

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		Instrumenty wirtualne
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-VI
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Virtual Instruments” ma na celu zapoznanie studentów z szerokim zakresem wirtualnych instrumentów wykorzystywanych w produkcji dźwiękowej. W ramach warsztatów uczestnicy będą mieli okazję praktycznie pracować z różnymi typami oprogramowania i narzędzi do tworzenia dźwięku. Zajęcia skupią się na aspektach technicznych oraz kreatywnych wykorzystania wirtualnych instrumentów w kontekście współczesnej produkcji muzycznej i dźwiękowej. Studenci będą eksperymentować z różnorodnymi brzmieniami i efektami, ucząc się, jak integrować je w większe projekty audio. Będzie to także okazja do rozwinięcia umiejętności obsługi zaawansowanych wtyczek oraz rozwiązywania problemów związanych z ich implementacją. Celem modułu jest rozwinięcie kreatywności i umiejętności technicznych uczestników w pracy z wirtualnymi instrumentami w środowisku cyfrowym.
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-VI_1	Osoba studiująca zna różnorodne instrumenty wirtualne wykorzystywane w produkcji dźwięku.	W6-MM-S2-W02	4
		W6-MM-S2-W03	5
		W6-MM-S2-W04	3
SND-S2-VI_2	Osoba studiująca potrafi eksperymentować z dźwiękami i efektami, integrując je w większych projektach audio.	W6-MM-S2-U01	4
		W6-MM-S2-U03	5
		W6-MM-S2-U04	3
SND-S2-VI_3	Osoba studiująca potrafi obsługiwać zaawansowane wtyczki oraz rozwiązywać problemy związane z ich implementacją.	W6-MM-S2-U02	5
		W6-MM-S2-U03	4
		W6-MM-S2-U06	3
SND-S2-VI_4	Osoba studiująca efektywnie współpracuje z innymi, dzieląc się swoimi pomysłami i doświadczeniami w kontekście pracy z instrumentami wirtualnymi.	W6-MM-S2-K03	4
		W6-MM-S2-K06	5

		W6-MM-S2-K07	3
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</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>
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>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_VI	warsztat	15	zaliczenie	SND-S2-VI_1, SND-S2-VI_2, SND-S2-VI_3, SND-S2-VI_4	b08, b09, c06, d01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
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 do uczestnictwa w zajęciach)</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 obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

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

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