

|                                   |  |  |
|-----------------------------------|--|--|
| <b>1. Field of study</b>          | <b>Music in Multimedia</b>                   |  |
| 2. Faculty                        | Faculty of Fine Arts and Educational Science |  |
| 3. Academic year of entry         | 2019/2020 (winter term)                      |  |
| 4. Level of qualifications/degree | first-cycle studies                          |  |
| 5. Degree profile                 | practical                                    |  |
| 6. Mode of study                  | full-time                                    |  |

**Module:** Zagadnienia programistyczne 2

**Module code:** 13-MM-DG-S1-ZPR2

**1. Number of the ECTS credits:** 2

| <b>2. Learning outcomes of the module</b> |   |                                    |                                 |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------|
| code                                      | description   | learning outcomes of the programme | level of competence (scale 1-5) |
| 13-MM-DG-S1-ZPR2_1                        | Zna podstawowe rodzaje silników gier.   | 13-MM-S1-W07<br>13-MM-S1-W15       | 3<br>4                          |
| 13-MM-DG-S1-ZPR2_2                        | Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier           | 13-MM-S1-W06<br>13-MM-S1-W15       | 3<br>4                          |
| 13-MM-DG-S1-ZPR2_3                        | Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier. | 13-MM-S1-U02<br>13-MM-S1-W09       | 4<br>3                          |
| 13-MM-DG-S1-ZPR2_4                        | Posiada umiejętność importowania i przetwarzania obiektów w silnikach gier      | 13-MM-S1-K06<br>13-MM-S1-U02       | 3<br>4                          |

| <b>3. Module description</b> |   |
|------------------------------|---|
| <b>Description</b>           | 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. |
| <b>Prerequisites</b>         | Zaliczenie modułu 13-MM-DG-S1-ZPR1.   |

| <b>4. Assessment of the learning outcomes of the module</b> |                      |   |                                 |
|---|----------------------|---|---------------------------------|
| code  | type                 | description   | learning outcomes of the module |
| 13-MM-DG-S1-  | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu |                                 |

|          |  |  |  |
|----------|--|--|--|
| ZPR2_w_1 |  | zaliczeniowego realizowanego przez studenta. | 13-MM-DG-S1-ZPR2_1, 13-MM-DG-S1-ZPR2_2, 13-MM-DG-S1-ZPR2_3, 13-MM-DG-S1-ZPR2_4 |
|----------|--|--|--|

| 5. Forms of teaching |                   |  |                 |   |                 |   |
|----------------------|-------------------|--|-----------------|---|-----------------|---|
| code                 | form of teaching  |  |                 | required hours of student's own work  |                 | assessment of the learning outcomes of the module |
|                      | type              | description (including teaching methods)   | number of hours | description   | number of hours |   |
| ZPR2_fs_1            | practical classes | 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-ZPR2_w_1                              |