

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediamiach</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Efekty dźwiękowe w grach 1

**Kod modułu:** 13-MM-DG-S1-EFX1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-MM-DG-S1-EFX1_1	Zna podstawowe sposoby tworzenia efektów dźwiękowych na potrzeby gier.	K-MM-W06	3
		K-MM-W07	3
13-MM-DG-S1-EFX1_2	Potrafi korzystać z bibliotek dźwięków i twórczo przekształcać dostępny materiał dźwiękowy.	K-MM-U01	3
		K-MM-U02	3
13-MM-DG-S1-EFX1_3	Tworzy spójnie brzmiące sceny dźwiękowe.	K-MM-U03	3
		K-MM-U06	3
13-MM-DG-S1-EFX1_4	Korzysta w sposób twórczy z poznanych technik przetwarzania dźwięku.	K-MM-U14	3
		K-MM-U16	3

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia efektów dźwiękowych. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-MM-DG-S1-EFX1_w_1	praca praktyczna	zrealizowanie zadania praktycznego	13-MM-DG-S1-EFX1_1, 13-MM-DG-S1-EFX1_2, 13-MM-

			DG-S1-EFX1_3, 13-MM-DG-S1-EFX1_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	
EFX1_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	45	13-MM-DG-S1-EFX1_w_1