

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Programowanie w językach skryptowych

Kod modułu: 08-IGO1S-13-PWJS

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PWJS_K7	Identyfikuje na podstawie rozmowy z członkami zespołu elementy mechaniki i logiki silnika, które należy zaimplementować w języku skryptowym	K_K01 K_K02 K_K05	2 1 1
PWJS_U4	Potrafi zintegrować język skryptowy z językiem niższego poziomu	K_U01 K_U15	4 2
PWJS_U5	Potrafi zaimplementować proste mechanizmy rozgrywki w języku skryptowym	K_U01 K_U08	3 2
PWJS_U6	Potrafi używać narzędzia do testowania, usuwania błędów oraz pomiaru wydajności języka skryptowego	K_U15 K_U16 K_U18	2 2 2
PWJS_W1	Zna powody oraz dziedziny, dla których języki skryptowe mają zastosowanie w grach komputerowych	K_W10 K_W12	3 4
PWJS_W2	Zna najbardziej popularne języki skryptowe używane przy produkcji gier komputerowych	K_W12	4
PWJS_W3	Zna cechy charakterystyczne języków skryptowych oraz pojęcia z nimi związane	K_W10	4

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy dotyczącej zasady działania oraz zastosowania języków skryptowych w grach komputerowych, a także implementowania bardziej złożonych mechanizmów.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PWJS_w_1	ocena projektu	studenci wykonują samodzielnie oprogramowanie, którego specyfikacja jest podawana przez prowadzącego	PWJS_K7, PWJS_U4, PWJS_U5, PWJS_U6, PWJS_W1, PWJS_W2, PWJS_W3
PWJS_w_2	prace kontrolne	Prace wykonywane na komputerze w trakcie zajęć	PWJS_U4, PWJS_U5, PWJS_U6, PWJS_W1, PWJS_W2, PWJS_W3

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	
PWJS_fs_1	konwersatorium	Część wiedzy przekazywana w formie wykładu, częściowo ilustrowanego slajdami, część w formie dysputy, opartej przykładach zastosowania języków skryptowych w programowaniu gier komputerowych.	0	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp.	0	PWJS_w_1, PWJS_w_2
PWJS_fs_2	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. Wykonanie indywidualnego projektu.	30	PWJS_w_1, PWJS_w_2