

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr letni), 2018/2019 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Inżynieria oprogramowania w grach

Kod modułu: 08-IN-PGK-S2-IOG

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
IOG_K_6	Potrąfi zebrać wymagania dotyczące projektu gry, przedstawić wstępne dokumentację i przygotować projekt do jego zespołowej realizacji.	K_2_A_I_K03	1
IOG_K_7	Potrafi współpracować z pozostałymi członkami zespołu podczas realizacji projektu gry i kontrolować oraz koordynować pracę zespołu.	K_2_A_I_K02	1
		K_2_A_I_K03	1
IOG_K_8	Potrafi oceniać oraz referować stopień zaawansowania pracy zespołu. W tym przypadku student jednocześnie potrafi analizować aktualne rezultaty pracy i scharakteryzować najważniejsze jej etapy.	K_2_A_I_K02	1
		K_2_A_I_K03	1
		K_2_A_I_K06	1
IOG_U_3	Potrafi korzystać z narzędzi związanych z inżynierią oprogramowania, planować dalsze działania i szacować nakład pracy, jaki należy poświęcić na określone etapy realizacji projektu.	K_2_A_I_U02	1
		K_2_A_I_U03	1
		K_2_A_I_U15	1
		K_2_A_I_U20	1
		K_2_A_I_U21	1
IOG_U_4	Potrafi podejmować decyzje związane z problemami pojawiającymi się w trakcie tworzenia gry. Potrafi sporządzić odpowiednie zmiany i przygotować odpowiednie rozwiązania.	K_2_A_I_U04	1
		K_2_A_I_U13	1
IOG_U_5	Potrafi wdrożyć gotową grę przygotowaną przez zespół programistyczny.	K_2_A_I_U02	1
		K_2_A_I_U03	1
		K_2_A_I_U04	1
		K_2_A_I_U16	1

IOG_W_1	Ma wiedzę związaną z rozwojem gier, zakresem przygotowania projektu gry oraz zarządzania projektem w procesie tworzenia gier.	K_2_A_I_W10	1
IOG_W_2	Ma wiedzę dotyczącą narzędzi związanych z inżynierią oprogramowania, w tym narzędzi przeznaczonych kontroli wersji projektu.	K_2_A_I_W10 K_2_A_I_W14	1 1

3. Opis modułu	
Opis	<p>Celem zajęć opisywanych w tym module jest przygotowanie studentów do realizowania projektów związanych z grami komputerowymi oraz ugruntowanie ich wiedzy na temat inżynierii oprogramowania. W trakcie pracy nad projektami gier studenci poznają najpopularniejsze narzędzia do zarządzania projektami oraz systemy kontroli wersji.</p> <p>Zespołowa realizacja projektu gry, poparta wszystkimi etapami związanymi z inżynierią oprogramowania, pogłębi wiedzę studentów z zakresu programowania gier w zespołach programistycznych. Dzięki temu, każdy student powinien w pełni rozumieć idee związane z inżynierią oprogramowania i zasadność stosowania systemów kontroli wersji. Studenci powinni być przygotowani do wspólnych realizacji dużych projektów gier.</p>
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
IOG_w_1	Test	Rozwiązywanie testu teoretycznego związanego z zagadnieniami poruszonymi na wykładzie.	IOG_U_3, IOG_U_4, IOG_U_5, IOG_W_1, IOG_W_2
IOG_w_2	Prezentacje	Prezentacje z realizacji projektu zespołowego przedstawiane w formie cyklicznego sprawozdania z wykonywanych prac. Ocena ostatecznej formy zrealizowanego projektu (gry) pod względem systematyczności korzystania z systemów zarządzania projektami i kontroli wersji. Ponadto ocena rzeczywistego poziomu realizacji projektu i nakładu pracy wniesionego do projektu, poprzez jego poszczególnych członków.	IOG_K_6, IOG_K_7, IOG_K_8, IOG_U_3, IOG_U_4, IOG_U_5, IOG_W_1, IOG_W_2
IOG_w_3	Dokumentacja projektu	Przedstawienie pełnej dokumentacji projektu z uwzględnieniem wszystkich etapów jego realizacji.	IOG_K_6, IOG_U_3, IOG_U_5, IOG_W_1

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	
IOG_fs_1	laboratorium	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Przedstawienie teoretycznych i praktycznych kwestii związanych z inżynierią oprogramowania w grach, omówienie problemów dotyczących pracy w zespole oraz wskazanie najważniejszych narzędzi i systemów niezbędnych w realizacji projektu	30	Dokładne zapoznanie się z programami omawianymi podczas laboratoriów i przygotowanie projektu. Pełne zrealizowanie projektu gry zgodnie z przyjętym wewnątrz grupy podziałem na obowiązki.	45	IOG_w_1, IOG_w_2, IOG_w_3



		<p>gry. Szczegółowe dopracowanie elementów związanych z pracą według zasad inżynierii oprogramowania oraz prezentacja i omówienie narzędzi niezbędnych do realizacji wybranego projektu gry. Spotkania związane z podziałem zadań w grupie i sprawozdania ze stopnia realizacji projektu.</p>				
--	--	---	--	--	--	--