

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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 2

Kod modułu: 13-MM-DG-S1-MUG2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-MM-DG-S1-MUG2_1	Zna różnorodne zagadnienia związane z występowaniem i zastosowaniem muzyki w grach.	K-MM-U09 K-MM-W07 K-MM-W12 K-MM-W16	3 3 3 4
13-MM-DG-S1-MUG2_2	Zna podstawowe zagadnienia związane z muzyką w kontekście jej różnorodnych zastosowań kulturowych i użytkowych i potrafi wykorzystać tę wiedzę w praktyce.	K-MM-U18 K-MM-W11 K-MM-W13 K-MM-W17	3 3 3 3
13-MM-DG-S1-MUG2_3	Zna różnorodne koncepcje i zagadnienia związane z występowaniem muzyki jako jednego z elementów środowiska dźwiękowego człowieka i potrafi wykorzystać tę wiedzę w praktyce.	K-MM-U06 K-MM-U08 K-MM-W10 K-MM-W15	3 2 3 3
13-MM-DG-S1-MUG2_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy podczas tworzenia własnych koncepcji artystycznych oraz umiejętność ustnego i pisemnego wypowiedzania się na ten temat.	K-MM-U07 K-MM-U18 K-MM-U19 K-MM-W14	3 2 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Moduł Muzyka w grach – teoria i praktyka 2 ma wyposażyć studenta w podstawową wiedzę teoretyczną i umiejętności praktyczne w następujących dziedzinach: - możliwości wykorzystywania różnego rodzaju muzyki w ramach oprawy dźwiękowej gier, - szczególne przypadki stosowania muzyki w wybranych kontekstach kulturowych i użytkowych, - muzyka programowa i ilustracyjna oraz jej zastosowanie w grach oraz innych formach audiowizualnych. Ma umożliwić studentowi szerokie spojrzenie na różne praktyczne zastosowania muzyki oraz na problematykę związaną z użyciem muzyki jako jednego z elementu oprawy dźwiękowej gier. Ma też umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów kształcenia modułu Muzyka w grach – teoria i praktyka 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-MM-DG-S1-MUG2_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-MUG2_1, 13-MM-DG-S1-MUG2_2, 13-MM-DG-S1-MUG2_3, 13-MM-DG-S1-MUG2_4
13-MM-DG-S1-MUG2_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-MUG2_1, 13-MM-DG-S1-MUG2_2, 13-MM-DG-S1-MUG2_3, 13-MM-DG-S1-MUG2_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	
MUG2_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	30	13-MM-DG-S1-MUG2_w_1, 13-MM-DG-S1-MUG2_w_2