

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Pracownia muzyczna do wyboru (B) cz. 2

Kod modułu: 13-PG2P-PMB2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PMB2-1	Zna narzędzia pracy oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne, związane z procesem produkcji muzyki i dźwięku na potrzeby gier	K_W02	3
13-PG2P-PMB2-2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych	K_U02 K_W04	4 4
13-PG2P-PMB2-3	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych	K_K03	3

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot ma za zadanie połączenie poznanych w toku studiów zagadnień w sposób praktyczny, podczas realizacji konkretnych zadań związanych z tworzeniem przez studentów własnych koncepcji artystycznych.
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł 13-PG2P-PMA1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PMB2-w-1	ocena pracy semestralnej	w ciągu semestru studenci realizują własne prace artystyczne, będące przedmiotem oceny	13-PG2P-PMB2-1, 13-PG2P-PMB2-2, 13-PG2P-PMB2-3

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	
PMB2-fs-1	ćwiczenia	inspirowanie i pomoc w tworzeniu indywidualnych i zespołowych projektów muzyczno-dźwiękowych	45	indywidualna koncepcja artystyczna i praktyczna realizacja projektu, w oparciu o zadane kryteria	10	PMB2-w-1