

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy projektowania i skryptowania gier 2

Kod modułu: 13-MM-DG-S1-PSG2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-MM-DG-S1-PSG2_1	Znajomość podstaw projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry.	K-MM-W14	3
13-MM-DG-S1-PSG2_2	Znajomość podstaw projektowania poziomów gry.	K-MM-W14	3
13-MM-DG-S1-PSG2_3	Znajomość podstaw skryptów w silnikach gier.	K-MM-W14	4
13-MM-DG-S1-PSG2_4	Umiejętność samodzielnego opracowania, w oparciu o silnik gry, funkcjonującego modelu rozgrywki.	K-MM-U07 K-MM-U14	5 5
13-MM-DG-S1-PSG2_5	Umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry.	K-MM-U09	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady tworzenia poziomów gier, gradacji skali trudności. Będzie potrafił wykonać funkcjonalny model rozgrywki w oparciu o wybrany silnik gier.
Wymagania wstępne	Umiejętność modelowania 3d, animacji, znajomość edytorów obrazu, kompozycji, technik rysunkowych, malarskich, kadrowania obrazu, tworzenia i wykorzystania scenariusza gier.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-MM-DG-S1-PSG2_w_1	projekt zaliczeniowy	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta	13-MM-DG-S1-PSG2_1, 13-MM-DG-S1-PSG2_2, 13-MM-DG-S1-PSG2_3, 13-MM-DG-S1-PSG2_4, 13-MM-DG-S1-PSG2_5
13-MM-DG-S1-PSG2_w_2	egzamin końcowy	weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną w sylabusie literaturę	13-MM-DG-S1-PSG2_1, 13-MM-DG-S1-PSG2_2, 13-MM-DG-S1-PSG2_3, 13-MM-DG-S1-PSG2_4, 13-MM-DG-S1-PSG2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PSG2_fs_1	wykład	wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze	15	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów	15	13-MM-DG-S1-PSG2_w_2
PSG2_fs_2	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem	15	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	45	13-MM-DG-S1-PSG2_w_1