

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
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: Studyjne techniki komputerowe 3

Kod modułu: W6-MM-S2-STK3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-STK3_1	Zna zaawansowane techniki komputerowe, związane z kompozycją muzyczną, syntezą i przetwarzaniem dźwięku.	W6-MM-S2-W03	5
W6-MM-S2-STK3_2	Zna współczesne dokonania artystyczne muzyków posługujących się środkami komputerowymi.	W6-MM-S2-W05	4
W6-MM-S2-STK3_3	Potrafi wykorzystywać poznane techniki we własnych projektach artystycznych.	W6-MM-S2-U04	4
W6-MM-S2-STK3_4	Potrafi analizować utwory muzyczne i multimedialne pod kątem kreatywnego wykorzystania technik komputerowych.	W6-MM-S2-U05	5

3. Opis modułu	
Opis	Zadaniem przedmiotu jest doskonalenie kreatywności artystycznej, związanej z posługiwaniem się warsztatem komputerowym. Przedmiot zorientowany jest na realizację projektów artystycznych, wykorzystujących zaawansowane zastosowania komputerów
Wymagania wstępne	Zrealizowane efekty uczenia się modułu Studyjne techniki komputerowe 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-STK3_w_1	Praca pisemna	Ocena pisemnej analizy wybranej pracy z zakresu technik komputerowych.	W6-MM-S2-STK3_2, W6-MM-S2-STK3_4
W6-MM-S2-	Projekt zaliczeniowy	Realizacja projektu artystycznego, związanego z wykorzystaniem poznanych technik	

STK3_w_2		komputerowych.	W6-MM-S2-STK3_1, W6-MM-S2-STK3_3
----------	--	----------------	----------------------------------

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-STK3_fs_1	ćwiczenia	- prezentacje, mające na celu inspiracje do własnych poszukiwań artystycznych, - omówienie zagadnień warsztatowych i wykształcenie umiejętności posługiwania się zaawansowanym warsztatem komputerowym przez studentów.	30	- samodzielne poszukiwanie i analiza interesujących dzieł muzycznych i multimedialnych, - przygotowanie pracy pisemnej, - realizacja własnego projektu artystycznego.	30	W6-MM-S2-STK3_w_1, W6-MM-S2-STK3_w_2