

| | | |
|----|---------------------------|------------------------------------------|
| 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: Programowanie animacji

Kod modułu: 08-IO1S-13-PA

1. Liczba punktów ECTS: 6

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu | | | |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| PA_K_7 | Potrafi pracować indywidualnie i w zespole | K_1_A_I_K03 | 1 |
| PA_K_8 | Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny | K_1_A_I_K05 | 1 |
| PA_U_4 | Potrafi zaimplementować poznane algorytmy w wybranym języku programowania | K_1_A_I_U15 | 2 |
| | | K_1_A_I_U16 | 2 |
| | | K_1_A_I_U17 | 2 |
| PA_U_5 | Potrafi pozyskiwać informacje na temat animacji komputerowej z literatury, baz danych i innych źródeł | K_1_A_I_U01 | 1 |
| PA_U_6 | Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat realizacji zadania projektowego | K_1_A_I_U04 | 1 |
| PA_W_1 | Zna i rozumie pojęcia matematyczne używane w animacji komputerowej | K_1_A_I_W01 | 1 |
| | | K_1_A_I_W03 | 1 |
| | | K_1_A_I_W04 | 1 |
| PA_W_2 | Zna i rozumie pojęcia fizyczne używane w animacji komputerowej | K_1_A_I_W15 | 2 |
| | | K_1_A_I_W16 | 2 |
| PA_W_3 | Zna i rozumie podstawowe algorytmy wykorzystywane w animacji komputerowej | K_1_A_I_W15 | 2 |
| | | K_1_A_I_W16 | 2 |

3. Opis modułu

| | |
|-------------|--|
| Opis | |
|-------------|--|

| | |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | Celem zajęć będzie zapoznanie studentów z podstawami programowania animacji komputerowej. Studenci poznają różne pojęcia matematyczne, fizyczne oraz algorytmy, które będą umożliwiały animowanie obiektów 3D. W ramach zajęć studenci przygotowują projekty w zespołach maksymalnie dwuosobowych oraz przedstawią rezultaty swojej pracy w postaci prezentacji przed resztą grupy. |
| Wymagania wstępne | |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu | | | |
|----------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty kształcenia modułu |
| PA_w_1 | projekt | Przygotowanie projektu i prezentacji z wybranego tematu związanego z grafiką czasu rzeczywistego. | PA_K_7, PA_K_8, PA_U_4, PA_U_5, PA_U_6, PA_W_1, PA_W_2, PA_W_3 |
| PA_w_2 | sprawozdania | Rozwiązanie zestawów zadań. | PA_K_7, PA_K_8, PA_U_4, PA_W_1, PA_W_2, PA_W_3 |
| PA_w_3 | test | Test z teorii przedstawionej w ramach wykładu. | PA_W_1, PA_W_2, PA_W_3 |

| 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 | |
| PA_fs_1 | wykład | Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych. | 15 | Samodzielne przygotowanie się do wykładów. | 15 | PA_w_3 |
| PA_fs_2 | laboratorium | Szczegółowe przygotowanie studentów do tworzenia aplikacji grafiki czasu rzeczywistego. Rozwiązywanie zadań programistycznych. | 30 | Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Zapoznanie się z tematyką projektu oraz wykonanie projektu w zespole jedno- lub dwuosobowym. Przygotowanie prezentacji przedstawiającej problematykę projektu. | 120 | PA_w_1, PA_w_2 |