

1. Field of study	Music in Multimedia
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 3

Module code: 13-MM-DG-S1-ZPR3

1. Number of the ECTS credits: 2

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
13-MM-DG-S1-ZPR3_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier.	13-MM-S1-W07 13-MM-S1-W15	4 4
13-MM-DG-S1-ZPR3_2	Zna techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier.	13-MM-S1-W06 13-MM-S1-W15	4 4
13-MM-DG-S1-ZPR3_3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier.	13-MM-S1-U02 13-MM-S1-W09	4 4
13-MM-DG-S1-ZPR3_4	Posiada umiejętność importowania wieloelementowych grup obiektów do silników gier.	13-MM-S1-K06 13-MM-S1-U02	4 4
13-MM-DG-S1-ZPR3_5	Posiada umiejętność tworzenia złożonych interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem.	13-MM-S1-U02 13-MM-S1-W09	4 4

3. Module description

Description	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.
Prerequisites	Zaliczenie modułu 13-MM-DG-S1-ZPR2.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
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. 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	
ZPR3_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-ZPR3_w_1