

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 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 2

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-EFG2

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-EFG2_1 | Posiada wiedzę w zakresie rodzajów efektów dźwiękowych i zna ich funkcje w dziele audiowizualnym ze szczególnym uwzględnieniem ich zastosowania w grach komputerowych. | W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 | 4 4 4 4 4 |
| W6-MM-DG-S2-EFG2_2 | Potrafi rejestrować oraz imitować efekty dźwiękowe oraz samodzielnie wytwarzać dźwięki dla celów kreatywnych. | W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04 | 4 4 4 4 4 |
| W6-MM-DG-S2-EFG2_3 | Potrafi edytować i kreatywnie przetwarzać nagrane efekty dźwiękowe wykorzystując cyfrową obróbkę dźwięku. | W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W03 | 4 4 4 4 4 |

| | | | |
|--------------------|--|--------------|---|
| | | W6-MM-S2-W04 | |
| W6-MM-DG-S2-EFG2_4 | Posiada umiejętność kreatywnego komponowania warstwy efektów dźwiękowych spójnej z warstwą wizualną. | W6-MM-S2-K04 | 4 |
| | | W6-MM-S2-U01 | 4 |
| | | W6-MM-S2-U02 | 4 |
| | | W6-MM-S2-U06 | 4 |

3. Opis modułu

| | |
|--------------------------|--|
| Opis | Celem modułu Efekty dźwiękowe w grach 2 jest rozszerzenie przed studenta umiejętności w zakresie imitowania, rejestracji, obróbki oraz przetwarzania nagrań efektów dźwiękowych. Student realizuje praktyczne ćwiczenia mające na celu zdobycie sprawności w doborze i komponowaniu warstwy efektów dźwiękowych w relacji do obrazu. |
| Wymagania wstępne | Wrażliwość słuchowa, wiedza i umiejętność z zakresu rejestracji i cyfrowej obróbki dźwięku oraz realizacja efektów uczenia się modułu Efekty dźwiękowe w grach 1 |

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
|----------------------|----------------------|--|--|
| W6-MM-DG-S2-EFG2_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-EFG2_1, W6-MM-DG-S2-EFG2_2, W6-MM-DG-S2-EFG2_3, W6-MM-DG-S2-EFG2_4 |
| W6-MM-DG-S2-EFG2_w_2 | Kolokwium praktyczne | Kolokwium praktyczne Weryfikacja umiejętności studenta poprzez przedstawienie własnej pracy artystycznej. | W6-MM-DG-S2-EFG2_1, W6-MM-DG-S2-EFG2_2, W6-MM-DG-S2-EFG2_3, W6-MM-DG-S2-EFG2_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-EFG2_fs_1 | ćwiczenia | Zajęcia teoretyczne mające na celu rozszerzenie wiedzy i wrażliwości studenta na temat brzmienia efektów dźwiękowych i ich relacji do obrazu. Ćwiczenia praktyczne nad komponowaniem warstwy efektów dźwiękowych w dziele audiowizualnym. | 30 | Praca samodzielna studenta obejmująca realizację artystycznego projektu w oparciu o wiedzę i umiejętności przyswojone na zajęciach. | 45 | W6-MM-DG-S2-EFG2_w_1, W6-MM-DG-S2-EFG2_w_2 |