

<b>1. Field of study</b>	<b>Music in Multimedia</b>
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science
3. Academic year of entry	2022/2023 (winter term), 2023/2024 (winter term)
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5. Degree profile	practical
6. Mode of study	full-time

**Module:** Programming issues 2

**Module code:** W6-MM-DG-S2-ZPM2

**1. Number of the ECTS credits:** 2

<b>2. Learning outcomes of the module</b>			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-MM-DG-S2-ZPM2_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier	W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_3	Potrafi utworzyć poziom gry.	W6-MM-S2-U01	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe oraz tworzyć interakcje między obiektami w silnikach gier	W6-MM-S2-U01	3

### 3. Module description

<b>Description</b>	Przedmiot przygotowuje do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
<b>Prerequisites</b>	Zrealizowanie efektów uczenia się modułu Zagadnienia programistyczne 1.

### 4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
W6-MM-DG-S2-ZPM2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-DG-S2-ZPM2_1, W6-MM-DG-S2-ZPM2_2, W6-MM-

			DG-S2-ZPM2_3, W6-MM-DG-S2-ZPM2_4
--	--	--	----------------------------------

**5. Forms of teaching**

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
MM-DG-S2-ZPM2_fs_1	practical classes	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-ZPM2_w_1