

Gry w HTML

wykład 0

Joanna Kołodziejczyk

24 lutego 2017

Program przedmiotu

Dwie formy zajęć:

- 1 Wykład studia stacjonarne (15h)
- 2 Laboratorium studia stacjonarne (30h)

Cele przedmiotu

Wiedza 1

Zapoznanie z pojęciami, zagadnieniami, metodami i narzędziami stosowanymi przy rozwiązywaniu zadań inżynierskich dotyczących gier komputerowych

Wiedza 2

Przekazanie wiedzy związanej z tworzeniem gier komputerowych, niezbędnej dla rozumienia i tworzenie społecznych, prawnych, ekonomicznych i pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej

Cele przedmiotu

Umiejętności 1

Wyrobienie umiejętności stosowania poznanych pojęć, pozyskiwania i zbierania informacji z różnych źródeł w celu ich dalszego wykorzystania

Umiejętności 2

Posługiwania się specjalistycznym oprogramowaniem i nowoczesnymi technikami komputerowymi w celu ich praktycznego zastosowania w tworzeniu i programowaniu gier komputerowych

Cele przedmiotu

Kompetencje społeczne 1

wdrożenie do permanentnego uczenia się przez całe życie i stałego podnoszenia swoich kompetencji na płaszczyźnie zawodowej, osobistej, wymaganych przy szybko zmieniającym się rynku produktów informatycznych

Kompetencje społeczne 2

wyrobienie umiejętności i uświadomienie ważności społecznych skutków działalności inżynierskiej w zakresie zastosowań narzędzi informatycznych w tworzeniu i programowaniu gier komputerowych

Efekty kształcenia w zakresie wiedzy

EKW1

ma wiedzę z zakresu podstaw informatyki, obejmująca przetwarzanie informacji, organizację systemów komputerowych i zagadnienia ich bezpieczeństwa

EKW2

ma uporządkowaną wiedzę z zakresu technik i metod programowania, potrzebną do tworzenia gier komputerowych

EKW3

ma szczególną wiedzę z zakresu projektowania oraz funkcjonowania technologii internetowych, budowy interfejsów sprzętowych z elementami grafiki komputerowej

Efekty kształcenia w zakresie umiejętności

EKU1

pozyskuje i wykorzystuje informacje z literatury fachowej i bieżących zapisów, odnoszących się do zastosowań informatyki w podstawach gier komputerowych, nabywając umiejętności tworzenia i prezentacji dokumentacji realizowanego zadania

EKU2

potrafi porównać i dostosować dla potrzeb tworzonych gier rozwiązania baz danych, aplikacji internetowych i systemów komputerowych, posługując się właściwie dobranym środowiskiem programistycznym oraz narzędziami komputerowo wspomaganego projektowania

EKU3

potrafi sformułować specyfikację tworzonych systemów informatycznych na poziomie realizowanych funkcji oraz zaprojektować proces testowania utworzonego oprogramowania gier komputerowych

Efekty kształcenia w zakresie kompetencji społecznych

EKK1

potrafi pracować i współdziałać w grupie, przyjmuje różne role i określa priorytety w realizacji zadania, ponosząc odpowiedzialność za wspólnie realizowane zadania

Program wykładów

- 1 Wykład organizacyjny. Zdefiniowanie wymagań oraz zakresu materiału realizowanego na zajęciach. Wprowadzenie do tematyki tworzenia gier. 2h
- 2 Gry w sieci - HTML5 a gry 2h.
- 3 Konstruowanie gry 2h
- 4 Implementacja gry za pomocą elementów Canvas. 2h
- 5 Interakcja w grze 2h
- 6 Animowanie grafiki w grze 2h
- 7 Magazynowanie danych z gry 2h
- 8 Powtórzenie materiału przed egzaminem - uporządkowanie wiedzy 1

Metody weryfikacji - wykład

Egzamin w postaci testu. Test wyboru 4 odpowiedzi 1 poprawna.
Sprawdzenie wiedzy teoretycznej oraz umiejętności analizy i rozwiązywania problemów.

Punktacja końcowa (0-1)	Ocena końcowa
$x < 0,5$	2
$0,5 \leq x < 0,6$	3
$0,6 \leq x < 0,7$	3,5
$0,7 \leq x < 0,8$	4
$0,8 \leq x < 0,9$	4,5
$x \geq 0,9$	5

Ocena z wykładu

Ostateczna ocena z wykładu będzie składała się w

- 1 50% z oceny za laboratoria,
- 2 50% z oceny za test.

Wszystkie formy muszą mieć pozytywną ocenę na zaliczenie.