

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: Kreowanie wirtualnego świata gry

Kod modułu: 08-IO1S-13-5S08

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IO1S-13-5S08-K8	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_1_A_I_K01	1
08-IO1S-13-5S08-U4	Potrafi zoptymalizować modele 3D w zależności od ich zastosowania	K_1_A_I_W15	1
08-IO1S-13-5S08-U5	Potrafi modyfikować obiekty 3D dopasowując je do świata gry	K_1_A_I_W15	1
08-IO1S-13-5S08-U6	Potrafi przystosować poziom do typu gry wideo	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W16	1 1
08-IO1S-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-IO1S-13-5S08-W1	Zna i rozumie podstawowe zasady animacji modeli 3D	K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W16	1 1
08-IO1S-13-5S08-W2	Zna i potrafi wyjaśnić podstawowe techniki modelowania obiektów 3D	K_1_A_I_W15	1

08-IO1S-13-5S08-W3	Zna i rozumie podstawowe zasady projektowania poziomów w grach wideo	K_1_A_I_W15	1
--------------------	--	-------------	---

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami tworzenia różnych rodzajów 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.
Wymagania wstępne	Modelowanie 3D, Projektowanie poziomów, Projektowanie interakcji w silniku 3D

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IO1S-13-5S08w	egzamin	Sprawdzenie opanowanej teorii z zakresu wykładu i laboratorium	08-IO1S-13-5S08-W1, 08-IO1S-13-5S08-W2, 08-IO1S-13-5S08-W3
08-IO1S-13-5S08w	projekt	Przygotowanie projektu z wykorzystaniem trójwymiarowych modeli statycznych oraz dynamicznych	08-IO1S-13-5S08-K8, 08-IO1S-13-5S08-U4, 08-IO1S-13-5S08-U5, 08-IO1S-13-5S08-U6, 08-IO1S-13-5S08-U7, 08-IO1S-13-5S08-W1, 08-IO1S-13-5S08-W2, 08-IO1S-13-5S08-W3

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-IO1S-13-5S08f:	wykład	Podanie treści kształcenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych.	15	Samodzielne studiowanie tematyki wykładu oraz zadanej literatury.	15	08-IO1S-13-5S08w1
08-IO1S-13-5S08f:	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do programowania silnika 3D gry	30	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Wykonanie indywidualnego projektu.	45	08-IO1S-13-5S08w2