

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>muzyka w multimediamiach</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Programowanie dźwięku

**Kod modułu:** W6-MM-S2-PGD

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
W6-MM-S2-PGD _1	Zna elementy składowe podstawowych procesorów dźwięku i syntezy.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 2
W6-MM-S2-PGD _2	Potrafi stworzyć z poznanych modułów syntezy lub procesor efektów, spełniający zadane kryteria.	W6-MM-S2-U02	2
W6-MM-S2-PGD _3	Potrafi utworzyć instrument lub efekt VST.	W6-MM-S2-U02	2
W6-MM-S2-PGD _4	Wykorzystuje poznaną wiedzę we własnych projektach artystycznych.	W6-MM-S2-U01	2

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Przedmiot ma za zadanie zapoznanie studentów z komputerowymi metodami przetwarzania dźwięku oraz tworzeniem algorytmów syntezy i przetwarzania dźwięku wybranych językach programowania, a także wyrobienie praktycznej umiejętności tworzenia instrumentów i efektów dźwiękowych w formacie VST.
<b>Wymagania wstępne</b>	Podstawowa wiedza z zakresu komputerowego przetwarzania dźwięku.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-PGD_w_1	Ocena bieżąca	Ocena realizacji zadań oraz aktywnego uczestnictwa w zajęciach.	W6-MM-S2-PGD_1, W6-MM-S2-PGD_2, W6-MM-S2-PGD_3
W6-MM-S2-PGD_w_2	Praca zaliczeniowa	Utworzenie syntezy lub procesora efektów, spełniającego zadane kryteria techniczne i artystyczne.	W6-MM-S2-PGD_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-PGD_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych przykładów oraz realizacja ćwiczeń praktycznych ze stopniowaniem trudności.	30	Realizacja zadań łączących zdobytą wiedzę i umiejętności z własnymi koncepcjami artystycznymi.	30	W6-MM-S2-PGD_w_1, W6-MM-S2-PGD_w_2