

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zagadnienia programistyczne 3

Kod modułu: 13-MM-DG-S1-ZPR3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-MM-DG-S1-ZPR3_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier.	K-MM-W07	4
		K-MM-W16	4
13-MM-DG-S1-ZPR3_2	Zna techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier.	K-MM-W06	4
		K-MM-W16	4
13-MM-DG-S1-ZPR3_3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier.	K-MM-U02	4
		K-MM-W08	4
13-MM-DG-S1-ZPR3_4	Posiada umiejętność importowania wieloelementowych grup obiektów do silników gier.	K-MM-K06	4
		K-MM-U02	4
13-MM-DG-S1-ZPR3_5	Posiada umiejętność tworzenia złożonych interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem.	K-MM-U02	4
		K-MM-W08	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-MM-DG-S1-ZPR2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-MM-DG-S1-ZPR3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-MM-DG-S1-ZPR3_1, 13-MM-DG-S1-ZPR3_2, 13-MM-DG-S1-ZPR3_3, 13-MM-DG-S1-ZPR3_4, 13-MM-DG-S1-ZPR3_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-ZPR3_fs_	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.	30	13-MM-DG-S1-ZPR3_w_1