Regulamin Zajęć

Przedmiot: Projektowanie gier w środowisku UNITY

Rodzaj zajęć: wykład

Kierunek: Informatyka

Specjalność: Informatyka ogólna, Inżynieria systemów informatycznych

Poziom studiów: studia pierwszego stopnia

Rodzaj studiów: studia stacjonarne

Rok i semestr: rok IV, semestr siódmy

Rok akademicki: 2020/2021

Prowadzący: dr Piotr Jastrzębski, piotr.jastrzebski@uwm.edu.pl

Liczba punktów ECTS: 5

1. Wymagana forma uczestnictwa w zajęciach

Zgodnie z Decyzją Dziekana WMII od uczestników wymagana jest obecność w czasie rzeczywistym na wykładach. Wykłady będą odbywać się poprzez uczelnianą wersję MS Teams. W przypadku problemów technicznych, wykłady odbędą się na innej zdalnej platformie. Wykłady w MS Teams będą nagrywane za pomocą mechanizmów dostępnych w platformie MS Teams. Informacja o przechowywaniu danych osobowych przez UWM w Olsztynie http://www.uwm.edu.pl/daneosobowe . Opis funkcjonalności nagrywania na dzień 2.10.2020 zawarty jest na stronie https://docs.microsoft.com/en-us/microsoftteams/cloud-recording . Udostępnianie nagrań bez zgody osób, których dane osobowe i/lub wizerunek jest utrwalony na filmie, jest zabroniony i powoduje odpowiedzialność prawną przewidzianą w odpowiednich ustawach.

2. Cele kształcenia.

Przekazanie studentom zasobu wiedzy i umiejętności z zakresu dotyczącego projektowania gier z wykorzystaniem środowiska Unity 3D.

3. Efekty kształcenia.

Wiedza

W1 - Student wie jak poruszać się w środowisko Unity. Zna podstawowe pojęcia związane z projektowaniem gier.

Umiejętności

U1 - Student potrafi przygotować środowisko Unity do pracy. Sprawnie porusza się po interfejsie użytkownika aplikacji. Potrafi wykorzystać język C# do tworzenia samodzielnie skryptów. Poznane zasady projektowania gier potrafi wykorzystać do samodzielnego stworzenia aplikacji.

Kompetencje społeczne

K1 - Student potrafi formułować problemy i poprawnie je realizować, jest świadomy konieczności doskonalenia swoich umiejętności programistycznych.

4. Literatura.

1. Mike Geig, Unity. Przewodnik projektanta gier. Wydanie III, wyd. Helion, 2019 ; 2) Jeremy Gibson Bond.
2. Projektowanie gier przy użyciu środowiska Unity i języka C#. Od pomysłu do gotowej gry. Wydanie II, wyd. Helion, 2018.
3. Jacek Ross, Unity i C#. Praktyka programowania gier, wyd. Helion, 2020.
4. Ewa Ross, Jacek Ross, Unity i C#. Podstawy programowania gier, wyd. Helion, 2018.

5. Sposób bieżącej kontroli wyników nauczania.

Brak.

6. Egzamin

Egzamin odbędzie się w formie ustnej za pomocą wideo-rozmowy na platformie MS Teams. Do przebiegu egzaminu mają zastosowania odpowiednio przepisy związane z przeprowadzaniem zdalnych egzaminów dyplomowych. Student otrzyma wylosowanych 5 pytań (za każde można otrzymać do 10 punktów). Do uzyskania oceny pozytywnej trzeba odpowiedzieć poprawnie na co najmniej 3 pytania (poprawna odpowiedź oznacza uzyskanie co najmniej 7 punktów za dane pytanie). Wyniki zostaną ogłoszone bezpośrednio na koniec egzaminu. Terminy egzaminów zostaną ustalone w porozumieniu ze studentami na jednym z wykładów i będą opublikowane na stronie www prowadzącego zajęcia. Warunkiem przystąpienia do egzaminu jest uzyskanie pozytywnej oceny z ćwiczeń. Z przedmiotu nie będzie organizowany egzaminy zerowy wg definicji zawartej w Regulaminie Studiów. Podejście do egzaminu przed sesją jest możliwe na wniosek studenta, jednak w przypadku jego niezaliczenia oznacza to ocenę niedostateczną za dany termin.

A. Zasady przepisywania ocen z ćwiczeń:

- ocena 5,0 (bdb) z ćwiczeń - automatyczne przepisanie oceny 5,0 (bdb) na egzamin
- ocena 4,5 (db+) z ćwiczeń - przepisanie oceny 4,5 (db+) na egzamin przy przynajmniej 8 obecnościach na wykładzie; przy mniejszej ilości obecności - należy przystąpić do egzaminu.
- ocena 4,0 (db) z ćwiczeń - przepisanie oceny 4,0 (db) na egzamin przy przynajmniej 8 obecnościach na wykładzie; przy mniejszej ilości obecności - należy przystąpić do egzaminu.

7. Zasady ustalania oceny z egzaminu.

Ocena z egzaminu będzie obliczana wg poniższego wzoru:

- 0% - 50% punktów - ocena niedostateczna (2,0)
- 51% - 60% punktów - ocena dostateczna (3,0)
- 61% - 70% punktów - ocena dostateczna plus (3,5)
- 71% - 80% punktów - ocena dobra (4,0)
- 81% - 90% punktów - ocena dobra plus (4,5)
- 91% - 100% punktów - ocena bardzo dobra (5,0)

8. Możliwość korzystania z materiałów pomocniczych podczas zaliczenia.

Brak możliwości korzystania ze wszelkich materiałów pomocniczych.

9. Zasada ustalania oceny końcowej zaliczenia przedmiotu.

Zaliczenie wykładu będzie przyznane tym uczestnikom zajęć, którzy otrzymają pozytywną ocenę z ćwiczeń oraz pozytywną ocenę z egzaminu. Oceną końcową jest ocena za egzamin.

10. Zasady usprawiedliwienia nieobecności:

Usprawiedliwienie nieobecności należy dostarczyć prowadzącemu wykład w ciągu 7 dni od ustania przyczyny nieobecności poprzez wysłanie prywatnej wiadomości w serwisie MS Teams lub drogą mailową na adres piotr.jastrzebski@uwm.edu.pl. Decyzja w sprawie uznania usprawiedliwienia będzie podejmowana indywidualnie.

11. Konsultacje.

Aktualne terminy konsultacji dostępne są na stronie http://wmii.uwm.edu.pl/~piojas/ .

12. Informacje końcowe.

Organizacja zajęć może ulec zmianie, gdy zmienią się odgórne przepisy.

Ostatnia aktualizacja pliku: 2020-10-02 10:33:14.