

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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	Efekty dźwiękowe w grach 2
Kod modułu	W6-MM-DG-S2-EFG2
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	polski
Cel i opis treści kształcenia	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 dobieraniu i komponowaniu warstwy efektów dźwiękowych w relacji do obrazu.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	[W6-MM-DG-S2-EFG1] Efekty dźwiękowe w grach 1

8. 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

		W6-MM-S2-W04	4
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

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
d04	Zbiór metod programowanych	Rekonstrukcja/odtworzenie <i>postępowanie wg wskazanego/demonstrowanego wzoru/wzorca; np. rekonstrukcja układu, modelu, obrazu, itd.</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-DG-S2-EFG2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-DG-S2-EFG2_1, W6-MM-DG-S2-EFG2_2, W6-MM-DG-S2-EFG2_3, W6-MM-DG-S2-EFG2_4	d01, d04, e03

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>	Tak
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</i>	Tak

	<i>obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
--	--	--

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