

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: PROGRAMOWANIE DŹWIĘKU

Kod modułu: 13-PG-S1-PD

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PD_1	Zna elementy i techniki programowania dźwięku i systemów sterowania dźwiękiem.	PG2P-W01	2
13-PG-S1-PD_2	Potrafi utworzyć z prostych elementów złożony tor syntezy dźwięku	PG2P-U02	2
		PG2P-U03	2
13-PG-S1-PD_3	Potrafi zaprogramować interaktywny efekt dźwiękowy	PG2P-U02	2
		PG2P-U03	2
13-PG-S1-PD_4	Potrafi wykorzystywać proste algorytmy generatywne w tworzeniu struktur muzyczno-dźwiękowych	PG2P-U02	2
		PG2P-U03	2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza podstaw wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu programowania algorytmów syntezy, przetwarzania dźwięku oraz interaktywnej kompozycji. Stanowi wprowadzenie do programowania interaktywnych struktur dźwiękowych w silnikach gier.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-PD_w_1	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG-S1-PD_1, 13-PG-S1-PD_2, 13-PG-S1-PD_3, 13-PG-S1-PD_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-PD_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	30	