

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		Produkcja dźwięku do gier wideo
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-SPVG
Liczba punktów ECTS		5
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Produkcja dźwięku do gier wideo” jest intensywnym warsztatem, który pozwala studentom zgłębić praktyczne aspekty tworzenia dźwięków i ścieżek dźwiękowych do gier wideo. Studenci będą pracować z różnorodnymi technologiami i narzędziami wykorzystywanymi w produkcji dźwięku, ucząc się jak tworzyć efekty dźwiękowe, nagrywać dialogi, muzykę oraz implementować te elementy w grze. Moduł obejmuje również analizę istniejących rozwiązań w zakresie projektowania dźwięku w grach, a także omawia wyzwania związane z tworzeniem immersyjnych doświadczeń audio. Uczestnicy będą mieć szansę współpracować w grupach, realizując własne projekty, w których będą odpowiedzialni za różne aspekty produkcji dźwiękowej. Moduł łączy teorię i praktykę, zachęcając do twórczego podejścia oraz eksperymentowania z dźwiękiem w kontekście gier wideo. Zajęcia będą prowadzone przez doświadczonych specjalistów z branży, a studenci będą mieli możliwość pracy z profesjonalnym sprzętem i oprogramowaniem.
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)
S2-MVG_1	Osoba studiująca zna zasady kompozycji muzycznej w grach wideo, w tym integrację muzyki z narracją, interaktywnością i mechaniką gry.	W6-MM-S2-W02	4
		W6-MM-S2-W04	5
		W6-MM-S2-W06	3
S2-MVG_2	Osoba studiująca zna różnorodne gatunki muzyczne wykorzystywane w grach wideo oraz techniki stosowane do tworzenia ścieżek dźwiękowych.	W6-MM-S2-W02	4
		W6-MM-S2-W04	5
		W6-MM-S2-W06	4
S2-MVG_3	Osoba studiująca potrafi analizować i oceniać muzykę w kontekście gier wideo oraz identyfikować jej wpływ na emocjonalne zaangażowanie gracza.	W6-MM-S2-U01	3
		W6-MM-S2-U03	2
		W6-MM-S2-U05	5
S2-MVG_4	Osoba studiująca aktywnie uczestniczy w dyskusjach na temat roli muzyki w grach wideo, współpracując z innymi	W6-MM-S2-K03	3

	studentami w celu rozwijania kreatywnych pomysłów.	W6-MM-S2-K04	3
		W6-MM-S2-K06	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_SPVG	warsztat	42	egzamin	S2-MVG_1, S2-MVG_2, S2-MVG_3, S2-MVG_4	a01, b01, b02, c02

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 przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	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 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	Nie

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