

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: Głosy postaci cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-GP2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GP2-1	Potrafi zrealizować nagranie i montaż dialogów postaci na potrzeby gry	K_U02	4
13-PG2P-GP2-2	Korzystając z poznanych metod przetwarzania dźwięku potrafi przekształcić nagranie głosu w sposób adekwatny do charakteru postaci	K_U03	4
13-PG2P-GP2-3	Pracując w zespole potrafi dostosować stworzony głos postaci do wymagań spójności całościowego obrazu dźwiękowego gry	K_U05	5

3. Opis modułu	
Opis	Przedmiot przygotowuje studentów do pracy w zespole tworzącym gry, na stanowisku twórcy głosów postaci
Wymagania wstępne	Zaliczony moduł 13-PG2P-GP1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
GP2-w-1	ocena pracy semestralnej	Student przygotowuje kompletny zestaw tekstów danej postaci poprzez realizację nagrania i montaż dialogów oraz kreuje jej głos wykorzystując odpowiednie techniki przetwarzania dźwięku.	13-PG2P-GP2-1, 13-PG2P-GP2-2, 13-PG2P-GP2-3

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	
GP2-fs-1	ćwiczenia	analiza wybranych zagadnień, związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	praktyczna realizacja zadań i realizacja pracy semestralnej	60	GP2-w-1