

1.	Наслов на наставниот предмет	Програмирање на видео игри и специјални ефетки (Programming of video games and special effects)
2.	Код	CSEW719
3.	Студиска програма	ИКИ
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	ФИНКИ
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	Првциклус
6.	Академска година / семестар Четврта/зимски	7. Број на ЕКТС кредити 6
8.	Наставник	Проф. д-р Драган Михајлов, проф. д-р Сузана Лошковска
9.	Предуслови за запишување на предметот	Компјутерска графика
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Предметот треба да овозможи запознавање на студентите со концептот на програмирање на видео игрите и специјалните ефекти, програмските јазици и алатките за програмирање и основните програмерски техники за дизајнирање и развој на видео игри. По завршување на курсот се очекува студентите да се запознаени со основите на програмирање видео игри и да можат самостојно да ги користат OpenGL и DirectX за развој на видео игри.	

11.	Содржина на предметната програма: Вовед. Историја и развој на компјутерските игри. Таксономија на игрите и основни концепти на компјутерските игри. Програми за генерирање на едноставни интерактивни приказни. Генерирање на случајни броеви и игри базирани на случајни броеви. Контролни уреди за игри. STL библиотека и нејзина примена за програмирање на игри. Вградување на интелигенција во игри. Игри со карти. Основна графика за игри. Основи на анимацијата со битмапирани слики и спрајтови. Дизајнирање на анимирани спрајтови. Звучни ефекти и музика. Примери на игри. Предавање по избор (Менаџирање на проекти за игри).			
12.	Методи на учење: Предавања со користење на презентации, интерактивни предавања, вежби (користење на опрема и софтверски пакети), тимска работа, пример случаи, поканети гости предавачи, самостојна изработка и одбрана на проектна задача и семинарска работа.			
13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ЕКТС x 30 часа = 180 часа		
14.	Распределба на расположивото време	30+45+30+15+60=180 часа		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- теоретска настава	30 часови
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	45 часови
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	30 часови
		16.2.	Самостојни задачи	15 часови

		16.3.	Домашно учење	60 часови
17.	Начин на оценување			
	17.1.	Тестови		80 бодови
	17.2.	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)		15 бодови
	17.3.	Активност и учество		5 бодови
18.	Критериуми за оценување (бодови/ оценка)	до 50 бода		5 (пет) (F)
		од 51 до 60 бода		6 (шест) (E)
		од 61 до 70 бода		7 (седум) (D)
		од 71 до 80 бода		8 (осум) (C)
		од 81 до 90 бода		9 (девет) (B)
		од 91 до 100 бода		10 (десет) (A)
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит	Реализирани активности 15.2 и 16.1		
20.	Јазик на кој се изведува наставата	Македонски и англиски		
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	механизам на интерна евалуација и анкети		
22.	Литература			

22.1.	Задолжителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.	Dawson M	Beginning C++ game programming,	Premier Press, ISBN: 1-59200-205-6	2004
	2.	Foley J.D., van Dam A., Feiner S.K., Hughes J.F.	Computer Graphics principles and practice	Addison-Wesley Publishing Company	1996
	3.				
22.2.	Дополнителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.				
	2.				
	3.				