

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	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika komputerowa

Kod modułu: 08-IO1N-13-GK

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
GK_K_10	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację algorytmów graficznych.	K_1_A_I_K03	1
GK_K_9	Pracuje w zespole przygotowującym projekt aplikacji graficznej.	K_1_A_I_K03	1
GK_U_6	Adoptuje wybrane algorytmy graficzne.	K_1_A_I_U15	1
GK_U_7	Wybiera odpowiednie biblioteki graficzne.	K_1_A_I_U18 K_1_A_I_U19	1 1
GK_U_8	Konfiguruje środowiska programistyczne do projektowania zadań graficznych.	K_1_A_I_U14	1
GK_U_5	Prezentuje środowiska programistyczne do implementacji algorytmów graficznych.	K_1_A_I_U14	1
GK_W_1	Definiuje pojęcia teoretyczne związane z matematycznymi podstawami grafiki komputerowej.	K_1_A_I_W04 K_1_A_I_W15	1 1
GK_W_2	Opisuje przekształcenia geometryczne wykorzystywane w grafice komputerowej.	K_1_A_I_W15	1
GK_W_3	Rozróżnia typy rzutowania oraz opisuje metody cieniowania i tekstuowania obiektów graficznych.	K_1_A_I_W15	1
GK_W_4	Konstruuje proste programy demonstrujące wybrane algorytmy graficzne.	K_1_A_I_W10	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z teoretycznymi i praktycznymi aspektami grafiki komputerowej. W ramach laboratoriów student uczy się implementować algorytmy graficzne. Student zna podstawy teoretyczne grafiki komputerowej oraz potrafi zaimplementować praktycznie wybrane algorytmy.

Wymagania wstępne	Wiadomości z zakresu podstaw algebry (wektory i macierze) oraz programowania (języki C/C++/C#).
--------------------------	---

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
GK-w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące realizowanych na wykładach i laboratoriach zagadnień.	GK_W_1, GK_W_2, GK_W_3, GK_W_4
GK-w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Indywidualnie realizowane, krótkie zadanie programistyczno-projektowe.	GK_K_10, GK_K_9, GK_U_6, GK_U_7, GK_U_8, GK_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	
GK_fns_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo.	15		50	GK-w_1
GK_fns_2	laboratorium	Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań.	30	Analiza algorytmów grafiki komputerowej.	55	GK-w_2