

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2012/2013

Wydział Fizyki, Matematyki i Informatyki

Kierunek studiów: Fizyka techniczna

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: FT

Stopień studiów: II

Specjalności: Modelowanie komputerowe

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Programowanie gier
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WFMiI FT oIIS F1 12/13
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty wybieralne
LICZBA PUNKTÓW ECTS	3.00
SEMESTRY	3

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
3	15	0	30	0	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie studentów z najnowszymi trendami w tworzeniu gier

Cel 2 Zapoznanie studentów z podstawami programowania gier (fizyka, sztuczna inteligencja, obliczenia wysokiej wydajności)

Cel 3 Rozwój kompetencji związanych z pracą zespołową, pracy nad interdyscyplinarnymi projektami

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Techniki programowania (programowanie grafiki, programowanie równoległe)
- 2 Grafika komputerowa
- 3 Podstawy fizyki i symulacji

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Zna technologie wykorzystywanych w tworzeniu gier

EK2 Wiedza Zna narzędzia wykorzystywanych w programowaniu gier

EK3 Umiejętności Umie zastosować zagadnienia związane z zryką, symulacją, obliczeniami wysokiej wydajności w programowaniu gier

EK4 Kompetencje społeczne Umie pracować w interdyscyplinarnym zespole i współpracować ze specjalistami z różnych dziedzin

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie do problematyki gier, rodzaje, problemy technologiczne. Projektowanie gier (przygotowanie scenariuszy, fabuły)	2
W2	Gry mobilne, internetowe	2
W3	Wykorzystanie silników w tworzeniu gier (Physics, GameEngine, Unreal Engine	2
W4	Fizyka w programowaniu gier	2
W5	Sztuczna inteligencja w programowaniu gier	2
W6	Obliczenia wysokiej wydajności w grach (obliczenia równoległe, programowanie kartgraficznych)	2
W7	Wykorzystanie kontrolerów ruchu w grach (Kinect, PS Move, Wii)	3

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Przygotowanie prostej gry mobilnej lub internetowej w małych zespołach, opracowanie projektu, implementacja, przygotowanie grafiki	10

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L2	Przygotowanie złożonej gry implementującej zagadnienia związane z fizyką, symulacjami, obliczeniami wysokiej wydajności. Projekt gry, projekt graficzny. Praca w interdyscyplinarnym zespole	20

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Praca w grupach

N3 Ćwiczenia projektowe

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	0
Konsultacje przedmiotowe	15
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	15
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	15
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	45
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	3.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Projekt zespołowy

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Projekt

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Realizacja zagadnień w zakresie poniżej 45%
NA OCENĘ 3.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 45%
NA OCENĘ 3.5	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 55%
NA OCENĘ 4.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 65%
NA OCENĘ 4.5	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 75%
NA OCENĘ 5.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 85%
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Realizacja zagadnień w zakresie poniżej 45%
NA OCENĘ 3.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 45%
NA OCENĘ 3.5	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 55%
NA OCENĘ 4.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 65%
NA OCENĘ 4.5	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 75%
NA OCENĘ 5.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 85%
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Realizacja zagadnień w zakresie poniżej 45%
NA OCENĘ 3.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 45%
NA OCENĘ 3.5	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 55%
NA OCENĘ 4.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 65%
NA OCENĘ 4.5	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 75%
NA OCENĘ 5.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 85%
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Realizacja zagadnień w zakresie poniżej 45%
NA OCENĘ 3.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 45%
NA OCENĘ 3.5	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 55%
NA OCENĘ 4.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 65%
NA OCENĘ 4.5	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 75%

NA OCENĘ 5.0	Realizacja zagadnień w zakresie powyżej 85%
--------------	---

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I2_W02, I2_W03, I2_W04, I2_W05, I2_U06, I2_U07, I2_U11, I2_K02	Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7	N1 N2 N3	F1 P1
EK2	I2_W02, I2_W03, I2_W04, I2_W05, I2_U06, I2_U07, I2_U11, I2_K02	Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7	N1 N2 N3	F1 P1
EK3	I2_W02, I2_W03, I2_W04, I2_W05, I2_U06, I2_U07, I2_U11, I2_K02	Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7	N1 N2 N3	F1 P1
EK4	I2_W02, I2_W03, I2_W04, I2_W05, I2_U06, I2_U07, I2_U11, I2_K02	Cel 1 Cel 2 Cel 3		N1 N2 N3	F1 P1

11 WYKAZ LITERATURY**12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH****OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ**

dr inż. Paweł Jarosz (kontakt: pjarosz@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr inż. Paweł Jarosz (kontakt: pjarosz@pk.edu.pl)

2 dr inż arch. Paweł Ozimek (kontakt: ozimek@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejsowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....