

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Programowanie animacji dla aplikacji webowych

Kod modułu: 08-IO1S-13-PAdAW

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PAdAW_K_7	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole	K_1_A_I_K03	1
PAdAW_K_8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_1_A_I_K05	1
PAdAW_U_4	Potrafi zaimplementować poznane algorytmy w wybranym języku programowania	K_1_A_I_U15	2
		K_1_A_I_U16	2
		K_1_A_I_U17	2
PAdAW_U_5	Potrafi pozyskiwać informacje na temat animacji komputerowej z literatury, baz danych i innych źródeł	K_1_A_I_U01	1
PAdAW_U_6	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat realizacji zadania projektowego	K_1_A_I_U04	1
PAdAW_W_1	Zna i rozumie pojęcia matematyczne używane w animacji komputerowej	K_1_A_I_W01	1
		K_1_A_I_W03	1
		K_1_A_I_W04	1
PAdAW_W_2	Zna i rozumie pojęcia fizyczne używane w animacji komputerowej	K_1_A_I_W15	2
		K_1_A_I_W16	2
PAdAW_W_3	Zna i rozumie podstawowe algorytmy wykorzystywane w animacji komputerowej	K_1_A_I_W15	2
		K_1_A_I_W16	2

3. Opis modułu

Opis	
-------------	--

	Celem zajęć będzie zapoznanie studentów z podstawami programowania animacji komputerowej. Studenci poznają różne pojęcia matematyczne, fizyczne oraz algorytmy, które będą umożliwiały animowanie obiektów 3D. W ramach zajęć studenci przygotowują projekty w zespołach maksymalnie dwuosobowych oraz przedstawią rezultaty swojej pracy w postaci prezentacji przed resztą grupy.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PAdAW_w_1	projekt	Przygotowanie projektu i prezentacji z wybranego tematu związanego z grafiką czasu rzeczywistego.	PAdAW_K_7, PAdAW_K_8, PAdAW_U_4, PAdAW_U_5, PAdAW_U_6, PAdAW_W_1, PAdAW_W_2, PAdAW_W_3
PAdAW_w_2	sprawozdania	Rozwiązanie zestawów zadań.	PAdAW_K_7, PAdAW_K_8, PAdAW_U_4, PAdAW_W_1, PAdAW_W_2, PAdAW_W_3

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	
PAdAW_fs1	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	10	Samodzielne przygotowanie się do wykładów.	20	PAdAW_w_2
PAdAW_fs2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do tworzenia aplikacji grafiki czasu rzeczywistego. Rozwiązywanie zadań programistycznych.	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Zapoznanie się z tematyką projektu oraz wykonanie projektu w zespole jedno- lub dwuosobowym. Przygotowanie prezentacji przedstawiającej problematykę projektu.	30	PAdAW_w_1, PAdAW_w_2