

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		Studyjne techniki komputerowe 3
Kod modułu		W6-MM-S2-STK3
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Zadaniem przedmiotu jest doskonalenie kreatywności artystycznej, związanej z posługiwaniem się warsztatem komputerowym. Przedmiot zorientowany jest na realizację projektów artystycznych, wykorzystujących zaawansowane zastosowania komputerów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-STK2] Studyjne techniki komputerowe 2

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-STK3_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zaawansowane techniki komputerowe związane z kompozycją muzyczną, syntezą i przetwarzaniem dźwięku oraz metody ich zastosowania.	W6-MM-S2-W03	5	
W6-MM-S2-STK3_2	Zna i rozumie współczesne dokonania artystyczne muzyków wykorzystujących środki komputerowe wraz z krytyczną analizą ich znaczenia w rozwoju sztuki dźwięku.	W6-MM-S2-W05	4	
W6-MM-S2-STK3_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do innowacyjnego stosowania technik komputerowych w złożonych projektach artystycznych o charakterze twórczym.	W6-MM-S2-U04	4	
W6-MM-S2-STK3_4	Potrafi dokonywać krytycznej analizy utworów muzycznych i multimedialnych pod kątem kreatywnego wykorzystania technik komputerowych z wykorzystaniem zaawansowanych metod interpretacji.	W6-MM-S2-U05	5	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	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>
	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>
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-STK3_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-STK3_1, W6-MM-S2-STK3_2, W6-MM-S2-STK3_3, W6-MM-S2-STK3_4	c06, d01, e01

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>		Tak

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