

KARTA PRZEDMIOTU

1. Informacje wstępne

Nazwa przedmiotu	Programowanie w C# w środowisku unity
Wydział	Wydział Zarządzania, Mediów i Technologii
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Specjalność/Ścieżka specjalizacyjna	projektowanie gier i aplikacji vr
Poziom PRK	6 PRK
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Forma studiów	studia stacjonarne
Grupa zajęć	—
Liczba punktów ECTS	5
Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy
Liczba godzin ogółem	55 godz.
Cykl dydaktyczny	2023/2024 zimowy
Semestr studiów	7
Rok studiów	4
Profil kształcenia	praktyczny
Rok realizacji	2026/2027
Język wykładowy	polski
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Bernard Maj (e-mail: bmaj@uafm.edu.pl)

Semestr, liczba punktów ECTS, rodzaj zajęć, liczba godzin w planie studiów

Semestr	Laboratorium	Konwersatoria	ECTS
7	35 godz.	20 godz.	5

2. Cele przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z językiem programowania C#
----	--

3. Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość zasad programowania.

4. Opis efektów uczenia się

W1	Wiedza: student, który zaliczył przedmiot: zna elementy języka programowania c#	EUK6_W3
U1	Umiejętności: student, który zaliczył przedmiot: potrafi prawidłowo posługiwać się językiem c# i tworzyć proste programy	EUK6_U3, EUK6_U5
K1	Kompetencje społeczne: Analizuje problemy programowania, samodzielnie je rozwiązuje, jest świadomy potrzeby uzupełniania i doskonalenia nabytej wiedzy i umiejętności	EUK6_KS1

5. Treści programowe

Laboratorium (35 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 7)
Lab1	Przegląd środowiska, wprowadzenie do programowania w C#.
Lab2	Zastosowanie w programowaniu słów kluczowych, operatorów, typów, proste programy.
Lab3	Operacje na tablicach i łańcuchach znaków.
Lab4	Stosowanie klas w C#, obsługa wejścia wyjścia, operacja na plikach

Konwersatoria (20 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 7)
Kon1	Wprowadzenie do c#. Składnia, typy danych, operatory, tablice, wyrażenia, instrukcje.
Kon2	Tworzenie typów w języku c# (m.in.klasy, dziedziczenie, obiekt, typy zagnieżdżone, generyczne)
Kon3	Składowe klasy w C#(modyfikatory, metody, właściwości)
Kon4	Obsługa strumieni wejścia wyjścia.

6. Metody dydaktyczne

Laboratorium	
M4	Ćwiczenia komputerowe
M5	Ćwiczenia laboratoryjne
M13	Metody e-learningowe
M21	Wykorzystanie narzędzi nauczania zdalnego
Konwersatoria	
M3	Burza mózgów
M13	Metody e-learningowe
M17	Prezentacja multimedialna
M20	Wykłady
M21	Wykorzystanie narzędzi nauczania zdalnego

7. Nakład pracy studenta

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Laboratorium	35 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Konwersatoria	20 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Praca własna studenta	
	70 godz.

Całkowite obciążenia	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	125 godz.
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	5 ECTS

8. Kryteria oceny

Laboratorium	
Na ocenę 5:	nie mniej niż 90% poprawnych odpowiedzi z testu
Na ocenę 4,5:	nie mniej niż 80% poprawnych odpowiedzi z testu
Na ocenę 4:	nie mniej niż 70% poprawnych odpowiedzi z testu
Na ocenę 3,5:	nie mniej niż 60% poprawnych odpowiedzi z testu
Na ocenę 3:	nie mniej niż 50% poprawnych odpowiedzi z testu
Konwersatoria	
Na ocenę 5:	nie mniej niż 90% punktów za projekt
Na ocenę 4,5:	nie mniej niż 80% punktów za projekt
Na ocenę 4:	nie mniej niż 70% punktów za projekt
Na ocenę 3,5:	nie mniej niż 60% punktów za projekt
Na ocenę 3:	nie mniej niż 50% punktów za projekt

9. Literatura

Literatura podstawowa

1. Ewa Ross, Jacek Ross. — Brak okładki Unity i C# : podstawy programowania gier, Gliwice, 2018, Helion

Literatura uzupełniająca

1. Francesco Sapia ; [tłumaczenie: Zbigniew Waśko]. — Unity : przepisy na interfejs gry, Gliwice, 2017, Helion

10. Informacja o osobach prowadzących zajęcia

Osoby prowadzące zajęcia

dr Bernard Maj (e-mail: bmaj@ua.fm.edu.pl)