

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediamiach</b>
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:** Muzyka w grach – teoria i praktyka 1

**Kod modułu:** 13-MM-DG-S1-MUG1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-MM-DG-S1-MUG1_1	zna podstawowe zagadnienia związane z występowaniem i zastosowaniem muzyki w grach.	13-MM-S1-W07 13-MM-S1-W09 13-MM-S1-W11 13-MM-S1-W15	2 2 2 3
13-MM-DG-S1-MUG1_2	zna podstawowe zagadnienia związane z muzyką w kontekście jej różnorodnych zastosowań kulturowych i użytkowych.	13-MM-S1-U18 13-MM-S1-W06 13-MM-S1-W11 13-MM-S1-W14	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.	13-MM-S1-U06 13-MM-S1-U08 13-MM-S1-W10 13-MM-S1-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	13-MM-S1-U07 13-MM-S1-U18 13-MM-S1-U19 13-MM-S1-W14	1 2 2 2

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	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 elementu oprawy dźwiękowej gier. Ma też umożliwić mu wykorzystanie nabytej wiedzy i umiejętności w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zalecana podstawowa znajomość epok historii powszechnej wraz z ich typowymi cechami.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
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

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
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