

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

Moduł kształcenia: SOUND DESIGN CZ. 3

Kod modułu: 13-PG-S1-SD.3

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-SD.3_1	Zna zaawansowane proceduralne techniki projektowania dźwięku.	PG2P-W01	3
13-PG-S1-SD.3_2	Potrafi utworzyć sparametryzowany algorytm generujący dźwięki.	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	3 3 3
13-PG-S1-SD.3_3	Rozwija techniczną i estetyczną świadomość dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	3 3 3
13-PG-S1-SD.3_4	Potrafi utworzyć prostą scenę dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projektowania dźwięku. Ma za zadanie zapoznać studentów z elementami współczesnego warsztatu sounddesignera, zarówno w zakresie środków technicznych, jak i umiejętności słyszenia oraz wyobraźni dźwiękowej.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł 13-PG-S1-SD.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-SD.3_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-SD.3_1, 13-PG-S1-SD.3_2, 13-PG-S1-SD.3_3, 13-PG-S1-SD.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-SD.3_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	Realizacja zadań praktycznych, budowanie portfolio dźwiękowego	45	13-PG-S1-SD.3_w_1