

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: Efekty dźwiękowe w grach 1

Kod modułu: 13-PG1P-EFX1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-EFX1 _1	zna podstawowe sposoby tworzenia efektów dźwiękowych na potrzeby gier	K_W01 K_W14	3 3
13-PG1P-EFX1 _2	potrafi korzystać z bibliotek dźwięków i twórczo przekształcać dostępny materiał dźwiękowy	K_K01 K_W14	3 3
13-PG1P-EFX1 _3	tworzy spójnie brzmiące sceny dźwiękowe	K_U01 K_U03 K_U07	3 3 4
13-PG1P-EFX1 _4	korzysta w sposób twórczy z poznanych technik przetwarzania dźwięku	K_U01 K_U06	3 3

3. Opis modułu

Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu tworzenia efektów dźwiękowych. 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
EFX1_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę.	

			13-PG1P-EFX1_1, 13-PG1P-EFX1_2, 13-PG1P-EFX1_3, 13-PG1P-EFX1_4
EFX1_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-EFX1_1, 13-PG1P-EFX1_2, 13-PG1P-EFX1_3, 13-PG1P-EFX1_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	
EFX1_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	EFX1_w_1, EFX1_w_2