

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediami</b>
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 5

**Kod modułu:** 13-MM-DG-S1-ZPR5

**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-ZPR5_1	Zna zasady projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry.	K-MM-W08	4
		K-MM-W12	4
13-MM-DG-S1-ZPR5_2	Zna zasady projektowania poziomów gry.	K-MM-W08	4
		K-MM-W14	4
13-MM-DG-S1-ZPR5_3	Zna podstawy skryptów w silnikach gier.	K-MM-U02	5
		K-MM-W07	5
13-MM-DG-S1-ZPR5_4	Posiada umiejętność samodzielnego opracowania modelu roz-grywki.	K-MM-U07	4
		K-MM-W16	5
13-MM-DG-S1-ZPR5_5	Posiada umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry.	K-MM-K02	4
		K-MM-K05	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady two-rzeni poziomów gier, gradacji skali trudności. Będzie potrafił wykonać funkcjonalny model rozgrywki w oparciu o wybrany silnik gier.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-MM-DG-S1-ZPR4.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-MM-DG-S1-ZPR5_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samo-dzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-MM-DG-S1-ZPR5_1, 13-MM-DG-S1-ZPR5_2, 13-MM-DG-S1-ZPR5_3, 13-MM-DG-S1-ZPR5_4, 13-MM-DG-S1-ZPR5_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-ZPR5_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-ZPR5_w_1