

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2016/2017 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Tworzenie gier na platformy przenośne

**Kod modułu:** 08-IN-PGK-S2-TGPP

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TGPP_K_8	Zna i potrafi scharakteryzować role osób tworzących gry na platformy przenośne.	K_2_A_I_K01	1
TGPP_K_9	Potrafi pracować w zespole wieloosobowym i dokonuje właściwego podziału pracy	K_2_A_I_K03 K_2_A_I_U02	1 1
TGPP_U_5	Potrafi za pomocą silnika gry stworzyć grę na platformę przenośną.	K_2_A_I_U01 K_2_A_I_U03 K_2_A_I_U13 K_2_A_I_U14	1 1 1 1
TGPP_U_6	Potrafi wykorzystać wbudowane w urządzenie sensory.	K_2_A_I_U16	1
TGPP_U_7	Potrafi przygotować i umieścić stworzony produkt w dystrybucji za pomocą sklepu z aplikacjami.	K_2_A_I_U10	1
TGPP_W_1	Ma wiedzę na temat tworzenia gier na platformy przenośne.	K_2_A_I_W10 K_2_A_I_W12 K_2_A_I_W16	1 1 1
TGPP_W_2	Ma wiedzę na temat silników gry dla platform mobilnych.	K_2_A_I_W14 K_2_A_I_W15 K_2_A_I_W16	1 1 1
TGPP_W_3	Ma wiedzę na temat interfejsów użytkownika wykorzystujących sensory urządzenia.	K_2_A_I_W16	1
TGPP_W_4	Ma wiedzę na temat grywalizacji i modelach zarabiania na grach mobilnych.	K_2_A_I_K05	1

		K_2_A_I_W23	1
--	--	-------------	---

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem zajęć jest wprowadzenie do projektowania, tworzenia a także dystrybucji gier na platformy mobilne. W czasie zajęć student korzystał będzie z silnika gry oraz pozna specyfikę tworzenia aplikacji na platformy mobilne. W czasie wykładów pozna szerszy przegląd silników gry a także zostanie zapoznany z metodami grywalizacji wraz modelami płatności w grach przenośnych.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
TGPP_w_1	Prace kontrolne	Co najmniej jedno kolokwium sprawdzające wiedzę z tematyki poruszanej na wykładzie oraz realizowanej w ramach laboratoriów.	TGPP_U_5, TGPP_U_6, TGPP_W_1, TGPP_W_2, TGPP_W_3
TGPP_w_2	Projekt programistyczny	Realizacja projektu gry za pomocą silnika gry Unity. Opracowanie dokumentacji projektowej oraz przygotowanie do dystrybucji.	TGPP_K_8, TGPP_K_9, TGPP_U_5, TGPP_U_6, TGPP_U_7, TGPP_W_3
TGPP_w_3	Sprawozdanie	W ramach zaliczenia wykładu student (pojedynczo lub z grupach dwuosobowych) przygotowuje analizę wybranej gry mobilnej w formie sprawozdania.	TGPP_U_5, TGPP_U_6, TGPP_U_7, TGPP_W_1, TGPP_W_2, TGPP_W_4

### 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	
TGPP_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Wprowadzenie do programowania na urządzenia przenośne z uwzględnieniem specyfiki urządzeń mobilnych, możliwości silników gry oraz aspektów pozatechnicznych.	15	Zapoznanie się z tematyką prezentowaną podczas wykładów, w tym lektura literatury obowiązkowej oraz uzupełniającej.	15	TGPP_w_3
TGPP_fs_2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do tworzenia gier mobilnych za pomocą silnika gry Unity. Prezentacja i omówienie narzędzi wspierających realizację projektu gry mobilnej.	30	Rozwiązywanie zadań praktycznych z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących. Zrealizowanie projektu gry za pomocą omawianych na wykładach i laboratorium narzędzi.	30	TGPP_w_1, TGPP_w_2