

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7. Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	Sound Design
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-SDE
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Sound Design" oferuje studentom możliwość zapoznania się z procesem tworzenia dźwięku w kontekście filmów, gier wideo oraz innych mediów wizualnych. Zajęcia obejmują zarówno teoretyczne, jak i praktyczne aspekty projektowania dźwięku, w tym pracę z efektami dźwiękowymi, nagraniami terenowymi, dialogami i muzyką. Studenci będą rozwijać umiejętności tworzenia dźwięku eksperymentując z różnymi technikami i technologiami, które pozwalają na uzyskanie określonych efektów dźwiękowych. Kurs ma na celu rozwój kreatywności, umożliwiając uczestnikom tworzenie oryginalnych projektów dźwiękowych. Moduł kończy się prezentacją indywidualnych projektów studentów, które będą oceniane pod kątem kreatywności, jakości technicznej i artystycznej
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

8. Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
SND-S2-SDe_1	Osoba studiująca zna zasady projektowania dźwięku w kontekście mediów wizualnych, takich jak filmy, gry wideo i inne produkcje audiowizualne.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 4 5
SND-S2-SDe_2	Osoba studiująca potrafi eksperymentować z różnymi technikami tworzenia efektów dźwiękowych i muzyki, dostosowując je do wymagań projektu.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4 4
SND-S2-SDe_3	Osoba studiująca potrafi nagrywać i przetwarzać dźwięki terenowe oraz dialogi w celu uzyskania oczekiwanych efektów w produkcji audiowizualnej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	5 4 4
SND-S2-SDe_4	Osoba studiująca potrafi współpracować z innymi członkami zespołu projektowego, dzieląc się swoimi pomysłami i opiniami w celu uzyskania jak najlepszych rezultatów.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c03	Zbiór metod eksponujących	Odtworzenie audio/słuchowisko <i>przygotowanie i odtworzenie materiału dźwiękowego (zapis audio) w całości lub we fragmentach, jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, lub przedmiot analizy i oceny dzieła, lub metoda percepcji dźwięków, w tym utworu muzycznego, słuchowiska artystycznego, odczytanego tekstu artystycznego, naukowego lub medialnego; analiza materiału dźwiękowego zarejestrowanego na nośniku w celu analizy zjawiska związanego z dźwiękiem</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_SDE	Ćwiczenia	12	zaliczenie	SND-S2-SDe_1, SND-S2-SDe_2, SND-S2-SDe_3, SND-S2-SDe_4	c03, c06, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania</i>	Nie

	<i>kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.