

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
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 2

**Kod modułu:** 13-PG1P-EFX2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-EFX2 _1	zna zaawansowane sposoby tworzenia efektów dźwiękowych na potrzeby gier	K_W01 K_W14	3 3
13-PG1P-EFX2 _2	potrafi korzystać z bibliotek dźwięków i twórczo przekształcać dostępny materiał dźwiękowy	K_K01 K_W14	3 3
13-PG1P-EFX2 _3	tworzy złożone sceny dźwiękowe	K_U01 K_U03 K_U07	3 3 4
13-PG1P-EFX2 _4	korzysta w sposób twórczy z poznanych technik przetwarzania dźwięku	K_U01 K_U06	3 3

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
EFX2_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę.	

			13-PG1P-EFX2_1, 13-PG1P-EFX2_2, 13-PG1P-EFX2_3, 13-PG1P-EFX2_4
EFX2_w_2	Praca praktyczna	13-PG1P-EFX2_1Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-EFX2_1, 13-PG1P-EFX2_2, 13-PG1P-EFX2_3, 13-PG1P-EFX2_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	
EFX2_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	55	EFX2_w_1, EFX2_w_2