

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:** Projektowanie i zarządzanie grą

**Kod modułu:** 08-IO1S-13-PIZG

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PIZG_K_7	Student potrafi pracować w zespole projektowo-programistycznym	K_1_A_I_K01	1
		K_1_A_I_K02	1
		K_1_A_I_K03	1
PIZG_U_4	Potrafi skonstruować projekt gry z uwzględnieniem wszystkich istotnych cech gry	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U04	1
		K_1_A_I_U06	1
PIZG_U_5	Potrafi zastosować wiedzę teoretyczną oraz programistyczną do zaimplementowania wybranych elementów gry	K_1_A_I_U05	1
		K_1_A_I_U15	1
		K_1_A_I_U16	1
		K_1_A_I_U17	1
		K_1_A_I_U19	1
PIZG_U_6	Potrafi sprawdzić i przeanalizować działanie zaprojektowanych i zaimplementowanych elementów gry pod kątem ich atrakcyjności	K_1_A_I_U10	1
		K_1_A_I_U24	1
PIZG_W_1	Student zna cechy gier komputerowych oraz różnice między tymi grami, a grami klasycznymi	K_1_A_I_W23	1
		K_1_A_I_W24	1
PIZG_W_2	Ma wiedzę na temat procesu projektowania gry, przygotowania jej koncepcji, fabuły gry	K_1_A_I_W12	1
		K_1_A_I_W19	1
PIZG_W_3	Wie, jak zdefiniować świat gry, zaprojektować postacie w niej występujące, opracować interfejs użytkownika z uwzględnieniem		

	efektów dźwiękowych	K_1_A_I_W09	1
		K_1_A_I_W14	1
		K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
		K_1_A_I_W17	1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem zajęć pokazanie studentom różnych aspektów związanych z projektowaniem gier komputerowych. Student dowie się, z czego powinien składać się dobry projekt i jak go zrealizować. Pozna metody definiowania świata gry i jej bohaterów oraz określania ról, jakie gracze będą pełnili w wirtualnym świecie. Kolejnym elementem, na który trzeba zwrócić uwagę, jest grywalność - parametr o decydującym znaczeniu w tworzeniu dobrej gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PIZG_w_1	ocena projektu	studenci wykonują samodzielnie projekt gry oraz jego oprogramowanie, zgodnie ze specyfikacją podawaną przez prowadzącego	PIZG_K_7, PIZG_U_4, PIZG_U_5, PIZG_U_6, PIZG_W_1, PIZG_W_2, PIZG_W_3
PIZG_w_2	prace kontrolne	kolokwia pisemne (w tym wykonane na komputerze w czasie zajęć)	PIZG_U_4, PIZG_U_5, PIZG_U_6, PIZG_W_1, PIZG_W_2, PIZG_W_3

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PIZG_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł. Ilustracja treści za pomocą przykładów.	30	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp.	15	PIZG_w_1, PIZG_w_2
PIZG_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Projektowanie algorytmów i ich implementacja komputerowa.	15	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących – w literaturze i na stronach internetowych. Samodzielne wykonanie oprogramowania, którego specyfikacja została podana przez prowadzącego, oraz wykonanie dokumentacji	30	PIZG_w_1, PIZG_w_2