

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

Moduł kształcenia: Interaktywna grafika komputerowa

Kod modułu: 08-IN-S2-IGK

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
IGK_K_8	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_2_A_I_K03	1
IGK_K_9	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację zadań i algorytmów związanych z interaktywną grafiką komputerową.	K_2_A_I_K03	1
IGK_U_6	Tworzy dokumentację własnych projektów multimedialnych.	K_2_A_I_U03	1
IGK_U_7	Tworzy własne interaktywne programy multimedialne oraz gry.	K_2_A_I_U13 K_2_A_I_U16	1 1
IGK_U_5	Korzysta z dokumentacji technicznej wybranych narzędzi.	K_2_A_I_U01	1
IGK_W_2	Demonstruje zalety interaktywnej grafiki komputerowej.	K_2_A_I_W15 K_2_A_I_W16	1 1
IGK_W_3	Opisuje funkcje interaktywnej grafiki komputerowej.	K_2_A_I_W16	1
IGK_W_4	Konstruuje multimedialne prezentacje i gry za pomocą wybranych narzędzi .	K_2_A_I_W16	1
IGK_W_1	Definiuje pojęcia związane z interaktywnością.	K_2_A_I_W14 K_2_A_I_W15	1 1

3. Opis modułu

Opis	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z projektowaniem oraz programowaniem interaktywnych aplikacji graficznych, takich jak multimedialne prezentacje oraz gry. Student potrafi zaprojektować i zrealizować projekt interaktywnej aplikacji multimedialnej w wybranym przez siebie środowisku lub języku programowania. Dodatkowo potrafi szczegółowo przeanalizować działanie napisanego programu.
-------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wymagania wstępne

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
IGK -w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące omawianych na wykładzie zagadnień.	IGK_W_2, IGK_W_3, IGK_W_4, IGK_W_1
IGK -w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Indywidualnie realizowane, krótkie zadanie programistyczno-projektowe.	IGK_U_7, IGK_U_5, IGK_W_4
IGK -w_3	Projekt zespołowy	Sprawdza stopień przygotowania studentów do realizacji większych projektów zespołowych.	IGK_K_8, IGK_K_9, IGK_U_6, IGK_U_7, IGK_U_5

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	
IGK_fs_1	wykład	Treści dostępne w formie przekazu multimedialnego. Przedstawione przykładowe zadania projektowe.	15	Zapoznanie się z tematyką zajęć określoną na wykładzie. Przygotowanie do zaliczenia.	15	IGK -w_1
IGK_fs_2	laboratorium	Konfigurowanie i przygotowywanie narzędzi projektowych. Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań.	30	Realizacja projektu w domu lub na komputerach udostępnianych w Instytucie studentom do pracy własnej	30	IGK -w_2, IGK -w_3