

1.	Field of study	Computer Game Graphics
2.	Academic year of entry	2017/2018 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
4.	Degree profile	practical
5.	Mode of study	full-time

Module: IMPLEMENTACJA DŹWIĘKU – PROGRAMY POŚREDNICZĄCE 2

Module code: 13-PG-S1-ID.2

1. Number of the ECTS credits: 5

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 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. Module description	
Description	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.
Prerequisites	Zaliczony moduł 13-PG-S1-ID.1.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
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. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
13-PG-S1-ID.2 _fs_1	practical classes	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