

1.	Field of study	English Philology
2.	Academic year of entry	2017/2018 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

Module: Game Design: module 2 - Programming

Module code: 02-FA-SW-S2-PG2-JP-2

1. Number of the ECTS credits: 2

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
SW-S2-PG2-JP_K_1	ma świadomość zakresu i poziomu nabytej wiedzy i posiadanych umiejętności i umiejętnie wytycza ścieżki dalszego kształcenia i rozwoju	FA2_K01	2
SW-S2-PG2-JP_K_2	potrafi wykorzystać nabyte kompetencje interdyscyplinarne do sprawnej komunikacji pomiędzy członkami zespołu twórczego oraz na potrzeby własnego rozwoju zawodowego i osobistego	FA2_K02 FA2_K05	2 3
SW-S2-PG2-JP_U_1	potrafi analizować rozbudowane skrypty i instrukcje w wybranych językach programowania i potrafi trafnie ocenić ich przydatność wobec potrzeb realizowanego zadania	FA2_U06	2
SW-S2-PG2-JP_U_2	potrafi świadomie korzystać z dostępnych wzorów rozbudowanych skryptów, modyfikując je dla swoich potrzeb	FA2_U06	2
SW-S2-PG2-JP_U_3	potrafi zastosować instrukcje wybranego języka programowania, w szczególności instrukcje warunkowe i iteracyjne do operacji wykonywanych w czasie prac nad projektem gry lub projektem poziomu, potrafi zaprojektować i zbudować bardziej zaawansowane funkcje w wybranych językach programowania korzystając z wybranego środowiska programistycznego, zależnego od wybranego języka programowania	FA2_U06	3
SW-S2-PG2-JP_U_4	potrafi zaprojektować i wykonać kompletne skrypty prostego projektu gry	FA2_U06	3
SW-S2-PG2-JP_W_1	posiada uporządkowaną wiedzę z zakresu teorii algorytmów i oraz uporządkowaną wiedzę z zakresu języków programowania, w szczególności dotyczącą aspektów programowania przydatnych w pracy projektanta rozgrywki i projektanta poziomów gier	FA2_W08	3
SW-S2-PG2-JP_W_2	zna terminologię stosowaną do opisanja języków programowania oraz zna pojęcia z zakresu języków programowania	FA2_W02 FA2_W08	1 3

3. Module description	
Description	Celem modułu jest kształcenie podstawowych umiejętności programistycznych przydatnych w pracy projektanta rozgrywki i projektanta poziomów. Zajęcia nie mają charakteru inżynierskiego, a ich główną ambicją jest wzbogacenie kompetencji studentów o umiejętności zaprojektowania i wykonania skryptów programistycznych wykorzystywanych w pracy projektanta gier oraz ułatwienie komunikacji pomiędzy poszczególnymi członkami zespołu twórczego. Wybór konkretnych języków programowania zależy będzie od preferencji prowadzącego.
Prerequisites	Zaliczenie modułu Projektowanie gier moduł 1

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
SW-S2-PG2-JP_w_1	Test śródsesemestralny	Test śródsesemestralny sprawdzający osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów kształcenia w zakresie wiadomości teoretycznych omawianych w czasie ćwiczeń	SW-S2-PG2-JP_U_1, SW-S2-PG2-JP_U_2, SW-S2-PG2-JP_U_3, SW-S2-PG2-JP_U_4, SW-S2-PG2-JP_W_1, SW-S2-PG2-JP_W_2
SW-S2-PG2-JP_w_2	Prace projektowe	Prace projektowe realizowane samodzielnie przez studentów, sprawdzające stopień opanowania umiejętności praktycznych.	SW-S2-PG2-JP_K_1, SW-S2-PG2-JP_K_2, SW-S2-PG2-JP_U_1, SW-S2-PG2-JP_U_2, SW-S2-PG2-JP_U_3, SW-S2-PG2-JP_U_4, SW-S2-PG2-JP_W_1, SW-S2-PG2-JP_W_2
SW-S2-PG2-JP_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć aktywności w czasie zajęć, wynikającej z przygotowania do zajęć oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S2-PG2-JP_K_1, SW-S2-PG2-JP_K_2, SW-S2-PG2-JP_U_1, SW-S2-PG2-JP_U_2, SW-S2-PG2-JP_U_3, SW-S2-PG2-JP_U_4, SW-S2-PG2-JP_W_1, SW-S2-PG2-JP_W_2

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
SW-S2-PG2-JP_fs_1	practical classes	Ćwiczenia o charakterze laboratoryjnym odbywane w pracowni komputerowej. W czasie zajęć studenci realizują kolejne zadania pod nadzorem prowadzącego.	30	Samodzielna praca nad zadaniami przewidzianymi w sylabusie modułu. Przygotowanie do testu. Przygotowanie do zajęć.	40	SW-S2-PG2-JP_w_1, SW-S2-PG2-JP_w_2, SW-S2-PG2-JP_w_3