

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediamiach</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Zagadnienia programistyczne 2

**Kod modułu:** W6-MM-DG-S2-ZPM2

**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>
W6-MM-DG-S2-ZPM2_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier	W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_3	Potrafi utworzyć poziom gry.	W6-MM-S2-U01	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe oraz tworzyć interakcje między obiektami w silnikach gier	W6-MM-S2-U01	3

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Przedmiot przygotowuje do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zrealizowanie efektów uczenia się modułu Zagadnienia programistyczne 1.

**4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu**

<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
W6-MM-DG-S2-ZPM2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-DG-S2-ZPM2_1, W6-MM-DG-S2-ZPM2_2, W6-MM-DG-S2-ZPM2_3, W6-MM-DG-

			S2-ZPM2_4
--	--	--	-----------

**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	
MM-DG-S2-ZPM2_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	W6-MM-DG-S2-ZPM2_w_1