

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: Podstawy fizyki w grach komputerowych

Kod modułu: 08-IGO1S-13-4S06

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IGO1S-13-4S06_K_5	Ugruntowanie świadomości znaczenia zasad klasycznej mechaniki w projektowaniu gier komputerowych.	K_1_A_I_K02	5
08-IGO1S-13-4S06_U_3	Student potrafi realizować proste eksperymenty fizyczne, analizować i oceniać ich wyniki oraz potrafi je opracować w formie raportu.	K_1_A_I_U03 K_1_A_I_U07	5 5
08-IGO1S-13-4S06_U_4	Student potrafi samodzielnie zaprojektować eksperyment komputerowe symulujący proste zjawiska mechaniczne	K_1_A_I_U07	5
08-IGO1S-13-4S06_W_1	Student ma wiedzę z zakresu mechaniki newtonowskiej, podstawowych oddziaływań w mechanice oraz praw zachowania w przyrodzie, niezmienniczych względem transformacji Galileusza. Ma wiedzę na temat podstawowych zasad mechaniki wyrażonych za pomocą równań matematycznych oraz poznanie metod ich rozwiązywania. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą klasyfikacji ruchów oraz opisu matematycznego ruchów z wykorzystaniem praw mechaniki newtonowskiej. Ma wiedzę na temat roli zjawisk dyssypatywnych w mechanice oraz poznanie przykładów ich opisu matematycznego.	K_1_A_I_W05	5
08-IGO1S-13-4S06_W_2	Student ma wiedzę z zakresu sposobów modelowania komputerowego podstawowych zjawisk mechaniki, zgodnego z prawami mechaniki.	K_1_A_I_W05	5

3. Opis modułu	
Opis	Moduł Podstawy fizyki w grach komputerowych ma umożliwić studentowi/studentce zdobycie wiedzy na temat podstawowych praw przyrody w zakresie mechaniki newtonowskiej i mechaniki relatywistycznej. Słuchacz/ słuchaczka powinna: a) opanować definicje podstawowych wielkości fizycznych

	stosowanych w mechanice, ich interpretacje oraz opis matematyczny; b) opanować zapis praw fizyki w zakresie mechaniki w postaci równań matematycznych (wektorowych); d) poznać na przykładach zastosowanie matematycznych sformułowań praw fizyki do opisu zjawisk mechanicznych; c) poznać zasady przetwarzania rozwiązań matematycznych problemów mechanicznych na algorytm numeryczny.
Wymagania wstępne	Wymagana jest znajomość fizyki i matematyki na poziomie maturalnym poszerzona o elementy rachunku wektorowego, różniczkowego i całkowego, oraz znajomość języka i środowiska programistycznego do projektowania aplikacji graficznych z elementami animacji.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IGO1S-13-4S06	Test	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, wskazaną literaturę	08-IGO1S-13-4S06_K_5, 08-IGO1S-13-4S06_U_3, 08-IGO1S-13-4S06_U_4, 08-IGO1S-13-4S06_W_1, 08-IGO1S-13-4S06_W_2
08-IGO1S-13-4S06	Sprawozdania z laboratorium fizycznego	Ocena opanowania umiejętności samodzielnego przeprowadzenia eksperymentu fizycznego, analizy wyników i błędów oraz opracowania raportu.	08-IGO1S-13-4S06_U_3, 08-IGO1S-13-4S06_W_1
08-IGO1S-13-4S06	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzenie umiejętności tworzenia schematu blokowego na podstawie opisu matematycznego zjawiska mechanicznego i programowania aplikacji z elementami animacji.	08-IGO1S-13-4S06_U_4, 08-IGO1S-13-4S06_W_1, 08-IGO1S-13-4S06_W_2
08-IGO1S-13-4S06	Sprawozdanie z laboratorium komputerowego	Sprawdzenie projekt programu numerycznego wraz z opisem jego działania i obsługi.	08-IGO1S-13-4S06_U_4, 08-IGO1S-13-4S06_W_1, 08-IGO1S-13-4S06_W_2

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-13-4S06	wykład	Wykład ma umożliwić zrozumienie podstawowych praw fizyki ze szczególnym uwzględnieniem opisu matematycznego podstawowych zjawisk z zakresu mechaniki. Ilustruje procedury zastosowania praw fizyki do matematycznego rozwiązywania zagadnień mechanicznych i formułowania algorytmów rozwiązywania numerycznego modeli matematycznych. Wykład prowadzony jest za pomocą środków klasycznych.	15	Praca ze wskazaną literaturą obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy w odniesieniu do podstawowych zagadnień	30	08-IGO1S-13-4S06w1
08-IGO1S-13-4S06	laboratorium	Samodzielne opracowanie programów komputerowych z elementami animacji przeznaczonych do symulacji wybranych	30	Przygotowanie schematów blokowych przedstawiających algorytm rozwiązania numerycznego wybranych zagadnień z	45	08-IGO1S-13-4S06w2, 08-

		podstawowych zjawisk z dziedziny mechaniki. Konsultacje indywidualne w formie bezpośredniej lub elektronicznej		dziedziny mechaniki. Przygotowanie procedur numerycznych umożliwiających numeryczne rozwiązanie postawionych zagadnień i napisanie aplikacji graficznych. Kontakty indywidualne		IGO1S-13-4S06w3, 08-IGO1S-13-4S06w4
--	--	---	--	--	--	--