

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 wykorzystania silników gier 3

Kod modułu: 13-MM-DG-S1-SG3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-MM-DG-S1-SG3_1	Znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	K-MM-W07	4
13-MM-DG-S1-SG3_2	Znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	K-MM-W07	4
13-MM-DG-S1-SG3_3	Umiejętność tworzenia prostych poziomów gier.	K-MM-U02 K-MM-U07	3 4
13-MM-DG-S1-SG3_4	Umiejętność importowania obiektów graficznych do silników gier.	K-MM-U01	5
13-MM-DG-S1-SG3_5	Umiejętność tworzenia podstawowych interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem.	K-MM-U02	5

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	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-SG3_w_1	projekt zaliczeniowy	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta	13-MM-DG-S1-SG3_1, 13-MM-DG-S1-SG3_2, 13-MM-DG-S1-SG3_3, 13-MM-DG-S1-SG3_4, 13-MM-DG-S1-SG3_5
13-MM-DG-S1-SG3_w_2	egzamin końcowy	weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną w sylabusie literaturę	13-MM-DG-S1-SG3_1, 13-MM-DG-S1-SG3_2, 13-MM-DG-S1-SG3_3, 13-MM-DG-S1-SG3_4, 13-MM-DG-S1-SG3_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-SG3_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	15	13-MM-DG-S1-SG3_w_2
13-MM-DG-S1-SG3_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-SG3_w_1