolności do zorganizowanej i logicznej implementacji zaawansowanych systemów do silnika Unity, które będą spójne ze środowiskiem silnika oraz projektowanymi mechanizmami i logiką danej gry.

Treści kształcenia – wykład

Treści kształcenia – ćwiczenia

Treści kształcenia – Wybierz element

1. Zaawansowane techniki programowania a implementacja systemów w silniku Unity
2. Zaawansowana praca z komponentami
3. Zaawansowana modyfikacja siatki
4. Zaawansowana integracja systemu skryptów Unity z zewnętrznymi modułami
5. Zaawansowana integracja bibliotek niezarządzalnych z Unity
6. Nawigacja – wprowadzamy przeciwników z rozbudowanym AI

Literatura podstawowa

Bond J.G., Projektowanie gier przy użyciu środowiska Unity i języka C#, Helion, Gliwice 2019
Materiały zapewniane przez prowadzącego

Literatura uzupełniająca

Zasady i warunki zaliczenia:

Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany do oddania kolejnych zadanych ćwiczeń z unity [nie mniej niż 60%]
Podstawą oceny, dla wyżej wymienionych elementów składowych oceny końcowej, będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem:
bardzo dobry – 91%-100%
dobry plus – 81%-90% dobry – 71%-80% dostateczny plus– 61%-70% dostateczny – 50%-60% niedostateczny
poniżej 50%.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	**uzyskanych w ramach zajęć**		
	ogółem	**wymagających bezpośredniego udziału prowadzących**	**o charakterze praktycznym**
na studiach stacjonarnych	**3**	**1,7**	**3**
na studiach niestacjonarnych	**3**	**0,6**	**3**

Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):

na studiach stacjonarnych	75 godzin
na studiach niestacjonarnych	75 godzin

	Formy aktywności studenta	**Nakład pracy**	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**
na studiach stacjonarnych	Udział w zajęciach	42		
	Formy aktywności studenta	**Nakład pracy**	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**
na studiach niestacjonarnych	Udział w zajęciach	15		
	Przygotowanie zaliczenia	35		

	Przygotowanie do zajęć	20		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			**Opracowanie/ aktualizacja:**	