

1. Field of study	Music in Multimedia
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science
3. Academic year of entry	2019/2020 (winter term)
4. Level of qualifications/degree	first-cycle studies
5. Degree profile	practical
6. Mode of study	full-time

Module: Muzyka w grach – teoria i praktyka 3

Module code: 13-MM-DG-S1-MUG3

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
13-MM-DG-S1-MUG3_1	zna różnorodne 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	4 4 4 4
13-MM-DG-S1-MUG3_2	zna podstawowe zagadnienia związane z muzyką w kontekście jej różnorodnych zastosowań kulturowych i użytkowych i potrafi wykorzystać tę wiedzę w praktyce.	13-MM-S1-U07 13-MM-S1-U18 13-MM-S1-W11 13-MM-S1-W15	4 4 4 4
13-MM-DG-S1-MUG3_3	zna różnorodne koncepcje i zagadnienia związane z występowaniem muzyki jako jednego z elementów środowiska dźwiękowego gier i potrafi wykorzystać tę wiedzę w praktyce.	13-MM-S1-U06 13-MM-S1-U08 13-MM-S1-W10 13-MM-S1-W15	4 3 4 4
13-MM-DG-S1-MUG3_4	posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy w ramach tworzenia własnych koncepcji artystycznych oraz umiejętność ustnego i pisemnego wypowiedzania się na ten temat.	13-MM-S1-U07 13-MM-S1-U18 13-MM-S1-U19 13-MM-S1-W14	4 3 4 4

3. Module description	
Description	Moduł Muzyka w grach – teoria i praktyka 3 ma wyposażyć studenta w podstawową wiedzę teoretyczną i umiejętności praktyczne w następujących dziedzinach: - praktyczne wykorzystywanie różnego rodzaju muzyki podczas tworzenia oprawy dźwiękowej gier, - szczególne przypadki stosowania muzyki w wybranych grach, - tworzenie własnych koncepcji artystycznych związanych z wykorzystaniem muzyki w grach, - tworzenie muzyki na potrzeby oprawy dźwiękowej gier. Ma umożliwić studentowi szczegółowe 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.
Prerequisites	Realizacja efektów kształcenia modułu Muzyka w grach – teoria i praktyka 2.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
13-MM-DG-S1-MUG3_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-MUG3_1, 13-MM-DG-S1-MUG3_2, 13-MM-DG-S1-MUG3_3, 13-MM-DG-S1-MUG3_4
13-MM-DG-S1-MUG3_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-MUG3_1, 13-MM-DG-S1-MUG3_2, 13-MM-DG-S1-MUG3_3, 13-MM-DG-S1-MUG3_4

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
MUG3_fs_1	practical classes	zajęcia w formie wykładowo-konwersatoryjnej; dostarczanie wiedzy oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem	15	przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie sobie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	60	13-MM-DG-S1-MUG3_w_1, 13-MM-DG-S1-MUG3_w_2