

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: Tworzenie gier w środowiskach sieciowych

Kod modułu: 08-IO1S-13-7S21

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
08-IO1S-13-7S21_K_9	Potrafi pracować w grupie odpowiednio planując i rozdzielając części przydzielonych zadań do wykonania	K_1_A_I_K03	4
08-IO1S-13-7S21_U_5	Potrafi skonfigurować i uruchomić serwer gry	K_1_A_I_U06	4
		K_1_A_I_U12	4
08-IO1S-13-7S21_U_6	Potrafi zidentyfikować część mechaniki, która musi zostać wykonana po stronie serwera, a która może być częściowo bądź całkowicie symulowana po stronie klienta	K_1_A_I_U12	2
		K_1_A_I_U15	3
08-IO1S-13-7S21_U_7	Potrafi implementować mechanikę sieciową opartą na synchronizacji symulowanych aktorów na kliencie z serwerem	K_1_A_I_U15	4
08-IO1S-13-7S21_U_8	Potrafi zidentyfikować problemy w ruchu sieciowym gry komputerowej przy użyciu specjalistycznego narzędzia profilującego	K_1_A_I_U24	4
08-IO1S-13-7S21_W_1	Zna tryby funkcjonowania serwera gry oraz jest świadom różnic w symulacji mechaniki silnika pomiędzy różnymi trybami serwera	K_1_A_I_W07	2
		K_1_A_I_W11	2
		K_1_A_I_W13	4
08-IO1S-13-7S21_W_2	Posiada wiedzę programistyczną dotyczącą sposobów replikacji aktorów silnika gry	K_1_A_I_W10	3
		K_1_A_I_W13	2

08-IO1S-13-7S21_W_3	Posiada wiedzę programistyczną dotyczącą replikacji określonych zdarzeń silnika gry	K_1_A_I_W10 K_1_A_I_W13	3 2
08-IO1S-13-7S21_W_4	Posiada wiedzę na temat narzędzi umożliwiających profilowanie ruchu sieciowego w grze komputerowej	K_1_A_I_W11 K_1_A_I_W12	2 2

3. Opis modułu

Opis	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z mechanizmami programistycznymi mającymi zastosowanie w projektowaniu, rozwijaniu i pozabawianiu defektów rozgrywki sieciowej.
Wymagania wstępne	Programowanie obiektowe w języku C++, Sieci komputerowe.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
08-IO1S-13-7S21_w_1	Zaliczenie wykładu	Pisemna odpowiedź na pytania w zakresie tematyki przekazanej w ramach prowadzonych wykładów.	08-IO1S-13-7S21_W_1, 08-IO1S-13-7S21_W_2, 08-IO1S-13-7S21_W_3, 08-IO1S-13-7S21_W_4
08-IO1S-13-7S21_w_2	Projekt	Ocena wykonania dwóch projektów.	08-IO1S-13-7S21_K_9, 08-IO1S-13-7S21_U_5, 08-IO1S-13-7S21_U_6, 08-IO1S-13-7S21_U_7, 08-IO1S-13-7S21_U_8

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-13-7S21_fs_1	wykład	Werbalny przekaz teoretycznych treści modułu ze wsparciem materiałami multimedialnymi oraz udostępnianymi w sieci internet.	15		5	08-IO1S-13-7S21_w_1, 08-IO1S-13-7S21_w_2
08-IO1S-13-7S21_fs_2	laboratorium	Wprowadzanie do praktycznych aspektów dziedziny modułu. Objasnienie problemów. Wspieranie studentów w realizacji zadań. Omówienie tematyki projektów oraz wsparcie podczas ich realizacji w formie konsultacji oraz korespondencji elektronicznej.	30	Wstępne przygotowanie do tematyki zajęć. Rozwiązywanie zadań praktycznych przekazanych przez prowadzącego zajęcia. Wykonanie zadanego projektu z wykorzystaniem przekazanych źródeł dokumentacji i przykładów laboratoryjnych.	35	08-IO1S-13-7S21_w_1, 08-IO1S-13-7S21_w_2