

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2016/2017 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie interakcji w silniku 3D

Kod modułu: 08- IGO1S-13-PIWS3D

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PIWS3D_K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_1_A_I_K01	1
PIWS3D_U_4	Potrafi wykonać dynamiczne obiekty reagujące na zachowanie gracza	K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
PIWS3D_U_5	Potrafi przypisać animacje do dynamicznych obiektów	K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
PIWS3D_U_6	Potrafi wykonać dynamiczne oświetlenie reagujące na zachowanie gracza	K_1_A_I_W15	1
PIWS3D_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
PIWS3D_W_1	Zna i rozumie podstawowe zasady projektowania poziomów w grach wideo	K_1_A_I_W15	1
PIWS3D_W_2	Zna i potrafi wyjaśnić zasady animacji obiektów dynamicznych 3D	K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
PIWS3D_W_3	Zna i rozumie podstawowe prawa dynamiki	K_1_A_I_W03	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami tworzenia interaktywnych poziomów na potrzeby gier wideo w oparciu o zdobytą wiedzę. Do tego celu zostanie wykorzystane środowisko Unreal Development Kit. W ramach zajęć studenci przygotowują indywidualne projekty 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
PIWS3D_w_1	Laboratorium	Nadanie statycznym modelom elementów modeli dynamicznych.	PIWS3D_K_8, PIWS3D_U_4, PIWS3D_U_5, PIWS3D_U_6, PIWS3D_U_7, PIWS3D_W_1, PIWS3D_W_2, PIWS3D_W_3
PIWS3D_w_2	Projekt	Przygotowanie projektu z wykorzystaniem interaktywnego silnika 3D.	PIWS3D_K_8, PIWS3D_U_4, PIWS3D_U_5, PIWS3D_U_6, PIWS3D_W_1, PIWS3D_W_2, PIWS3D_W_3
PIWS3D_w_3	Prezentacja		PIWS3D_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	
PIWS3D_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zadanej literatury.	15	PIWS3D_w_1
PIWS3D_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do tworzenia modeli 3D.	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Wykonanie indywidualnego projektu. Przygotowanie prezentacji przedstawiającej problematykę projektu.	30	PIWS3D_w_2, PIWS3D_w_3