

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: Wprowadzenie do technologii HDR

Kod modułu: 08-IO1S-13-WDTHDR

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
WDTHDR_K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_1_A_I_K01	1
		K_1_A_I_K05	1
WDTHDR_U_4	Potrafi posługiwać się narzędziami programistycznymi do tworzenia renderingu w technologii HDR	K_1_A_I_U24	1
WDTHDR_U_5	Potrafi adaptować poznane algorytmy do nowych zastosowań	K_1_A_I_U15	1
		K_1_A_I_U19	1
WDTHDR_U_6	Potrafi pozyskiwać informacje na temat technologii HDR z literatury, baz danych i innych źródeł	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U05	1
		K_1_A_I_U06	1
WDTHDR_U_7	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole	K_1_A_I_U02	1
WDTHDR_W_1	Zna i rozumie podstawy technologii HDR	K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
WDTHDR_W_2	Zna i rozumie pojęcia matematyczne używane w renderingu czasu rzeczywistego, w szczególności: iloczyn wektorowy, wektor normalny, pochodna cząstkowa, iloczyn skalarny	K_1_A_I_W01	1
		K_1_A_I_W03	1
		K_1_A_I_W15	1
WDTHDR_W_3	Zna i stosuje kwaterniony, rachunek macierzowy	K_1_A_I_W01	1
		K_1_A_I_W03	1
		K_1_A_I_W15	1

3. Opis modułu

Opis	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami tworzenia renderingu sceny w czasie rzeczywistym, w szczególności użyciu technologii HDR. W ramach zajęć studenci przygotowują projekty w zespołach maksymalnie dwuosobowych oraz przedstawiają rezultaty swojej pracy w postaci prezentacji przed resztą grupy.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
WDTHDR_w_1	egzamin	Sprawdzenie wiedzy teoretycznej z modułu. Ocena końcowa z modułu stanowi średnią arytmetyczną ocen z egzaminu i laboratorium. Obie oceny przy tym muszą być pozytywne.	WDTHDR_W_1, WDTHDR_W_2, WDTHDR_W_3
WDTHDR_w_2	projekt	Przygotowanie projektu z wybranego tematu związanego z technologią HDR.	WDTHDR_K_8, WDTHDR_U_4, WDTHDR_U_5, WDTHDR_U_6, WDTHDR_U_7, WDTHDR_W_1, WDTHDR_W_2, WDTHDR_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	
WDTHDR_fs1	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zadanej literatury.	15	WDTHDR_w_1
WDTHDR_fs2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do tworzenia aplikacji korzystających z technologii HDR. Rozwiązywanie zadań programistycznych.	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Zapoznanie się z tematyką projektu oraz wykonanie projektu w zespole jedno- lub dwuosobowym.	60	WDTHDR_w_2