

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: PRACOWNIA DYPLOMOWA, KOMPOZYCJA (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S2-PDK.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PDK.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania dźwięku w grach.	PG2P-K09	4
		PG2P-W08	3
13-PG-S2-PDK.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji dźwiękowych / muzycznych gier w oparciu o samodzielne wykorzystanie wiedzy i wyobraźni.	PG2P-K01	3
		PG2P-U07	4
13-PG-S2-PDK.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	PG2P-K04	3
		PG2P-K08	3
		PG2P-U10	3
13-PG-S2-PDK.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy twórczej – kompozytorskiej.	PG2P-K02	4
13-PG-S2-PDK.1_5	Umiejętność samooceny, zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie podjętych działań twórczych / kompozytorskich.	PG2P-K06	4
		PG2P-U04	4
13-PG-S2-PDK.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	PG2P-K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem nauczania modułu „Pracownia dyplomowa. Kompozycja” jest dostarczanie studentowi wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia muzyki (kompozycji), rozwijanie jego wyobraźni muzycznej w powiązaniu z wizualnymi dziedzinami sztuki. Ostatecznym celem jest wykonanie – w oparciu o wiedzę teoretyczną – kompletnego, logicznie spójnego, na wysokim poziomie umiejętności technicznych oraz interesującego artystycznie projektu dyplomowego z zakresu muzyki do gry lub innego projektu inter- lub multimedialnego.

Wymagania wstępne	Znajomość podstaw (zasad) muzyki i instrumentoznawstwa. Znajomość realizacji kompozycji w programach DAW. Znajomość podstaw obsługi silników gier.
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-PDK.1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu muzycznego. Na projekt składa się samodzielnie wykonane kompozycja i udźwiękowanie gry lub jej elementów (o ile stanowią jasną i czytelną koncepcję artystyczną).	13-PG-S2-PDK.1_1, 13-PG-S2-PDK.1_2, 13-PG-S2-PDK.1_3, 13-PG-S2-PDK.1_4, 13-PG-S2-PDK.1_5, 13-PG-S2-PDK.1_6

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-S2-PDA -CZ.1_f	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów muzycznych.	75	Praca w oparciu o omawiane techniki kompozytorskie obejmująca wiedzę i umiejętności (w tym technologiczne) niezbędne w realizacji projektu.	120	13-PG-S2-PDK.1_w_1