

1. Наслов на наставниот предмет		Развој на компјутерски игри засновани на физички законитости		
2. Код				
3. Студиска програма		Компјутерски технологии и инженерство		
4. Организатор на студиската програма		Факултет за електротехника и информациски технологии		
5. Степен		Прв циклус на студии		
6. Академска година/семестар		II / 4	7. Број на ЕКТС	6
8. Наставник		Проф. д-р Верка Георгиева		
9. Предуслов за запишување на предметот		Ислушани: Програмирање и алгоритми; Структури со програмирање; Физика 1 и Физика 2		
10. Цели на предметната програма (компетенции) Способност за моделирање и анимации на разни видови на движења во компјутерските игри, засновани на познавање и примена на физички законитости.				
11. Содржина на програмата Примена на веќе научените и совладани физички закони од механиката во компјутерските игри и поттикнување на нови идеи во напорите за збогатување на содржините на игрите базирани на физичката реалност.				
12. Методи на учење Лабораториски вежби, практична работа и настава.				
13. Вкупен расположлив фонд на часови		180 часови		
14. Распределба на расположивото време		2+1+2+0		
15. Форми на наставните активности		15.1 Предавања-теоретска настава	30 часови	
		15.2 Аудиториски вежби	15 часови	
		15.3 Лабораториски вежби	30 часови	
		15.4 Семинари, тимска работа	25 часови	
16. Други форми на активност		16.1 Проектни задачи	20 часови	
		16.2 Самостојни задачи	30 часови	
		16.3 Домашно учење	30 часови	
17. Начини на оценување		17.1 Тестови	10 бодови	
		17.2 Семинарска работа/проект	15 бодови	
		17.3 Активност и учење	5 бодови	
		17.4 Завршен испит	70 бодови	
18. Критериуми за оценување		до 50 бодови	5 (пет) (F)	
		од 51 до 60 бодови	6 (шест) (E)	
		од 61 до 70 бодови	7 (седум) (D)	
		од 71 до 80 бодови	8 (осум) (C)	
		од 81 до 90 бодови	9 (девет) (B)	
		од 91 до 100 бодови	10 (десет) (A)	
19. Услов за потпис и полагање на завршен испит		Исполнување на активностите од 15.1 до 15.3		
20. Јазик на кој се изведува наставата		Македонски		
21. Метод на следење на квалитетот на наставата		Интерна евалуација и анкети		
22. Литература				
22.1 Задолжителна Литература				
Бр.	Автор	Наслов	Издавач	Година
1	D. M. Bourg	Physics for Game Developers	O'Reilly Associates	2002
2	D. H. Eberly	Game Physics, 2 nd Edition	Elsevier	2010
3	G. Palmer	Physics for Game Programmers	Apress	2005