

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: Inżynieria dźwięku cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-IDZ1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-IDZ1-1	Zna urządzenia techniczne oraz oprogramowanie wykorzystywane w studio dźwiękowym	K_W01 K_W06	4 5
13-PG2P-IDZ1-2	Potrafi korzystać ze środków technicznych efektywnie i adekwatnie do potrzeb realizacji zadań praktycznych, z dbałością o wyraz artystyczny efektu finalnego	K_U02 K_U03	5 5
13-PG2P-IDZ1-3	Współpracuje z zespołem w celu stworzenia spójnej koncepcji artystycznej gry	K_K07 K_U05	3 4

3. Opis modułu

Opis	Przedmiot przygotowuje do podjęcia pracy na stanowisku inżyniera dźwięku
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
IDZ1-w-1	ocena pracy semestralnej	W ciągu semestru student realizuje szereg zadań cząstkowych składających się na całościową pracę semestralną, podlegającą ocenie.	13-PG2P-IDZ1-1, 13-PG2P-IDZ1-2, 13-PG2P-IDZ1-3

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	
IDZ1-fs-1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	realizacja zadań składających się na pracę semestralną	60	IDZ1-w-1