

1.	Field of study	Computer Science
2.	Academic year of entry	2015/2016 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies (in engineering)
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

Module: Programowanie animacji

Module code: 08- IGO1S-13-PA

1. Number of the ECTS credits: 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
PA_K_8	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_1_A_I_K03	1
PA_K_9	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację zadań i algorytmów programistycznych.	K_1_A_I_K03	1
PA_U_5	Korzysta z dokumentacji technicznej Adobe Flash i języka Action Script.	K_1_A_I_U01	1
PA_U_6	Tworzy dokumentację własnych projektów programistycznych.	K_1_A_I_U03	1
PA_U_7	Tworzy własne programy wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U19	1 1
PA_W_1	Definiuje pojęcia związane z animacjami komputerowymi.	K_1_A_I_W12 K_1_A_I_W15	1 1
PA_W_2	Demonstruje zalety programu Adobe Flash w zakresie tworzenia animacji.	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W17	1 1
PA_W_3	Opisuje funkcje języka skryptowego Action Script.	K_1_A_I_W17	1
PA_W_4	Konstruuje proste programy demonstrujące animacje komputerowe.	K_1_A_I_W17	1

3. Module description	
Description	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z projektowaniem oraz programowaniem animacji komputerowych. Student zapoznaje się ze środowiskiem Adobe Flash oraz skryptowym językiem Action Script będącymi podstawowymi narzędziami programistycznymi. Student potrafi zaprogramować animację komputerową w środowisku Adobe Flash oraz napisać i uruchomić pomocniczy program skryptowy w języku Action Script. Dodatkowo potrafi

	szczegółowo przeanalizować działanie napisanego programu.
Prerequisites	

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
PA_w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące omawianych na wykładzie zagadnień.	PA_W_1, PA_W_2, PA_W_3, PA_W_4
PA_w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Indywidualnie realizowane, krótkie zadanie programistyczno-projektowe.	PA_U_5, PA_U_7, PA_W_4
PA_w_3	Projekt zespołowy	Sprawdza stopień przygotowania studentów do realizacji większych projektów zespołowych.	PA_K_8, PA_K_9, PA_U_5, PA_U_6, PA_U_7

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
PA_fs_1	lecture	Treści dostępne w formie przekazu multimedialnego. Przedstawione przykładowe zadania projektowe.	15	Zapoznanie się z tematyką zajęć określoną na wykładzie we własnym zakresie. Przygotowanie do zaliczenia.	15	PA_w_1
PA_fs_2	laboratory classes	Konfigurowanie i przygotowywanie narzędzi projektowych. Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań. Bezpośrednie i elektroniczne wyjaśnianie problemów związanych z trudniejszymi częściami materiału.	30	Realizacja projektu w domu lub na komputerach udostępnianych w Instytucie studentom do pracy własnej.	45	PA_w_1, PA_w_2, PA_w_3