

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: Podstawy programowania silnika 3D

Kod modułu: 08-IGO1S-13-POS3D

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
POS3D_K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_1_A_I_K01	1
POS3D_U_4	Potrafi wykonać skrypt opisujący zachowanie postaci, pojazdu i innych modeli dynamicznych	K_1_A_I_W03	1
		K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
POS3D_U_5	Potrafi wykonać elementy typu menu gry	K_1_A_I_W14	1
POS3D_U_6	Potrafi wykonać grę wieloosobową z wykorzystywaniem połączenia sieciowego	K_1_A_I_W11	1
POS3D_U_7	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat realizacji zadania projektowego	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U05	1
		K_1_A_I_U06	1
POS3D_W_1	Zna i rozumie podstawowe techniki modelowania obiektów 3D	K_1_A_I_W15	1
POS3D_W_2	Zna i potrafi wyjaśnić zasady animowania modeli 3D	K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
POS3D_W_3	Zna i rozumie podstawowe zasady projektowania poziomów w grach wideo	K_1_A_I_W15	1

3. Opis modułu

Opis	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami programowania silnika gier wideo w oparciu o zdobytą wiedzę. Do tego celu zostanie wykorzystane środowisko Unreal Development Kit. W ramach zajęć studenci przygotowują indywidualne projekty 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
POS3D_w_1	laboratorium	Programowanie silnika 3D. Przystosowanie animacji szkieletów obiektów dynamicznych.	POS3D_K_8, POS3D_U_4, POS3D_U_5, POS3D_U_6, POS3D_U_7, POS3D_W_1, POS3D_W_2, POS3D_W_3
POS3D_w_2	projekt	Przygotowanie projektu z wykorzystaniem zaprogramowanego silnika 3D.	POS3D_K_8, POS3D_U_4, POS3D_U_5, POS3D_U_6, POS3D_W_1, POS3D_W_2, POS3D_W_3
POS3D_w_3	prezentacja		POS3D_K_8

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	
POS3D_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	30	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zadanej literatury.	15	POS3D_w_1
POS3D_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do programowania silnika 3D gry	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Wykonanie indywidualnego projektu. Przygotowanie prezentacji przedstawiającej problematykę projektu.	45	POS3D_w_2, POS3D_w_3