

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediamiach</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Studyjne techniki komputerowe 2

**Kod modułu:** W6-MM-S2-STK2

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<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-S2-STK2_1	Zna zaawansowane techniki komputerowe, związane z kompozycją muzyczną, syntezą i przetwarzaniem dźwięku.	W6-MM-S2-W03	4
W6-MM-S2-STK2_2	Zna współczesne dokonania artystyczne muzyków posługujących się środkami komputerowymi.	W6-MM-S2-W05	4
W6-MM-S2-STK2_3	Potrafi wykorzystywać poznane techniki we własnych projektach artystycznych.	W6-MM-S2-U04	4
W6-MM-S2-STK2_4	Potrafi analizować utwory muzyczne i multimedialne pod kątem kreatywnego wykorzystania technik komputerowych.	W6-MM-S2-U05	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Zadaniem przedmiotu jest doskonalenie kreatywności artystycznej, związanej z posługiwaniem się warsztatem komputerowym. Przedmiot zorientowany jest na realizację projektów artystycznych, wykorzystujących zaawansowane zastosowania komputerów.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zrealizowanie efektów uczenia się modułu Studyjne techniki komputerowe 1.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
W6-MM-S2-STK2_w_1	Praca pisemna	Ocena pisemnej analizy wybranej pracy z zakresu technik komputerowych.	W6-MM-S2-STK2_2, W6-MM-S2-STK2_4
W6-MM-S2-	Projekt zaliczeniowy	Realizacja projektu artystycznego, związanego z wykorzystaniem poznanych technik	

STK2_w_2		komputerowych.	W6-MM-S2-STK2_1, W6-MM-S2-STK2_3
----------	--	----------------	----------------------------------

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	
W6-MM-S2-STK2_fs_1	ćwiczenia	- prezentacje, mające na celu inspiracje do własnych poszukiwań artystycznych, - omówienie zagadnień warsztatowych i wykształcenie umiejętności posługiwania się zaawansowanym warsztatem komputerowym przez studentów.	30	- samodzielne poszukiwanie i analiza interesujących dzieł muzycznych i multimedialnych, - przygotowanie pracy pisemnej, - realizacja własnego projektu artystycznego.	30	W6-MM-S2-STK2_w_1, W6-MM-S2-STK2_w_2