

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: Systemy dźwięku przestrzennego

Kod modułu: 13-PG1P-SDP

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-SDP_1	zna podstawowe techniki projekcji przestrzennej dźwięku	K_W01	3
13-PG1P-SDP_2	zna podstawowe techniki projekcji przestrzennej dźwięku	K_W01	3
13-PG1P-SDP_3	zna zasady pozycjonowania przestrzennego elementów sceny dźwiękowej	K_W03 K_W04	3 3
13-PG1P-SDP_4	posiada umiejętność współtworzenia scen dźwiękowych w pracy grupowej	K_K03	3

3. Opis modułu	
Opis	Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projekcji przestrzennej 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
SDP_w_1	Egzamin ustny	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną literaturę.	13-PG1P-SDP_1, 13-PG1P-SDP_2, 13-PG1P-SDP_3, 13-PG1P-SDP_4

SDP_w_2	Praca praktyczna	Zrealizowanie zadania praktycznego	13-PG1P-SDP_1, 13-PG1P-SDP_2, 13-PG1P-SDP_3, 13-PG1P-SDP_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	
SDP_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	SDP_w_1, SDP_w_2