

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: IMPLEMENTACJA DŹWIĘKU – PROGRAMY POŚREDNICZĄCE 2

Kod modułu: 13-PG-S1-ID.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-ID.2 _1	Zna podstawowe możliwości programu Wwise	PG2P-W01	3
13-PG-S1-ID.2 _2	Potrafi utworzyć interaktywne zdarzenie dźwiękowe	PG2P-W06	3
13-PG-S1-ID.2 _3	Umie przygotować pliki dźwiękowe do wykorzystania w programie Wwise	PG2P-U04	4
13-PG-S1-ID.2 _4	Potrafi zaprojektować i sparametryzować zaawansowane interakcje dźwiękowe	PG2P-U01 PG2P-U09	4 4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu obsługi tzw. programów pośredniczących między producentem dźwięku i muzyki a silnikiem gry, pozwalających na tworzenie interaktywnych efektów dźwiękowych i muzyki.
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł 13-PG-S1-ID.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-ID.2 _w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-ID.2_1, 13-PG-S1-ID.2_2, 13-PG-S1-ID.2_3, 13-PG-S1-ID.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-ID.2_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów, oraz przygotowanie zadań praktycznych	45	13-PG-S1-ID.2_w_1