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

Kod modułu: 08- IGO1S-13-PA

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu

kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PA_K_8	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_1_A_I_K03	1
PA_K_9	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację zadań i algorytmów programistycznych.	K_1_A_I_K03	1
PA_U_5	Korzysta z dokumentacji technicznej Adobe Flash i języka Action Script.	K_1_A_I_U01	1
PA_U_6	Tworzy dokumentację własnych projektów programistycznych.	K_1_A_I_U03	1
PA_U_7	Tworzy własne programy wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U19	1 1
PA_W_1	Definiuje pojęcia związane z animacjami komputerowymi.	K_1_A_I_W12 K_1_A_I_W15	1 1
PA_W_2	Demonstruje zalety programu Adobe Flash w zakresie tworzenia animacji.	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W17	1 1
PA_W_3	Opisuje funkcje języka skryptowego Action Script.	K_1_A_I_W17	1
PA_W_4	Konstruuje proste programy demonstrujące animacje komputerowe.	K_1_A_I_W17	1

3. Opis modułu

Opis	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z projektowaniem oraz programowaniem animacji komputerowych. Student zapoznaje się ze środowiskiem Adobe Flash oraz skryptowym językiem Action Script będącymi podstawowymi narzędziami programistycznymi. Student potrafi zaprogramować animację komputerową w środowisku Adobe Flash oraz napisać i uruchomić pomocniczy program skryptowy w języku Action Script. Dodatkowo potrafi

	szczegółowo przeanalizować działanie napisanego programu.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PA_w_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące omawianych na wykładzie zagadnień.	PA_W_1, PA_W_2, PA_W_3, PA_W_4
PA_w_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Indywidualnie realizowane, krótkie zadanie programistyczno-projektowe.	PA_U_5, PA_U_7, PA_W_4
PA_w_3	Projekt zespołowy	Sprawdza stopień przygotowania studentów do realizacji większych projektów zespołowych.	PA_K_8, PA_K_9, PA_U_5, PA_U_6, PA_U_7

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	
PA_fs1	wykład	Treści dostępne w formie przekazu multimedialnego. Przedstawione przykładowe zadania projektowe.	15	Zapoznanie się z tematyką zajęć określoną na wykładzie we własnym zakresie. Przygotowanie do zaliczenia.	15	PA_w_1
PA_fs2	laboratorium	Konfigurowanie i przygotowywanie narzędzi projektowych. Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań. Bezpośrednie i elektroniczne wyjaśnianie problemów związanych z trudniejszymi częściami materiału.	30	Realizacja projektu w domu lub na komputerach udostępnianych w Instytucie studentom do pracy własnej.	45	PA_w_1, PA_w_2, PA_w_3