

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2024/2025 (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