

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
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 wykorzystania silników gier 1

**Kod modułu:** 13-MM-DG-S1-SG1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-MM-DG-S1-SG1_1	Znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	K-MM-W07	3
13-MM-DG-S1-SG1_2	Znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	K-MM-W07	3
13-MM-DG-S1-SG1_3	Umiejętność tworzenia prostych poziomów gier.	K-MM-U02 K-MM-U07	2 3
13-MM-DG-S1-SG1_4	Umiejętność importowania obiektów graficznych i dźwiękowych do silników gier.	K-MM-U01	5
13-MM-DG-S1-SG1_5	Umiejętność tworzenia podstawowych interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem.	K-MM-U02	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie świadom możliwości graficznych silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów graficznych w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Umiejętność modelowania 3d, animacji, znajomość edytorów obrazu, kompozycji, technik rysunkowych, malarskich, kadrowania obrazu.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-MM-DG-S1-SG1_w_1	projekt zaliczeniowy	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta	13-MM-DG-S1-SG1_1, 13-MM-DG-S1-SG1_2, 13-MM-DG-S1-SG1_3, 13-MM-DG-S1-SG1_4, 13-MM-DG-S1-SG1_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	
13-MM-DG-S1-SG1_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 poszerzających wiedzę	15	13-MM-DG-S1-SG1_w_1
13-MM-DG-S1-SG1_fs_2	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem	15	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	15	13-MM-DG-S1-SG1_w_1