

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: Interaktywne aplikacje multimedialne II

Kod modułu: 08-IO1S-13-IAM2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
IAM2_K_5	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_1_A_I_K03	1
IAM2_K_6	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację zadań i algorytmów.	K_1_A_I_K03	1
IAM2_U_3	Tworzy dokumentację własnych projektów multimedialnych.	K_1_A_I_U03	1
IAM2_U_4	Tworzy własne interaktywne programy multimedialne wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U19	1 1
IAM2_W_1	Opisuje funkcje języka skryptowego Action Script.	K_1_A_I_W17	1
IAM2_W_2	Konstruuje proste programy multimedialne wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_1_A_I_W17	1

3. Opis modułu	
Opis	Student tworzy projekty i programy w środowisku Adobe Flash oraz skryptowym języku Action Script. Student potrafi zaprojektować i zrealizować projekt interaktywnej aplikacji multimedialnej. Dodatkowo potrafi szczegółowo przeanalizować działanie napisanego programu.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
IAM2_w_1	Zadania programistyczno-projektowe	Zadania programistyczno-projektowe pozwalające na sprawdzenie stopnia znajomości przez studentów technologii wykorzystywanych w projekcie. Sprawdzenie kompetencji studentów w zakresie projektowania, tworzenia i testowania	IAM2_K_5, IAM2_K_6, IAM2_U_3, IAM2_U_4, IAM2_W_1, IAM2_W_2

		interaktywnych aplikacji multimedialnych.	
--	--	---	--

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	
IAM2_fs1	laboratorium	Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań.	15	Realizacja projektu zadania programistyczno-projektowego.	45	IAM2_w_1