

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Efekty dźwiękowe w grach 1

Kod modułu: 13-MM-DG-S1-EFX1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-MM-DG-S1-EFX1_1	Zna podstawowe sposoby tworzenia efektów dźwiękowych na potrzeby gier.	13-MM-S1-W04 13-MM-S1-W11	3 3
13-MM-DG-S1-EFX1_2	Potrafi korzystać z bibliotek dźwięków i twórczo przekształcać dostępny materiał dźwiękowy.	13-MM-S1-U02	3
13-MM-DG-S1-EFX1_3	Tworzy spójnie brzmiące sceny dźwiękowe.	13-MM-S1-U03 13-MM-S1-U06	3 3
13-MM-DG-S1-EFX1_4	Korzysta w sposób twórczy z poznanych technik przetwarzania dźwięku.	13-MM-S1-U14 13-MM-S1-U16	3 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 uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się 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 uczenia się
	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	30	13-MM-DG-S1-EFX1_w_1