

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

Moduł kształcenia: Projektowanie i zarządzanie grą

Kod modułu: 08-IO1S-13-PIZG

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PIZG_K7	Student potrafi pracować w zespole projektowo-programistycznym	K_1_A_I_K01	1
		K_1_A_I_K02	1
		K_1_A_I_K03	1
PIZG_U4	Potrafi skonstruować projekt gry z uwzględnieniem wszystkich istotnych cech gry	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U04	1
		K_1_A_I_U06	1
PIZG_U5	Potrafi zastosować wiedzę teoretyczną oraz programistyczną do zaimplementowania wybranych elementów gry	K_1_A_I_U05	1
		K_1_A_I_U15	1
		K_1_A_I_U16	1
		K_1_A_I_U17	1
		K_1_A_I_U19	1
PIZG_U6	Potrafi sprawdzić i przeanalizować działanie zaprojektowanych i zaimplementowanych elementów gry pod kątem ich atrakcyjności	K_1_A_I_U10	1
		K_1_A_I_U24	1
PIZG_W1	Student zna cechy gier komputerowych oraz różnice między tymi grami, a grami klasycznymi	K_1_A_I_W23	1
		K_1_A_I_W24	1
PIZG_W2	Ma wiedzę na temat procesu projektowania gry, przygotowania jej koncepcji, fabuły gry	K_1_A_I_W12	1
		K_1_A_I_W19	1
PIZG_W3	Wie, jak zdefiniować świat gry, zaprojektować postacie w niej występujące, opracować interfejs użytkownika z uwzględnieniem		

	efektów dźwiękowych	K_1_A_I_W09	1
		K_1_A_I_W14	1
		K_1_A_I_W15	1
		K_1_A_I_W16	1
		K_1_A_I_W17	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć pokazanie studentom różnych aspektów związanych z projektowaniem gier komputerowych. Student dowie się, z czego powinien składać się dobry projekt i jak go zrealizować. Pozna metody definiowania świata gry i jej bohaterów oraz określania ról, jakie gracze będą pełnili w wirtualnym świecie. Kolejnym elementem, na który trzeba zwrócić uwagę, jest grywalność - parametr o decydującym znaczeniu w tworzeniu dobrej gry.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PIZG_w1	ocena projektu	studenci wykonują samodzielnie projekt gry oraz jego oprogramowanie, zgodnie ze specyfikacją podawaną przez prowadzącego	PIZG_K7, PIZG_U4, PIZG_U5, PIZG_U6, PIZG_W1, PIZG_W2, PIZG_W3
PIZG_w2	prace kontrolne	kolokwia pisemne (w tym wykonane na komputerze w czasie zajęć)	PIZG_U4, PIZG_U5, PIZG_U6, PIZG_W1, PIZG_W2, PIZG_W3

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	
PIZG_fs2	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Projektowanie algorytmów i ich implementacja komputerowa.	30	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących – w literaturze i na stronach internetowych. Samodzielne wykonanie oprogramowania, którego specyfikacja została podana przez prowadzącego, oraz wykonanie dokumentacji	70	PIZG_w1, PIZG_w2