

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
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:** Wprowadzenie do programowania gier

**Kod modułu:** 08-IGO1S-13-WDPG

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
WDPG_U_4	Potrafi zaimplementować rozwiązania matematyczne typowych problemów napotykanym podczas projektowania gry komputerowej	K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17	2 2 2
WDPG_U_5	Potrafi poprawnie skonfigurować środowisko programistyczne oraz pozostałe narzędzia programistyczne na podstawie dokumentacji silnika gry	K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17 K_1_A_I_U23	1 1 1
WDPG_U_6	Potrafi na podstawie obserwacji oraz przy użyciu odpowiednich narzędzi programistycznych identyfikować, naprawiać bądź udoskonalać poszczególne moduły silnika gry	K_1_A_I_U19 K_1_A_I_U23	1 1
WDPG_U_7	Potrafi estymować czas realizacji zadania programistycznego oraz wyszukiwać rozwiązań alternatywnych w przypadku niemożliwości dotrzymania terminu	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U02 K_1_A_I_U03	1 1 1
WDPG_W_1	Zapoznanie z podstawowymi zagadnieniami matematycznymi wykorzystywanymi w programowaniu gier komputerowych	K_1_A_I_W04 K_1_A_I_W09 K_1_A_I_W10	1 1 1
WDPG_W_2	Omówienie wybranych środowisk pracy i narzędzi wspomagających programowanie gier	K_1_A_I_W09 K_1_A_I_W10 K_1_A_I_W12	1 1 1
WDPG_W_3	Zapoznanie z budową i zastosowaniem poszczególnych modułów silnika gry		

		K_1_A_I_W12	1
		K_1_A_I_W14	1
		K_1_A_I_W15	1

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w ramach modułu Wprowadzenie do programowania gier jest przygotowanie do realizacji zadań programistycznych związanych z projektowaniem, rozwijaniem oraz usuwaniem usterek gry komputerowej.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
WDPG_w_1	egzamin	Zadania programistyczne związane z najczęściej występującymi problemami podczas implementowania silnika gry	WDPG_U_4, WDPG_U_5, WDPG_U_6, WDPG_W_1, WDPG_W_2, WDPG_W_3
WDPG_w_2	Zadania programistyczno-projektowe	Krótkie zadania programistyczne naświetlające określone problemy współczesnych silników gier	WDPG_U_4, WDPG_U_5, WDPG_U_6, WDPG_U_7, WDPG_W_1, WDPG_W_2, WDPG_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	
WDPG_fs1	wykład	Przekazanie treści modułu w formie werbalnej, omówienie przykładowych problemów, metod ich rozwiązania, dyskusja możliwych wariantów rozwiązania. Szczegółowa analiza i dyskusja zagadnień trudnych, wskazanie elementów pracy indywidualnej oraz dodatkowych źródeł informacji w postaci strony internetowej modułu, wykorzystanie elementów kształcenia na odległość.	15	Lektura literatury przedmiotu i dokumentacji oprogramowania.	30	WDPG_w_1
WDPG_fs2	laboratorium	Systematyczne rozwijanie umiejętności i kompetencji w zakresie programowania obiektowego, poprzez rozwiązywanie kolejnych problemów programistycznych pod nadzorem i ze wsparciem prowadzących, bazujące na zdobytej wiedzy.	30	Przygotowanie do laboratoriów. Samodzielne rozwiązywanie zadań prezentowanych w ramach laboratoriów.	55	WDPG_w_2