

1.	Field of study	Music in Multimedia
2.	Academic year of entry	2017/2018 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
4.	Degree profile	practical
5.	Mode of study	full-time

Module: Muzyka w grach – teoria i praktyka 2

Module code: 13-MM-DG-S1-MUG2

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
13-MM-DG-S1-MUG2_1	Zna różnorodne zagadnienia związane z występowaniem i zastosowaniem muzyki w grach.	K-MM-U09 K-MM-W07 K-MM-W12 K-MM-W16	3 3 3 4
13-MM-DG-S1-MUG2_2	Zna podstawowe zagadnienia związane z muzyką w kontekście jej różnorodnych zastosowań kulturowych i użytkowych i potrafi wykorzystać tę wiedzę w praktyce.	K-MM-U18 K-MM-W11 K-MM-W13 K-MM-W17	3 3 3 3
13-MM-DG-S1-MUG2_3	Zna różnorodne koncepcje i zagadnienia związane z występowaniem muzyki jako jednego z elementów środowiska dźwiękowego człowieka i potrafi wykorzystać tę wiedzę w praktyce.	K-MM-U06 K-MM-U08 K-MM-W10 K-MM-W15	3 2 3 3
13-MM-DG-S1-MUG2_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy podczas tworzenia własnych koncepcji artystycznych oraz umiejętność ustnego i pisemnego wypowiedzania się na ten temat.	K-MM-U07 K-MM-U18 K-MM-U19 K-MM-W14	3 2 3 3

3. Module description	
Description	Moduł Muzyka w grach – teoria i praktyka 2 ma wyposażyć studenta w podstawową wiedzę teoretyczną i umiejętności praktyczne w następujących dziedzinach: - możliwości wykorzystywania różnego rodzaju muzyki w ramach oprawy dźwiękowej gier, - szczególne przypadki stosowania muzyki w wybranych kontekstach kulturowych i użytkowych, - muzyka programowa i ilustracyjna oraz jej zastosowanie w grach oraz innych formach audiowizualnych. Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na różne praktyczne zastosowania muzyki oraz na problematykę związaną z użyciem muzyki jako jednego z elementu oprawy dźwiękowej gier. Ma też umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
Prerequisites	Realizacja efektów kształcenia modułu Muzyka w grach – teoria i praktyka 1.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
13-MM-DG-S1-MUG2_w_1	kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-MM-DG-S1-MUG2_1, 13-MM-DG-S1-MUG2_2, 13-MM-DG-S1-MUG2_3, 13-MM-DG-S1-MUG2_4
13-MM-DG-S1-MUG2_w_2	aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu np. w ramach dyskusji albo w pracy na zadany temat wykonanej przez studenta.	13-MM-DG-S1-MUG2_1, 13-MM-DG-S1-MUG2_2, 13-MM-DG-S1-MUG2_3, 13-MM-DG-S1-MUG2_4

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
MUG2_fs_1	practical classes	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem	30	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	30	13-MM-DG-S1-MUG2_w_1, 13-MM-DG-S1-MUG2_w_2