

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: Inżynieria oprogramowania w grach

Kod modułu: 08-IN-PGK-S2-IOG

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
IOG_K_6	Potrafi zebrać wymagania dotyczące projektu gry, przedstawić wstępne dokumentacje i przygotować projekt do jego zespołowej realizacji.	K_U04	1
IOG_K_7	Potrafi współpracować z pozostałymi członkami zespołu podczas realizacji projektu gry i kontrolować oraz koordynować pracę zespołu.	K_K02 K_U02	1 1
IOG_K_8	Potrafi oceniać oraz referować stopień zaawansowania pracy zespołu. W tym przypadku student jednocześnie potrafi analizować aktualne rezultaty pracy i scharakteryzować najważniejsze jej etapy.	K_K01 K_K02 K_U04	1 1 1
IOG_U_3	Potrafi korzystać z narzędzi związanych z inżynierią oprogramowania, planować dalsze działania i szacować nakład pracy, jaki należy poświęcić na określone etapy realizacji projektu.	K_U02 K_U03 K_U14 K_U19 K_U20	1 1 1 1 1
IOG_U_4	Potrafi podejmować decyzje związane z problemami pojawiającymi się w trakcie tworzenia gry. Potrafi sporządzić odpowiednie zmiany i przygotować odpowiednie rozwiązania.	K_U04 K_U12	1 1
IOG_U_5	Potrafi wdrożyć gotową grę przygotowaną przez zespół programistyczny.	K_U02 K_U03 K_U04 K_U15	1 1 1 1

IOG_W_1	Ma wiedzę związaną z rozwojem gier, zakresem przygotowania projektu gry oraz zarządzania projektem w procesie tworzenia gier.	K_W10	1
IOG_W_2	Ma wiedzę dotyczącą narzędzi związanych z inżynierią oprogramowania, w tym narzędzi przeznaczonych kontroli wersji projektu.	K_W10 K_W14	1 1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć opisywanych w tym module jest przygotowanie studentów do realizowania projektów związanych z grami komputerowymi oraz ugruntowanie ich wiedzy na temat inżynierii oprogramowania. W trakcie pracy nad projektami gier studenci poznają najpopularniejsze narzędzia do zarządzania projektami oraz systemy kontroli wersji. Zespołowa realizacja projektu gry, poparta wszystkimi etapami związanymi z inżynierią oprogramowania, pogłębi wiedzę studentów z zakresu programowania gier w zespołach programistycznych. Dzięki temu, każdy student powinien w pełni rozumieć idee związane z inżynierią oprogramowania i zasadność stosowania systemów kontroli wersji. Studenci powinni być przygotowani do wspólnych realizacji dużych projektów gier.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
IOG_w_1	Test	Rozwiązywanie testu teoretycznego związanego z zagadnieniami poruszonymi na wykładzie.	IOG_U_3, IOG_U_4, IOG_U_5, IOG_W_1, IOG_W_2
IOG_w_2	Prezentacje	Prezentacje z realizacji projektu zespołowego przedstawiane w formie cyklicznego sprawozdania z wykonywanych prac. Ocena ostatecznej formy zrealizowanego projektu (gry) pod względem systematyczności korzystania z systemów zarządzania projektami i kontroli wersji. Ponadto ocena rzeczywistego poziomu realizacji projektu i nakładu pracy wniesionego do projektu, poprzez jego poszczególnych członków.	IOG_K_6, IOG_K_7, IOG_K_8, IOG_U_3, IOG_U_4, IOG_U_5, IOG_W_1, IOG_W_2
IOG_w_3	Dokumentacja projektu	Przedstawienie pełnej dokumentacji projektu z uwzględnieniem wszystkich etapów jego realizacji.	IOG_K_6, IOG_U_3, IOG_U_5, IOG_W_1

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	
IOG_fs_1	laboratorium	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Przedstawienie teoretycznych i praktycznych kwestii związanych z inżynierią oprogramowania w grach, omówienie problemów dotyczących pracy w zespole oraz wskazanie najważniejszych narzędzi i systemów niezbędnych w realizacji projektu gry. Szczegółowe dopracowanie elementów	30	Dokładne zapoznanie się z programami omawianymi podczas laboratoriów i przygotowanie projektu. Pełne zrealizowanie projektu gry zgodnie z przyjętym wewnątrz grupy podziałem na obowiązki.	45	IOG_w_1, IOG_w_2, IOG_w_3

		związanych z pracą według zasad inżynierii oprogramowania oraz prezentacja i omówienie narzędzi niezbędnych do realizacji wybranego projektu gry. Spotkania związane z podziałem zadań w grupie i sprawozdania ze stopnia realizacji projektu.				
--	--	--	--	--	--	--