

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Dźwięk cyfrowy 2

Kod modułu: 13-PG1P_DC2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_DC2_1	Zna problematykę cyfrowej reprezentacji dźwięku w grach.	K_W16	3
13-PG1P_DC2_2	Rozumie związek parametrów technicznych dźwięku z zagadnieniami percepcji.	K_W04	3
13-PG1P_DC2_3	Potrafi zastosować praktycznie poznaną wiedzę we własnych projektach artystycznych.	K_U05	4
13-PG1P_DC2_4	Umie wartościować efekty własnych działań twórczych	K_K08	5

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot służy zaznajomieniu z szeroko pojętą problematyką cyfrowej reprezentacji dźwięku z punktu widzenia praktycznych rozwiązań stosowanych w grach.
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł „Dźwięk cyfrowy 1”

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_DC2_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_DC2_1, 13-PG1P_DC2_2, 13-PG1P_DC2_3, 13-PG1P_DC2_4

13-PG1P_DC2_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P_DC2_1, 13-PG1P_DC2_2, 13-PG1P_DC2_3, 13-PG1P_DC2_4
-----------------	------------------	------------------------------------	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG1P_DC2_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	60	13-PG1P_DC2_w_1, 13-PG1P_DC2_w_2