

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: Projektowanie i zarządzanie grą

Kod modułu: 08-IO1S-13-6S14

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IO1S-13-6S14-K7	Student potrafi pracować w zespole projektowo-programistycznym	K_1_A_I_K01 K_1_A_I_K02 K_1_A_I_K03	1 1 1
08-IO1S-13-6S14-U4	Potrafi skonstruować projekt gry z uwzględnieniem wszystkich istotnych cech gry	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U04 K_1_A_I_U06	1 1 1
08-IO1S-13-6S14-U5	Potrafi zastosować wiedzę teoretyczną oraz programistyczną do zaimplementowania wybranych elementów gry	K_1_A_I_U05 K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17 K_1_A_I_U19	1 1 1 1 1
08-IO1S-13-6S14-U6	Potrafi sprawdzić i przeanalizować działanie zaprojektowanych i zaimplementowanych elementów gry pod kątem ich atrakcyjności	K_1_A_I_U10 K_1_A_I_U24	1 1
08-IO1S-13-6S14-W1	Student zna cechy gier komputerowych oraz różnice między tymi grami, a grami klasycznymi	K_1_A_I_W23 K_1_A_I_W24	1 1
08-IO1S-13-6S14-	Ma wiedzę na temat procesu projektowania gry, przygotowania jej koncepcji, fabuły gry	K_1_A_I_W12 K_1_A_I_W19	1 1

W2			
08-IO1S-13-6S14-W3	Wie, jak zdefiniować świat gry, zaprojektować postacie w niej występujące, opracować interfejs użytkownika z uwzględnieniem efektów dźwiękowych	K_1_A_I_W09 K_1_A_I_W14 K_1_A_I_W15 K_1_A_I_W16 K_1_A_I_W17	1 1 1 1 1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć pokazanie studentom różnych aspektów związanych z projektowaniem gier komputerowych. Student dowie się, z czego powinien składać się dobry projekt i jak go zrealizować. Pozna metody definiowania świata gry i jej bohaterów oraz określania ról, jakie gracze będą pełnili w wirtualnym świecie. Kolejnym elementem, na który trzeba zwrócić uwagę, jest grywalność - parametr o decydującym znaczeniu w tworzeniu dobrej gry.
Wymagania wstępne	Znajomość podstawowych narzędzi programowania gier

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IO1S-13-6S14_w1	ocena projektu	studenci wykonują samodzielnie projekt gry oraz jego oprogramowanie, zgodnie ze specyfikacją podawaną przez prowadzącego	08-IO1S-13-6S14-K7, 08-IO1S-13-6S14-U4, 08-IO1S-13-6S14-U5, 08-IO1S-13-6S14-U6, 08-IO1S-13-6S14-W1, 08-IO1S-13-6S14-W2, 08-IO1S-13-6S14-W3
08-IO1S-13-6S14_w2	prace kontrolne	kolokwia pisemne (w tym wykonane na komputerze w czasie zajęć)	08-IO1S-13-6S14-U4, 08-IO1S-13-6S14-U5, 08-IO1S-13-6S14-U6, 08-IO1S-13-6S14-W1, 08-IO1S-13-6S14-W2, 08-IO1S-13-6S14-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-13-6S14f:	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł. Ilustracja treści za pomocą przykładów.	30	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp.	15	08-IO1S-13-6S14_w1, 08-IO1S-13-6S14_w2
08-IO1S-13-6S14f:	laboratorium	Szczegółowe przygotowanie studentów do rozwiązywania zadań ze wskazaniem na metodologię postępowania, wskazaniem kolejności wykonywanych czynności. Projektowanie algorytmów i ich implementacja komputerowa.	15	Rozwiązywanie zadań z poszczególnych tematów wraz z analizą rozwiązań już istniejących – w literaturze i na stronach internetowych. Samodzielne wykonanie oprogramowania, którego specyfikacja została podana przez prowadzącego, oraz wykonanie dokumentacji	30	08-IO1S-13-6S14_w1, 08-IO1S-13-6S14_w2