

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>informatyka</b>
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:** Wprowadzenie do programowania gier

**Kod modułu:** 08-IGO1S-13-3S01

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IGO1S-13-3S01L	Potrafi zaimplementować rozwiązania matematyczne typowych problemów napotykanym podczas projektowania gry komputerowej	K_1_A_I_U15	2
		K_1_A_I_U16	2
		K_1_A_I_U17	2
08-IGO1S-13-3S01L	Potrafi poprawnie skonfigurować środowisko programistyczne oraz pozostałe narzędzia programistyczne na podstawie dokumentacji silnika gry	K_1_A_I_U16	1
		K_1_A_I_U17	1
		K_1_A_I_U23	1
08-IGO1S-13-3S01L	Potrafi na podstawie obserwacji oraz przy użyciu odpowiednich narzędzi programistycznych identyfikować, naprawiać bądź udoskonalać poszczególne moduły silnika gry	K_1_A_I_U19	1
		K_1_A_I_U23	1
08-IGO1S-13-3S01L	Potrafi estymować czas realizacji zadania programistycznego oraz wyszukiwać rozwiązań alternatywnych w przypadku niemożliwości dotrzymania terminu	K_1_A_I_U01	1
		K_1_A_I_U02	1
		K_1_A_I_U03	1
08-IGO1S-13-3S01V	Zapoznanie z podstawowymi zagadnieniami matematycznymi wykorzystywanymi w programowaniu gier komputerowych	K_1_A_I_W04	1
		K_1_A_I_W09	1
		K_1_A_I_W10	1
08-IGO1S-13-3S01V	Omówienie wybranych środowisk pracy i narzędzi wspomagających programowanie gier	K_1_A_I_W09	1
		K_1_A_I_W10	1
		K_1_A_I_W12	1
08-	Zapoznanie z budową i zastosowaniem poszczególnych modułów silnika gry		

IGO1S-13-3S01V	K_1_A_I_W12	1
	K_1_A_I_W14	1
	K_1_A_I_W15	1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem zajęć w ramach modułu Wprowadzenie do programowania gier jest przygotowanie do realizacji zadań programistycznych związanych z projektowaniem, rozwijaniem oraz usuwaniem usterek gry komputerowej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Dobra znajomość podstaw programowania strukturalnego i obiektowego, oraz podstaw języka C++.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IGO1S-13-3S01	egzamin	Zadania programistyczne związane z najczęściej występującymi problemami podczas implementowania silnika gry	08-IGO1S-13-3S01U4, 08-IGO1S-13-3S01U5, 08-IGO1S-13-3S01U6, 08-IGO1S-13-3S01W1, 08-IGO1S-13-3S01W2, 08-IGO1S-13-3S01W3
08-IGO1S-13-3S01	Zadania programistyczno-projektowe	Krótkie zadania programistyczne naświetlające określone problemy współczesnych silników gier	08-IGO1S-13-3S01U4, 08-IGO1S-13-3S01U5, 08-IGO1S-13-3S01U6, 08-IGO1S-13-3S01U7, 08-IGO1S-13-3S01W1, 08-IGO1S-13-3S01W2, 08-IGO1S-13-3S01W3

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-13-3S0:	wykład	Przekazanie treści modułu w formie werbalnej, omówienie przykładowych problemów, metod ich rozwiązania, dyskusja możliwych wariantów rozwiązania. Szczegółowa analiza i dyskusja zagadnień trudnych, wskazanie elementów pracy indywidualnej oraz dodatkowych źródeł informacji w postaci strony internetowej modułu, wykorzystanie elementów kształcenia na odległość.	15	Lektura literatury przedmiotu i dokumentacji oprogramowania.	25	08-IGO1S-13-3S01w1
08-IGO1S-13-3S0:	laboratorium	Systematyczne rozwijanie umiejętności i kompetencji w zakresie programowania obiektowego, poprzez rozwiązywanie kolejnych problemów programistycznych pod nadzorem i ze wsparciem prowadzących, bazujące na zdobytej wiedzy.	30	Przygotowanie do laboratoriów. Samodzielne rozwiązywanie zadań prezentowanych w ramach laboratoriów.	60	08-IGO1S-13-3S01w2