

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: Tworzenie efektów dźwiękowych cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-TEFX1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-TEFX1-1	Zna podstawowe techniki rejestracji dźwięku	K_W01	4
13-PG2P-TEFX1-2	Zna podstawowe sposoby tworzenia efektów dźwiękowych	K_W02	4
13-PG2P-TEFX1-3	Potrafi korzystać z bibliotek dźwięków	K_K02	4
13-PG2P-TEFX1-4	Potrafi wybrać odpowiednie źródła dźwięku i sposoby tworzenia efektów dźwiękowych	K_U02	4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzę i umiejętności praktyczne z zakresu tworzenia (w tym nagrania, przetworzenia) efektów dźwiękowych. Umiejętności te mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji filmowej, radiowej itp. oraz kreacji innych intermedialnych działań artystycznych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
TEFX1-w-1	Egzamin ustny	Weryfikacja wymaganego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń praktycznych i wskazane źródła tekstowe, audiowizualne itp.	13-PG2P-TEFX1-1, 13-PG2P-TEFX1-2, 13-PG2P-TEFX1-3, 13-PG2P-TEFX1-4

TEFX1-w-2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG2P-TEFX1-1, 13-PG2P-TEFX1-2, 13-PG2P-TEFX1-3, 13-PG2P-TEFX1-4
-----------	------------------	------------------------------------	--

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	
TEFX1-fs-1	ćwiczenia	ćwiczenia oparte na prezentacjach łączących przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami odpowiednich zastosowań, rozwiązywanie przez studentów zadanych problemów;	30	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów i innych źródeł (w tym audiowizualnych)	60	TEFX1-w-1, TEFX1-w-2