

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 1
Kod modułu		W6-MM-DG-S2-EFG1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu Efekty dźwiękowe w grach 1 jest zdobycie przez studenta umiejętności w zakresie imitowania, rejestracji, obróbki oraz przetwarzania nagrań efektów dźwiękowych. Student realizuje praktyczne ćwiczenia mające na celu zapoznanie się ze specyfiką nagrań efektów dźwiękowych oraz rozwijanie wrażliwości na brzmienie oraz spójność efektów dźwiękowych w odniesieniu do sfery wizualnej.
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)	
W6-MM-DG-S2-EFG1_1	Posiada wiedzę w zakresie złożonych efektów dźwiękowych i zna ich funkcje w dziele audiowizualnym.	W6-MM-S2-K05	2	
		W6-MM-S2-U02	2	
		W6-MM-S2-U06	2	
		W6-MM-S2-W02	2	
		W6-MM-S2-W04	2	
W6-MM-DG-S2-EFG1_2	Potrafi rejestrować oraz imitować zaawansowane efekty dźwiękowe.	W6-MM-S2-U01	2	
		W6-MM-S2-U02	2	
		W6-MM-S2-U03	2	
		W6-MM-S2-W03	2	
		W6-MM-S2-W04	2	
W6-MM-DG-S2-EFG1_3	Potrafi edytować i przetwarzać nagrane efekty dźwiękowe wykorzystując zaawansowane techniki cyfrowej obróbki dźwięku.	W6-MM-S2-U01	2	
		W6-MM-S2-U02	2	
		W6-MM-S2-U03	2	
		W6-MM-S2-W03	2	

W6-MM-DG-S2-EFG1_4	Potrafi krytycznie oceniać jakość brzmieniową nagrań efektów dźwiękowych oraz analizować złożone zależności między efektem dźwiękowym a obrazem w dziele audiowizualnym.	W6-MM-S2-K04	2
		W6-MM-S2-U02	2
		W6-MM-S2-U06	2

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>
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>
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-EFG1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-DG-S2-EFG1_1, W6-MM-DG-S2-EFG1_2, W6-MM-DG-S2-EFG1_3, W6-MM-DG-S2-EFG1_4	d01, e01, 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>.