

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Programowanie animacji

Kod modułu: 08- IGO1S-13-5S07

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IGO1S-13-5S07_K8	Potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt.	K_1_A_I_K03	1
08-IGO1S-13-5S07_K9	Prezentuje grupie własne pomysły na realizację zadań i algorytmów programistycznych.	K_1_A_I_K03	1
08-IGO1S-13-5S07_U5	Korzysta z dokumentacji technicznej Adobe Flash i języka Action Script.	K_1_A_I_U01	1
08-IGO1S-13-5S07_U6	Tworzy dokumentację własnych projektów programistycznych.	K_1_A_I_U03	1
08-IGO1S-13-5S07_U7	Tworzy własne programy wykorzystujące środowisko Adobe Flash i język Action Script.	K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U19	1 1
08-IGO1S-13-5S07_W1	Definiuje pojęcia związane z animacjami komputerowymi.	K_1_A_I_W12 K_1_A_I_W15	1 1
08-IGO1S-13-5S07_W2	Demonstruje zalety programu Adobe Flash w zakresie tworzenia animacji.	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W17	1 1

08-IGO1S-13-5S07_W3	Opisuje funkcje języka skryptowego Action Script.	K_1_A_I_W17	1
08-IGO1S-13-5S07_W4	Konstruuje proste programy demonstrujące animacje komputerowe.	K_1_A_I_W17	1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z projektowaniem oraz programowaniem animacji komputerowych. Student zapoznaje się ze środowiskiem Adobe Flash oraz skryptowym językiem Action Script będącymi podstawowymi narzędziami programistycznymi. Student potrafi zaprogramować animację komputerową w środowisku Adobe Flash oraz napisać i uruchomić pomocniczy program skryptowy w języku Action Script. Dodatkowo potrafi szczegółowo przeanalizować działanie napisanego programu.
Wymagania wstępne	Wiadomości z zakresu podstaw programowania oraz grafiki komputerowej.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IGO1S-13-5S07_1	Zaliczenie w formie pisemnej	Pytania teoretyczne dotyczące omawianych na wykładzie zagadnień.	08- IGO1S-13-5S07_W1, 08- IGO1S-13-5S07_W2, 08- IGO1S-13-5S07_W3, 08- IGO1S-13-5S07_W4
08-IGO1S-13-5S07_2	Zadanie programistyczno-projektowe	Indywidualnie realizowane, krótkie zadanie programistyczno-projektowe.	08- IGO1S-13-5S07_U5, 08- IGO1S-13-5S07_U7, 08- IGO1S-13-5S07_W4
08-IGO1S-13-5S07_3	Projekt zespołowy	Sprawdza stopień przygotowania studentów do realizacji większych projektów zespołowych.	08- IGO1S-13-5S07_K8, 08- IGO1S-13-5S07_K9, 08- IGO1S-13-5S07_U5, 08- IGO1S-13-5S07_U6, 08- IGO1S-13-5S07_U7

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	
08-IGO1S-13-5S07	wykład	Treści dostępne w formie przekazu multimedialnego. Przedstawione przykładowe zadania projektowe.	15	Zapoznanie się z tematyką zajęć określoną na wykładzie we własnym zakresie. Przygotowanie do zaliczenia.	15	08- IGO1S-13-5S07w_1
08-IGO1S-13-5S07	laboratorium	Konfigurowanie i przygotowywanie narzędzi projektowych. Praktyczna implementacja określonych przez prowadzącego zadań.	30	Realizacja projektu w domu lub na komputerach udostępnianych w Instytucie studentom do pracy własnej.	45	08- IGO1S-13-5S07w_1, 08-



		Bezpośrednie i elektroniczne wyjaśnianie problemów związanych z trudniejszymi częściami materiału.				IGO1S-13-5S07w_2, 08- IGO1S-13-5S07w_3
--	--	--	--	--	--	--