

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie gier: moduł 1 – Języki programowania 1

Kod modułu: 02-FA-SW-S2-PG1-JP-1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S2-PG1-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-PG1-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-PG1-JP_U_1	potrafi czytać ze zrozumieniem i analizować schematy blokowe algorytmów oraz proste instrukcje w wybranych językach programowania	FA2_U06	2
SW-S2-PG1-JP_U_2	potrafi zapisać w postaci schematu blokowego algorytmy prostych obliczeń i zadań logicznych	FA2_U06	2
SW-S2-PG1-JP_U_3	potrafi świadomie korzystać z dostępnych wzorów skryptów, modyfikując je dla swoich potrzeb	FA2_U06	2
SW-S2-PG1-JP_U_4	potrafi zastosować podstawowe instrukcje wybranego języka programowania, w szczególności instrukcje warunkowe i iteracyjne do operacji wykonywanych w czasie prac nad projektem gry lub projektem poziomym, potrafi zaprojektować i zbudować proste funkcje w wybranych językach programowania korzystając z wybranego środowiska programistycznego, zależnego od wybranego języka programowania	FA2_U06	3
SW-S2-PG1-JP_W_1	posiada podstawową wiedzę z zakresu teorii algorytmów i oraz podstawową wiedzę z zakresu języków programowania, w szczególności dotyczącą aspektów programowania przydatnych w pracy projektanta rozgrywki i projektanta poziomów gier	FA2_W08	3
SW-S2-PG1-JP_W_2	zna terminologię stosowaną do opisanego języków programowania oraz zna podstawowe pojęcia z zakresu języków programowania	FA2_W02 FA2_W08	1 3

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SW-S2-PG1-JP_w_1	Test śródsesemestralny	Test śródsesemestralny sprawdzający osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów kształcenia w zakresie wiadomości teoretycznych omawianych w czasie ćwiczeń	SW-S2-PG1-JP_U_1, SW-S2-PG1-JP_U_2, SW-S2-PG1-JP_U_3, SW-S2-PG1-JP_U_4, SW-S2-PG1-JP_W_1, SW-S2-PG1-JP_W_2
SW-S2-PG1-JP_w_2	Prace projektowe	Prace projektowe realizowane samodzielnie przez studentów, sprawdzające stopień opanowania umiejętności praktycznych.	SW-S2-PG1-JP_K_1, SW-S2-PG1-JP_K_2, SW-S2-PG1-JP_U_1, SW-S2-PG1-JP_U_2, SW-S2-PG1-JP_U_3, SW-S2-PG1-JP_U_4, SW-S2-PG1-JP_W_1, SW-S2-PG1-JP_W_2
SW-S2-PG1-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-PG1-JP_K_1, SW-S2-PG1-JP_K_2, SW-S2-PG1-JP_U_1, SW-S2-PG1-JP_U_2, SW-S2-PG1-JP_U_3, SW-S2-PG1-JP_U_4, SW-S2-PG1-JP_W_1, SW-S2-PG1-JP_W_2

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	
SW-S2-PG1-JP_fs_1	Ćwiczenia	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-PG1-JP_w_1, SW-S2-PG1-JP_w_2, SW-S2-PG1-JP_w_3