

|    |                           |                            |
|----|---------------------------|----------------------------|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>filologia angielska</b> |
| 2. | Wydział                   | Wydział Humanistyczny      |
| 3. | Cykl rozpoczęcia          | 2019/2020 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia        | studia drugiego stopnia    |
| 5. | Profil kształcenia        | ogólnoakademicki           |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna                |

**Moduł kształcenia:** Projektowanie gier: moduł 1 – Języki programowania 1

**Kod modułu:** 02-FA-SW-S2-PG1-JP-1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

| <b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |  |                                    |                                       |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>  | <b>efekty uczenia się kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| SW-S2-PG1-JP_K_1                              | ma świadomość zakresu i poziomu nabytej wiedzy i posiadanych umiejętności i umiejętnie wytycza ścieżki dalszego kształcenia i rozwoju  | FA2_K01                            | 2                                     |
| SW-S2-PG1-JP_K_2                              | potrafi wykorzystać nabyte kompetencje interdyscyplinarne do sprawnej komunikacji pomiędzy członkami zespołu twórczego oraz na potrzeby własnego rozwoju zawodowego i osobistego   | FA2_K02<br>FA2_K05                 | 2<br>3                                |
| SW-S2-PG1-JP_U_1                              | potrafi czytać ze zrozumieniem i analizować schematy blokowe algorytmów oraz proste instrukcje w wybranych językach programowania  | FA2_U06                            | 2                                     |
| SW-S2-PG1-JP_U_2                              | potrafi zapisać w postaci schematu blokowego algorytmy prostych obliczeń i zadań logicznych  | FA2_U06                            | 2                                     |
| SW-S2-PG1-JP_U_3                              | potrafi świadomie korzystać z dostępnych wzorów skryptów, modyfikując je dla swoich potrzeb  | FA2_U06                            | 2                                     |
| SW-S2-PG1-JP_U_4                              | potrafi zastosować podstawowe instrukcje wybranego języka programowania, w szczególności instrukcje warunkowe i iteracyjne do operacji wykonywanych w czasie prac nad projektem gry lub projektem poziomym, potrafi zaprojektować i zbudować proste funkcje w wybranych językach programowania korzystając z wybranego środowiska programistycznego, zależnego od wybranego języka programowania | FA2_U06                            | 3                                     |
| SW-S2-PG1-JP_W_1                              | posiada podstawową wiedzę z zakresu teorii algorytmów i oraz podstawową wiedzę z zakresu języków programowania, w szczególności dotyczącą aspektów programowania przydatnych w pracy projektanta rozgrywki i projektanta poziomów gier   | FA2_W08                            | 3                                     |
| SW-S2-PG1-JP_W_2                              | zna terminologię stosowaną do opisu języków programowania oraz zna podstawowe pojęcia z zakresu języków programowania  | FA2_W02<br>FA2_W08                 | 1<br>3                                |

| 3. Opis modułu           |   |
|--------------------------|---|
| <b>Opis</b>              | Celem modułu jest kształcenie podstawowych umiejętności programistycznych przydatnych w pracy projektanta rozgrywki i projektanta poziomów. Zajęcia nie mają charakteru inżynierskiego, a ich główną ambicją jest wzbogacenie kompetencji studentów o umiejętności zaprojektowania i wykonania skryptów programistycznych wykorzystywanych w pracy projektanta gier oraz ułatwienie komunikacji pomiędzy poszczególnymi członkami zespołu twórczego. Wybór konkretnych języków programowania zależy będzie od preferencji prowadzącego. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Brak  |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |                                 |   |  |
|---|---------------------------------|---|--|
| kod   | nazwa (typ)                     | opis  | efekty uczenia się modułu  |
| SW-S2-PG1-JP_w_1                                  | Test śródsesemestralny          | Test śródsesemestralny sprawdzający osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów kształcenia w zakresie wiadomości teoretycznych omawianych w czasie ćwiczeń   | SW-S2-PG1-JP_U_1, SW-S2-PG1-JP_U_2, SW-S2-PG1-JP_U_3, SW-S2-PG1-JP_U_4, SW-S2-PG1-JP_W_1, SW-S2-PG1-JP_W_2                                     |
| SW-S2-PG1-JP_w_2                                  | Prace projektowe                | Prace projektowe realizowane samodzielnie przez studentów, sprawdzające stopień opanowania umiejętności praktycznych.   | SW-S2-PG1-JP_K_1, SW-S2-PG1-JP_K_2, SW-S2-PG1-JP_U_1, SW-S2-PG1-JP_U_2, SW-S2-PG1-JP_U_3, SW-S2-PG1-JP_U_4, SW-S2-PG1-JP_W_1, SW-S2-PG1-JP_W_2 |
| SW-S2-PG1-JP_w_3                                  | Rozmowa kontrolna (opcjonalnie) | Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć aktywności w czasie zajęć, wynikającej z przygotowania do zajęć oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych. | SW-S2-PG1-JP_K_1, SW-S2-PG1-JP_K_2, SW-S2-PG1-JP_U_1, SW-S2-PG1-JP_U_2, SW-S2-PG1-JP_U_3, SW-S2-PG1-JP_U_4, SW-S2-PG1-JP_W_1, SW-S2-PG1-JP_W_2 |

| 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 |  |
| SW-S2-PG1-JP_fs_1             | ćwiczenia                 | Ćwiczenia o charakterze laboratoryjnym odbywane w pracowni komputerowej. W czasie zajęć studenci realizują kolejne zadania pod nadzorem prowadzącego. | 30            | Samodzielna praca nad zadaniami przewidzianymi w sylabusie modułu. Przygotowanie do testu. Przygotowanie do zajęć. | 40            | SW-S2-PG1-JP_w_1, SW-S2-PG1-JP_w_2, SW-S2-PG1-JP_w_3 |