

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

Moduł kształcenia: EFEKTY DŹWIĘKOWE W GRACH CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-EF.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-EF.2 _1	Zna zaawansowane sposoby tworzenia efektów dźwiękowych na potrzeby gier	PG1P_W01 PG1P_W14	3 3
13-PG-S1-EF.2 _2	Potrafi korzystać z bibliotek dźwięków i twórczo przekształcać dostępny materiał dźwiękowy	PG1P_K01 PG1P_W14	3 3
13-PG-S1-EF.2 _3	Tworzy złożone sceny dźwiękowe	PG1P_U01 PG1P_U03 PG1P_U07	3 3 4
13-PG-S1-EF.2 _4	Korzysta w sposób twórczy z poznanych technik przetwarzania dźwięku	PG1P_U01 PG1P_U06	3 3

3. Opis modułu

Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia efektów dźwiękowych. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł 13-PG-S1-EF.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-EF.2	Praca zaliczeniowa	Zrealizowanie zadania praktycznego	

_w_1			13-PG-S1-EF.2_1, 13-PG-S1-EF.2_2, 13-PG-S1-EF.2_3, 13-PG-S1-EF.2_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-EF.2_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów wielkość grupy: 10-20 studentów.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	45	13-PG-S1-EF.2_w_1