

1. Nazwa przedmiotu: APLIKACJE MOBILNE - PROJEKT ZESPOŁOWY		2. Kod przedmiotu: Spec3		
3. Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: 2016/17				
4. Forma kształcenia: studia pierwszego stopnia				
5. Forma studiów: studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów: INFORMATYKA (SYMBOL WYDZIAŁU) RMS				
7. Profil studiów: ogólnoakademicki				
8. Specjalność: PROGRAMOWANIE APLIKACJI MOBILNYCH				
9. Semestr: VI				
10. Jednostka prowadząca przedmiot: Instytut Matematyki				
11. Prowadzący przedmiot: dr inż. Zdzisław Sroczyński				
12. Przynależność do grupy przedmiotów: Blok przedmiotów specjalizacyjnych				
13. Status przedmiotu: obowiązkowy				
14. Język prowadzenia zajęć: polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne: zna koncepcję oraz posiada umiejętność programowania obiektowego w języku C# oraz zna system Android				
16. Cel przedmiotu: nabycie umiejętności tworzenia aplikacji na urządzenia mobilne w tym gier				
17. Efekty kształcenia				
Nr	Opis efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
1	Zna oraz potrafi wykorzystać wybrane środowiska i biblioteki wspierające tworzenie gier.	projekt	laboratorium	T1A_W06
2	Zna podstawowe zasady tworzenia gier i aplikacji rozrywkowych na urządzenia mobilne.	projekt	laboratorium	K1A_W06 T1A_U01 K1A_K01
3	Potrafi zaprojektować i stworzyć grę na urządzenia mobilne oraz dostosować ją do różnych konfiguracji sprzętowych urządzeń.	projekt	laboratorium	T1A_W04 K1A_W06 T1A_U01
4	Potrafi wykorzystać w projektowanej grze urządzenia wejściowe charakterystyczne dla urządzeń mobilnych.	projekt	laboratorium	T1A_W04 K1A_W06 T1A_U01
5	Posiada umiejętność pracy zespołowej.	projekt	laboratorium	K1A_K05

18. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar (liczba godzin)

Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
		60		

19. Treści kształcenia: Laboratoria: Przygotowanie środowiska programistycznego. Zapoznanie z podstawowymi zasadami tworzenia gier. Poznanie wybranego silnika graficznego. Zaprojektowanie gry. Przygotowanie modelu obiektowego gry. Sterowanie w grze. Przygotowanie grafiki gry. W trakcie laboratoriów studenci realizują projekt zespołowe.

20. Egzamin: tak

21. Literatura podstawowa:

1. M. Geig: Unity Przewodnik projektanta gier, Helion, Gliwice 2015
2. Matt Smith, Chico Queiroz: Unity 5.x Cookbook, Packt Publishing 2015 (do dyspozycji prowadzącego zajęcia)
3. James Cook: LibGDX Game Development By Example, Packt Publishing 2015 (do dyspozycji prowadzącego zajęcia)
4. Michelle M. Fernandez: Corona SDK Mobile Game Development Beginner's Guide, Packt Publishing 2012 (do dyspozycji prowadzącego zajęcia)
5. Roger Engelbert: Cocos2d-x by Example Beginner's Guide, Packt Publishing 2013 (do dyspozycji prowadzącego zajęcia)

22. Literatura uzupełniająca:

1. dokumentacja internetowa wykorzystywanych narzędzi i rozwiązań

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1	Wykład	
2	Ćwiczenia	/
3	Laboratorium	60/90
4	Projekt	/
5	Seminarium	/
6	Inne:	/
	Suma godzin	60/90

24.

Suma wszystkich godzin	150
-------------------------------	-----

25.

Liczba punktów ECTS	5
----------------------------	---

26.

Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego	5
--	---

27.

Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty)

5

28. Uwagi:

Punktacja:

aktywność na zajęciach 20 pkt.

projekt 1 30 pkt.

projekt 2 30 pkt.

egzamin 20 pkt.

Student zaliczy przedmiot jeśli uzyska łącznie co najmniej 41 punktów w tym co najmniej 6 punktów z egzaminu i co najmniej 30% punktów z każdej grupy zadań sprawdzających założone efekty kształcenia

Zatwierdzono:

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis dyrektora instytutu/kierownika katedry/
Dyrektora Kolegium Języków Obcych/kierownika lub
dyrektora jednostki międzywydziałowej)