

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
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 2 – Języki programowania 2

Kod modułu: 02-FA-SW-S2-PG2-JP-2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S2-PG2-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-PG2-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 FA2_K05	2 3
SW-S2-PG2-JP_U_1	potrafi analizować rozbudowane skrypty i instrukcje w wybranych językach programowania i potrafi trafnie ocenić ich przydatność wobec potrzeb realizowanego zadania	FA2_U06	2
SW-S2-PG2-JP_U_2	potrafi świadomie korzystać z dostępnych wzorów rozbudowanych skryptów, modyfikując je dla swoich potrzeb	FA2_U06	2
SW-S2-PG2-JP_U_3	potrafi zastosować instrukcje wybranego języka programowania, w szczególności instrukcje warunkowe i iteracyjne do operacji wykonywanych w czasie prac nad projektem gry lub projektem poziomu, potrafi zaprojektować i zbudować bardziej zaawansowane funkcje w wybranych językach programowania korzystając z wybranego środowiska programistycznego, zależnego od wybranego języka programowania	FA2_U06	3
SW-S2-PG2-JP_U_4	potrafi zaprojektować i wykonać kompletne skrypty prostego projektu gry	FA2_U06	3
SW-S2-PG2-JP_W_1	posiada uporządkowaną wiedzę z zakresu teorii algorytmów i oraz uporządkowaną wiedzę z zakresu języków programowania, w szczególności dotyczącą aspektów programowania przydatnych w pracy projektanta rozgrywki i projektanta poziomów gier	FA2_W08	3
SW-S2-PG2-JP_W_2	zna terminologię stosowaną do opisanego języków programowania oraz zna pojęcia z zakresu języków programowania	FA2_W02 FA2_W08	1 3

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Projektowanie gier moduł 1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S2-PG2-JP_w_1	Test śródsesemestralny	Test śródsesemestralny sprawdzający osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów kształcenia w zakresie wiadomości teoretycznych omawianych w czasie ćwiczeń	SW-S2-PG2-JP_U_1, SW-S2-PG2-JP_U_2, SW-S2-PG2-JP_U_3, SW-S2-PG2-JP_U_4, SW-S2-PG2-JP_W_1, SW-S2-PG2-JP_W_2
SW-S2-PG2-JP_w_2	Prace projektowe	Prace projektowe realizowane samodzielnie przez studentów, sprawdzające stopień opanowania umiejętności praktycznych.	SW-S2-PG2-JP_K_1, SW-S2-PG2-JP_K_2, SW-S2-PG2-JP_U_1, SW-S2-PG2-JP_U_2, SW-S2-PG2-JP_U_3, SW-S2-PG2-JP_U_4, SW-S2-PG2-JP_W_1, SW-S2-PG2-JP_W_2
SW-S2-PG2-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-PG2-JP_K_1, SW-S2-PG2-JP_K_2, SW-S2-PG2-JP_U_1, SW-S2-PG2-JP_U_2, SW-S2-PG2-JP_U_3, SW-S2-PG2-JP_U_4, SW-S2-PG2-JP_W_1, SW-S2-PG2-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-PG2-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-PG2-JP_w_1, SW-S2-PG2-JP_w_2, SW-S2-PG2-JP_w_3