

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
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 CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-EF.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-EF.1 _1	Zna podstawowe sposoby tworzenia efektów dźwiękowych na potrzeby gier	PG1P_W01	3
		PG1P_W14	3
13-PG-S1-EF.1 _2	Potrafi korzystać z bibliotek dźwięków i twórczo przekształcać dostępny materiał dźwiękowy	PG1P_K01	3
		PG1P_W14	3
13-PG-S1-EF.1 _3	Tworzy spójnie brzmiące sceny dźwiękowe	PG1P_U01	3
		PG1P_U03	3
		PG1P_U07	4
13-PG-S1-EF.1 _4	Korzysta w sposób twórczy z poznanych technik przetwarzania dźwięku	PG1P_U01	3
		PG1P_U06	3

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-EF.1	Praca zaliczeniowa	Zrealizowanie zadania praktycznego	

_w_1			13-PG-S1-EF.1_1, 13-PG-S1-EF.1_2, 13-PG-S1-EF.1_3, 13-PG-S1-EF.1_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-PG-S1-EF.1_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów wielkość grupy: 10-20 studentów.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	45	13-PG-S1-EF.1_w_1