

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediamiach</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Zagadnienia programistyczne 5

**Kod modułu:** 13-MM-DG-S1-ZPR5

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-MM-DG-S1-ZPR5_1	Zna zasady projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry.	13-MM-S1-W09 13-MM-S1-W11	4 4
13-MM-DG-S1-ZPR5_2	Zna zasady projektowania poziomów gry.	13-MM-S1-W09 13-MM-S1-W14	4 4
13-MM-DG-S1-ZPR5_3	Zna podstawy skryptów w silnikach gier.	13-MM-S1-U02 13-MM-S1-W07	5 5
13-MM-DG-S1-ZPR5_4	Posiada umiejętność samodzielnego opracowania modelu rozgrywki.	13-MM-S1-U07 13-MM-S1-W15	4 5
13-MM-DG-S1-ZPR5_5	Posiada umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry.	13-MM-S1-K02 13-MM-S1-K05	4 4

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady tworzenia 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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się 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 uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
ZPR5_fs_1	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.	45	13-MM-DG-S1-ZPR5_w_1