

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr letni)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Optymalizacja w grach komputerowych

Kod modułu: 08-IN-PGK-S2-OwGK

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OwGK_U_4	Student potrafi ocenić przydatność poszczególnych elementów składowych silnika gry	K_U01	3
OwGK_U_5	Student potrafi ocenić efektywność algorytmu A	K_U12 K_U13	2 3
OwGK_W_1	Student ma gruntowną wiedzę na temat podstaw optymalizacji i zajętości pamięci	K_W01	1
OwGK_W_2	Student ma wiedzę dotyczącą podstawowych komponentów silnika graficznego	K_W04	5
OwGK_W_3	Student gruntowną wiedzę na temat budowy silnika gry	K_W05	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z podstawowymi komponentami silników gra cznych oraz silników gier a w szczególności z ich optymalizacją. W tym celu na zajęciach studenci poznają podstawowe zagadnienia związane z optymalizacją takie jak łańcuch dostaw, problem szeregowania zadań, czy optymalizacja Pareto. Następnie wiedza teoretyczna zostaje wykorzystana w procesie mody kacji istniejących silników typu open source.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OwGK_w_1	Egzamin	Rozwiązywanie zadań z treścią i rozwiązywanie testu związanego z pytaniami teoretycznymi.	OwGK_U_4, OwGK_U_5, OwGK_W_1, OwGK_W_2, OwGK_W_3

OwGK_w_2	Projekty praktyczne	Ocena na podstawie projektów realizowanych w trakcie ćwiczeń	OwGK_U_4, OwGK_U_5, OwGK_W_1, OwGK_W_2, OwGK_W_3
----------	---------------------	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OwGK_fs_1	laboratorium	Szczegółowe dopracowanie elementów związanych z zagadnieniem modyfikowania silnika gry oraz silnika graficznego a także analiza i budowa algorytmów AI	45	Dokładna analiza dokumentacji technicznej silnika graficznego oraz silnika gry	45	OwGK_w_1, OwGK_w_2