

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zagadnienia programistyczne 1

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-ZPM1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-ZPM1_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier	W6-MM-S2-W04	2
W6-MM-DG-S2-ZPM1_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	W6-MM-S2-W04	2
W6-MM-DG-S2-ZPM1_3	Potrafi utworzyć poziom gry.	W6-MM-S2-U01	2
W6-MM-DG-S2-ZPM1_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe w silnikach gier	W6-MM-S2-U01	2

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot przygotowuje do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-ZPM1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-DG-S2-ZPM1_1, W6-MM-DG-S2-ZPM1_2, W6-MM-DG-S2-ZPM1_3, W6-MM-DG-

			S2-ZPM1_4
--	--	--	-----------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-DG-S2-ZPM1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	W6-MM-DG-S2-ZPM1_w_1