

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> |
| 2. | Cykl rozpoczęcia          | 2017/2018 (semestr zimowy)                         |
| 3. | Poziom kształcenia        | studia pierwszego stopnia                          |
| 4. | Profil kształcenia        | praktyczny   |
| 5. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna  |

**Moduł kształcenia:** TECHNOLOGIA REJESTRACJI I PRZETWARZANIA DŹWIĘKU CZ. 3

**Kod modułu:** 13-PG-S1-TRD.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu |  |                                  |                                |
|--|--|----------------------------------|--------------------------------|
| kod                                    | opis   | efekty kształcenia kierunku      | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG-S1-TRD.3_1                       | Posiada zaawansowaną wiedzę związaną z technologią rejestracji i przetwarzania dźwięku.  | PG1P_W14<br>PG1P_W15<br>PG1P-W16 | 3<br>5<br>5                    |
| 13-PG-S1-TRD.3_2                       | Potrafi zastosować poznane techniki adekwatnie do potrzeb kreowania scen dźwiękowych w grach.  | PG1P_U03<br>PG1P_W13             | 3<br>3                         |
| 13-PG-S1-TRD.3_3                       | Posiada umiejętność rozróżniania zastosowań różnych pakietów programowych oraz wyboru oferty komercyjnego i wolnego oprogramowania w różnych typach zastosowań muzycznych. | PG1P_W12                         | 3                              |
| 13-PG-S1-TRD.3_4                       | Potrafi pracować w grupie oraz korzystać z możliwości współpracy internet.   | PG1P_U01<br>PG1P_U02             | 3<br>3                         |

| 3. Opis modułu           |   |
|--------------------------|---|
| <b>Opis</b>              | Student zapozna się z różnorodnymi technikami rejestracji dźwięku. Zdobędzie praktyczną umiejętność dobierania technik mikrofonowych do potrzeb kreacji obrazu dźwiękowego, pozna techniki rejestracji cyfrowej dźwięku, montażu dźwięku, nauczy się korzystać z różnego rodzaju procesorów dźwięku, pozna techniki rejestracji i przetwarzania głosu na potrzeby kreacji postaci w grach. Nauczy się współpracować w grupie, pracując nad wybranymi elementami sceny dźwiękowej. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Realizacja efektów kształcenia modułu Rejestracja i przetwarzanie dźwięku cz. 2   |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu |                    |   |  |
|---|--------------------|---|--|
| kod   | nazwa (typ)        | opis  | efekty kształcenia modułu  |
| 13-PG-S1-TRD.3_w_1                                | Praca zaliczeniowa | Wykonanie nagrania na potrzeby własnego projektu gry. | 13-PG-S1-TRD.3_1, 13-PG-S1-TRD.3_2, 13-PG-S1-TRD.3_3, 13-PG-S1-TRD.3_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-PG-S1-TRD.3_fs_1           | ćwiczenia                 | Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem;<br>wielkość grupy: 10-20 studentów. | 45            | Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego t | 45            | 13-PG-S1-TRD.3_w_1                      |