

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. 4

Kod modułu: 13-PG-S1-SD.4

1. Liczba punktów ECTS: 6

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-SD.4_1	Posiada złożony zasób technik projektowania dźwięku.	PG2P-W01	2
13-PG-S1-SD.4_2	Potrafi utworzyć złożone efekty dźwiękowe z wykorzystaniem wielu technik i z wyraźnie określonym charakterem estetycznym	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	2 2 2
13-PG-S1-SD.4_3	Rozwija techniczną i estetyczną świadomość dźwiękową	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	3 3 3
13-PG-S1-SD.4_4	Potrafi utworzyć złożoną i spójną scenę dźwiękową, świadomie kształtowaną według własnej wizji estetycznej.	PG2P-U01 PG2P-U02 PG2P-U06	4 4 4

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.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-SD.4_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-SD.4_1, 13-PG-S1-SD.4_2, 13-PG-S1-SD.4_3, 13-PG-S1-SD.4_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.4_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.4_w_1