

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zagadnienia programistyczne 3

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-ZPM3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-ZPM3_1	Zna różne rodzaje silników gier.	W6-MM-S2-W04	4
W6-MM-DG-S2-ZPM3_2	Zna techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	W6-MM-S2-W04	4
W6-MM-DG-S2-ZPM3_3	Potrafi utworzyć poziom gry.	W6-MM-S2-U01	4
W6-MM-DG-S2-ZPM3_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe oraz tworzyć interakcje między obiektami w silnikach gier	W6-MM-S2-U01	4

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	Zrealizowanie efektów uczenia się moduły Zagadnienia programistyczne 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-ZPM3_w_1	egzamin	Ocena wiedzy i umiejętności w oparciu o samodzielnie zrealizowany projekt.	W6-MM-DG-S2-ZPM3_1, W6-MM-DG-S2-ZPM3_2, W6-MM-DG-S2-ZPM3_3, W6-MM-DG-

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-ZPM3_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.	45	W6-MM-DG-S2-ZPM3_w_1