

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

Moduł kształcenia: Synteza dźwięku 1

Kod modułu: 13-PG1P-SY1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-SY1_1	Zna podstawowe techniki syntezy dźwięku	K_W14 K_W16	3 4
13-PG1P-SY1_2	Potrafi pracować z synteźatorami wirtualnymi VST i AudioUnit	K_U03 K_W13	3 3
13-PG1P-SY1_3	Zna parametry różnych technik syntezy i potrafi je wyróżnić w dostępnych synteźatorach	K_W12	3
13-PG1P-SY1_4	Umie wykonać prostą aranżację w oparciu o synteźatory	K_U01 K_U02	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z dziedziny syntezy dźwięku. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SY1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną literaturę.	13-PG1P-SY1_1, 13-PG1P-SY1_2, 13-PG1P-SY1_3, 13-PG1P-SY1_4

SY1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-SY1_1, 13-PG1P-SY1_2, 13-PG1P-SY1_3, 13-PG1P-SY1_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	
SY1_fs_1	ćwiczenia	prezentacje łączące przekaz teoretyczny z praktycznymi przykładami zastosowań, rozwiązywanie zadanych problemów przez studentów	45	przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów	45	SY1_w_1, SY1_w_2