

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

**Moduł kształcenia:** Dźwiękowe środowisko gry cz.1

**Kod modułu:** 13-PG2P-DSG1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG2P-DSG1-1	Zna założenia praktyczne i modele psychoakustyczne związane z tworzeniem krajobrazów dźwiękowych	K_W01	4
		K_W02	5
13-PG2P-DSG1-2	Zna techniki dźwięku przestrzennego pozwalające na symulację realistycznej i dynamicznej przestrzeni dźwiękowej w systemach stereo i wielokanałowych	K_U01	4
		K_U02	4
13-PG2P-DSG1-3	Współpracuje z grafikami dostosowując wirtualną przestrzeń akustyczną do wymogów projektu graficznego	K_K07	3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Przedmiot wprowadza w zagadnienie tworzenia wirtualnej przestrzeni dźwiękowej w różnych systemach projekcji przestrzennej dźwięku. Studenci przygotowują pracę semestralną w oparciu o zadania cząstkowe.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
DSG1-w-1	ocena pracy semestralnej	W toku zajęć powstaje według indywidualnych koncepcji artystycznych, w oparciu o cząstkowe zadania, dynamiczne środowisko dźwiękowe, z przeznaczeniem do zastosowania w grze. Oceniany jest efekt końcowy pracy semestralnej.	13-PG2P-DSG1-1, 13-PG2P-DSG1-2, 13-PG2P-DSG1-3

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	
DSG1-fs-1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	tworzenie projektów dźwiękowych w oparciu o zadane założenia koncepcji graficznych i środki techniczne	60	