

| | | |
|----|---------------------------|---------------------------------|
| 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: Technologia rejestracji i przetwarzania dźwięku 1

Kod modułu: 13-MM-S1-RPD1

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------------|
| kod | opis | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-MM-S1-RPD1_1 | Posiada podstawy wiedzy teoretycznej, związanej z technologią rejestracji i przetwarzania dźwięku. | K-MM-W06 | 3 |
| | | K-MM-W07 | 4 |
| 13-MM-S1-RPD1_2 | Potrafi zastosować poznane techniki adekwatnie do potrzeb kreowania scen dźwiękowych w grach. | K-MM-U02 | 3 |
| | | K-MM-U16 | 3 |
| 13-MM-S1-RPD1_3 | Posiada umiejętność rozróżniania zastosowań różnych pakietów programowych oraz wyboru oferty komercyjnego i wolnego oprogramowania w różnych typach zastosowań muzycznych. | K-MM-U02 | 3 |
| | | K-MM-U16 | 3 |
| 13-MM-S1-RPD1_4 | Potrafi pracować w grupie oraz korzystać z możliwości przesyłania różnego typu danych muzycznych przez Internet. | K-MM-K09 | 3 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|--|
| Opis | Student zapozna się z różnorodnymi technikami rejestracji dźwięku. Zdobędzie praktyczną umiejętność dobierania technik mikrofonowych do potrzeb kreacji obrazu dźwiękowego, pozna techniki rejestracji cyfrowej dźwięku, montażu dźwięku, nauczy się korzystać z różnego rodzaju procesorów dźwięku, pozna techniki rejestracji i przetwarzania głosu na potrzeby kreacji postaci w grach. Nauczy się współpracować w grupie, pracując nad wybranymi elementami sceny dźwiękowej |
| Wymagania wstępne | Brak wymagań wstępnych. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu | | | |
|---|--------------------|--|---------------------------|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty kształcenia modułu |
| 13-MM-S1- | praca zaliczeniowa | wykonanie nagrania na potrzeby własnego projektu gry | |

| | | | |
|----------|--|--|--|
| RPD1_w_1 | | | 13-MM-S1-RPD1_1, 13-MM-S1-RPD1_2, 13-MM-S1-RPD1_3, 13-MM-S1-RPD1_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-MM-S1-RPD1_fs_ | ćwiczenia | analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem | 30 | przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu | 30 | 13-MM-S1-RPD1_w_1 |