

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
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: Efekty dźwiękowe w grach 1

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-EFG1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-EFG1_1	Posiada wiedzę w zakresie rodzajów efektów dźwiękowych i zna ich funkcje w dziele audiowizualnym.	W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04	2 2 2 2 2
W6-MM-DG-S2-EFG1_2	Potrafi rejestrować oraz imitować efekty dźwiękowe.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 2 2 2 2
W6-MM-DG-S2-EFG1_3	Potrafi edytować i przetwarzać nagrane efekty dźwiękowe wykorzystując cyfrową obróbkę dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W03	2 2 2 2 2

		W6-MM-S2-W04	
W6-MM-DG-S2-EFG1_4	Posiada umiejętność oceny jakości brzmieniowej nagrań efektów dźwiękowych oraz spójności efektu dźwiękowego z obrazem w dziele audiowizualnym.	W6-MM-S2-K04	2
		W6-MM-S2-U02	2
		W6-MM-S2-U06	2

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu Efekty dźwiękowe w grach 1 jest zdobycie przed studenta umiejętności w zakresie imitowania, rejestracji, obróbki oraz przetwarzania nagrań efektów dźwiękowych. Student realizuje praktyczne ćwiczenia mające na celu zapoznanie się ze specyfiką nagrań efektów dźwiękowych oraz rozwijanie wrażliwości na brzmienie oraz spójność efektów dźwiękowych w odniesieniu do sfery wizualnej.
Wymagania wstępne	Wrażliwość słuchowa oraz podstawowa wiedza i umiejętność z zakresu rejestracji i cyfrowej obróbki dźwięku.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-EFG1_w_1	Ocena ciągła	Weryfikacja wiedzy i umiejętności studenta poprzez obserwację jego działań oraz aktywności i zaangażowania przy realizacji praktycznych zadań podczas zajęć.	W6-MM-DG-S2-EFG1_1, W6-MM-DG-S2-EFG1_2, W6-MM-DG-S2-EFG1_3, W6-MM-DG-S2-EFG1_4
W6-MM-DG-S2-EFG1_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja umiejętności studenta poprzez przedstawienie własnej pracy artystycznej.	W6-MM-DG-S2-EFG1_1, W6-MM-DG-S2-EFG1_2, W6-MM-DG-S2-EFG1_3, W6-MM-DG-S2-EFG1_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-EFG1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia teoretyczne mające na celu zapoznanie studenta z tematyką efektów dźwiękowych, ich rodzajów i funkcji. Ćwiczenia praktyczne nad rejestracją, imitacją i obróbką cyfrową nagrań efektów dźwiękowych.	30	Praca samodzielna studenta obejmująca realizację artystycznego projektu w oparciu o wiedzę i umiejętności przyswojone na zajęciach.	45	W6-MM-DG-S2-EFG1_w_1, W6-MM-DG-S2-EFG1_w_2