

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2015/2016 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie z wykorzystaniem technologii Flash

Kod modułu: 08-IO1S-13-PZWTF

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PZWTF_K_10	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację algorytmów.	K_1_A_I_K03	1
PZWTF_K_8	Potrafi skonfigurować środowiska programistyczne do projektowania w technologii Flash.	K_1_A_I_K06	1
PZWTF_K_9	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_1_A_I_K03	1
PZWTF_U_5	Korzysta z dokumentacji technicznej dołączonej do Adobe Flash.	K_1_A_I_U01	1
PZWTF_U_6	Tworzy dokumentację własnych programów.	K_1_A_I_U03	1
PZWTF_U_7	Tworzy własne programy wykorzystujące środowisko Flash.	K_1_A_I_U15	1
PZWTF_W_1	Przedstawia aplikacje wykorzystujące technologię Adobe Flash.	K_1_A_I_W12	1
		K_1_A_I_W15	1
PZWTF_W_2	Opisuje funkcje graficzne zawarte w narzędziach Adobe Flash.	K_1_A_I_W15	1
PZWTF_W_3	Analizuje działanie poszczególnych funkcji graficznych.	K_1_A_I_W15	1
PZWTF_W_4	Konstruuje proste programy wykorzystujące język Action Script.	K_1_A_I_W10	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z narzędziami do tworzenia aplikacji w technologii Flash. W ramach laboratorium student zapoznaje się ze środowiskami projektowymi Adobe Flash oraz FlashDev. Student realizuje otrzymane zadania projektowe w tych środowiskach. Student potrafi zaprojektować i zaimplementować programy w wymienionych środowiskach oraz szczegółowo przeanalizować jego działanie.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PZWTF_w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące realizowanych na laboratorium zagadnień praktycznych.	PZWTF_W_1, PZWTF_W_2, PZWTF_W_3, PZWTF_W_4
PZWTF_w_2	Projekt zespołowy	Sprawdza stopień przygotowania studentów do realizacji większych projektów zespołowych.	PZWTF_K_10, PZWTF_K_8, PZWTF_K_9, PZWTF_U_5, PZWTF_U_6, PZWTF_U_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PZWTF_fs_1	laboratorium	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo. Realizacja zadań projektowych z technologii Flash.	30	Implementacja projektu programistycznego wykorzystującego technologię Flash.	60	PZWTF_w_1, PZWTF_w_2