

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:** Podstawy programowania silnika 3D

**Kod modułu:** 08-IGO1S-13-5S08

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IGO1S-13-5S08-K8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_1_A_I_K01	1
08-IGO1S-13-5S08-U4	Potrafi wykonać skrypt opisujący zachowanie postaci, pojazdu i innych modeli dynamicznych	K_1_A_I_W03 K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W16	1 1 1
08-IGO1S-13-5S08-U5	Potrafi wykonać elementy typu menu gry	K_1_A_I_W14	1
08-IGO1S-13-5S08-U6	Potrafi wykonać grę wieloosobową z wykorzystywaniem połączenia sieciowego	K_1_A_I_W11	1
08-IGO1S-13-5S08-U7	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat realizacji zadania projektowego	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U05 K_1_A_I_U06	1 1 1
08-IGO1S-13-5S08-W1	Zna i rozumie podstawowe techniki modelowania obiektów 3D	K_1_A_I_W15	1
08-IGO1S-13-5S08-	Zna i potrafi wyjaśnić zasady animowania modeli 3D	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W16	1 1

W2			
08-IGO1S-13-5S08-W3	Zna i rozumie podstawowe zasady projektowania poziomów w grach wideo	K_1_A_I_W15	1

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami programowania silnika gier wideo w oparciu o zdobytą wiedzę. Do tego celu zostanie wykorzystane środowisko Unreal Development Kit. W ramach zajęć studenci przygotowują indywidualne projekty oraz przedstawiają rezultaty swojej pracy w postaci prezentacji przed resztą grupy.
<b>Wymagania wstępne</b>	Modelowanie 3D, Projektowanie poziomów, Programowanie w językach skryptowych

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IGO1S-13-5S08-W3	laboratorium	Programowanie silnika 3D. Przystosowanie animacji szkieletów obiektów dynamicznych.	08-IGO1S-13-5S08-K8, 08-IGO1S-13-5S08-U4, 08-IGO1S-13-5S08-U5, 08-IGO1S-13-5S08-U6, 08-IGO1S-13-5S08-U7, 08-IGO1S-13-5S08-W1, 08-IGO1S-13-5S08-W2, 08-IGO1S-13-5S08-W3
08-IGO1S-13-5S08-W3	projekt	Przygotowanie projektu z wykorzystaniem zaprogramowanego silnika 3D.	08-IGO1S-13-5S08-K8, 08-IGO1S-13-5S08-U4, 08-IGO1S-13-5S08-U5, 08-IGO1S-13-5S08-U6, 08-IGO1S-13-5S08-W1, 08-IGO1S-13-5S08-W2, 08-IGO1S-13-5S08-W3
08-IGO1S-13-5S08-W3	prezentacja		08-IGO1S-13-5S08-K8

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
08-IGO1S-13-5S08-W3	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	30	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zadanej literatury.	30	08-IGO1S-13-5S08-W1
08-IGO1S-13-5S08-W3	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do programowania silnika 3D gry	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów.	30	

				Wykonanie indywidualnego projektu. Przygotowanie prezentacji przedstawiającej problematykę projektu.		08- IGO1S-13-5S08w2, 08-IGO1S-13-5S08w3
--	--	--	--	--	--	---