

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 3

Kod modułu: 13-PG1P-SY3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-SY3_1	zna zaawansowane techniki syntezy dźwięku	K_W14 K_W16	3 4
13-PG1P-SY3_2	biegle posługuje się poznanymi technikami	K_U03 K_W13	3 3
13-PG1P-SY3_3	zna ofertę rynku oprogramowania związaną z syntezą dźwięku	K_W12	3
13-PG1P-SY3_4	wykonuje zaawansowane aranżacje wykorzystujące synteźatory	K_U01 K_U02	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z dziedziny syntezy dźwięku w stopniu zaawansowanym. Powyższe umiejętności mają zastosowanie przy tworzeniu warstwy dźwiękowej gier, jak również produkcji muzycznej, filmowej, radiowej itp.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów kształcenia modułu Synteza dźwięku 2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SY3_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną literaturę.	13-PG1P-SY3_1, 13-PG1P-SY3_2, 13-PG1P-SY3_3, 13-PG1P-SY3_4

SY3_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-SY3_1, 13-PG1P-SY3_2, 13-PG1P-SY3_3, 13-PG1P-SY3_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	
SY3_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	15	SY3_w_1, SY3_w_2