

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

Moduł kształcenia: Muzyka w grach – teoria i praktyka 1

Kod modułu: 13-MM-DG-S1-MUG1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-MM-DG-S1-MUG1_1	Zna podstawowe zagadnienia związane z występowaniem i zastosowaniem muzyki w grach.	K-MM-W07 K-MM-W09 K-MM-W12 K-MM-W16	2 2 2 3
13-MM-DG-S1-MUG1_2	Zna podstawowe zagadnienia związane z muzyką w kontekście jej różnorodnych zastosowań kulturowych i użytkowych.	K-MM-U18 K-MM-W11 K-MM-W13 K-MM-W17	2 2 2 2
13-MM-DG-S1-MUG1_3	Zna podstawowe koncepcje i zagadnienia związane z występowaniem muzyki jako jednego z elementów środowiska dźwiękowego człowieka.	K-MM-U06 K-MM-U08 K-MM-W10 K-MM-W15	2 2 3 3
13-MM-DG-S1-MUG1_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy oraz umiejętność przygotowywania prac pisemnych i wystąpień ustnych na tematy związane z występowaniem i zastosowaniem muzyki w różnych kontekstach.	K-MM-U07 K-MM-U18 K-MM-U19 K-MM-W14	1 2 2 2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł Muzyka w grach – teoria i praktyka 1 ma wyposażyć studenta w podstawową wiedzę teoretyczną i umiejętności praktyczne w następujących dziedzinach: - podstawy zastosowanie muzyki w grach, - podstawy stosowania muzyki w różnych kontekstach kulturowych i użytkowych. Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na różne praktyczne zastosowania muzyki oraz na problematykę związaną z użyciem muzyki jako jednego z elementów oprawy dźwiękowej gier. Ma też umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
Wymagania wstępne	Zalecana podstawowa znajomość epok historii powszechnej wraz z ich typowymi cechami.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-MM-DG-S1-MUG1_w_1	kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-MM-DG-S1-MUG1_1, 13-MM-DG-S1-MUG1_2, 13-MM-DG-S1-MUG1_3, 13-MM-DG-S1-MUG1_4
13-MM-DG-S1-MUG1_w_2	aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu np. w ramach dyskusji albo w pracy na zadany temat wykonanej przez studenta.	13-MM-DG-S1-MUG1_1, 13-MM-DG-S1-MUG1_2, 13-MM-DG-S1-MUG1_3, 13-MM-DG-S1-MUG1_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	
MUG1_fs_1	ćwiczenia	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem	30	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	45	13-MM-DG-S1-MUG1_w_1, 13-MM-DG-S1-MUG1_w_2