

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Muzyka w grach – teoria i praktyka 3

Kod modułu: 13-MM-DG-S1-MUG3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-MM-DG-S1-MUG3_1	Zna różnorodne zagadnienia związane z występowaniem i zastosowaniem muzyki w grach.	K-MM-W07 K-MM-W09 K-MM-W12 K-MM-W16	4 4 4 4
13-MM-DG-S1-MUG3_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	4 4 4 4
13-MM-DG-S1-MUG3_3	Zna różnorodne koncepcje i zagadnienia związane z występowaniem muzyki jako jednego z elementów środowiska dźwiękowego gier i potrafi wykorzystać tę wiedzę w praktyce.	K-MM-U06 K-MM-U08 K-MM-W15	4 3 4
13-MM-DG-S1-MUG3_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy w ramach 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	4 3 4 4

3. Opis modułu

Opis

	<p>Moduł Muzyka w grach – teoria i praktyka 3 ma wyposażyć studenta w podstawową wiedzę teoretyczną i umiejętności praktyczne w następujących dziedzinach:</p> <ul style="list-style-type: none"> - praktyczne wykorzystywanie różnego rodzaju muzyki podczas tworzenia oprawy dźwiękowej gier, - szczególne przypadki stosowania muzyki w wybranych grach, - tworzenie własnych koncepcji artystycznych związanych z wykorzystaniem muzyki w grach, - tworzenie muzyki na potrzeby oprawy dźwiękowej gier. <p>Ma umożliwić studentowi szczegółowe spojrzenie na różne praktyczne zastosowania muzyki oraz na problematykę związaną z użyciem muzyki jako jednego z elementów oprawy dźwiękowej gier.</p> <p>Ma też umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.</p>
Wymagania wstępne	Realizacja efektów kształcenia modułu Muzyka w grach – teoria i praktyka 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-MM-DG-S1-MUG3_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-MUG3_1, 13-MM-DG-S1-MUG3_2, 13-MM-DG-S1-MUG3_3 , 13-MM-DG-S1-MUG3_4
13-MM-DG-S1-MUG3_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-MUG3_1, 13-MM-DG-S1-MUG3_2, 13-MM-DG-S1-MUG3_3 , 13-MM-DG-S1-MUG3_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	
MUG3_fs_1	ćwiczenia	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	45	13-MM-DG-S1-MUG3_w_1, 13-MM-DG-S1-MUG3_w_2