**Wydział**

|  |
| --- |
| Nazwa przedmiotu:**Kompozycja muzyki komputerowej** |
| Jednostka prowadząca przedmiot:**Wydział Kompozycji i Teorii Muzyki** | Rok akademicki:**2022/2023** |
| Kierunek:**Kompozycja i Teoria Muzyki** | Specjalność:**Kompozycja z muzyką elektroniczną, filmową i teatralną** |
| Forma studiów:**stacjonarne, II stopnia** | Profil kształcenia:**ogólnoakademicki (A)** | Status przedmiotu:**obowiązkowy** |
| Forma zajęć:**ćwiczenia** | Język przedmiotu:**polski** | Rok/semestr:**I, II / II, III** | Wymiar godzin:**60** |
| Koordynator przedmiotu | **Kierownik Katedry Kompozycji** |
| Prowadzący zajęcia | **ad. dr Wojciech Błażejczyk, mgr Sławomir Wojciechowski, as Żaneta Rydzewska, mgr Krzysztof Kicior** |
| Cele przedmiotu | Wykształcenie kompozytora, posiadającego dużą wiedzę praktyczną, umożliwiającą samodzielną pracę artystyczną w dziedzinie twórczości muzyki elektronicznej i komputerowej* zdobycie przez studenta przygotowania do pracy zawodowej w dziedzinie kompozycji muzyki elektronicznej i komputerowej – opanowanie przez studenta warsztatu kompozytorskiego w zakresie muzyki komputerowej i nabycie umiejętności komponowania i realizacji muzyki elektronicznej i komputerowej z elementami interakcji
* rozwinięcie umiejętności refleksyjnego (poznawczego i krytycznego) stosunku do różnorodnych przejawów i form współczesnej kultury, w szczególności tych jej obszarów, w których wykorzystywane są technologie komputerowe

teoretyczne i praktyczne przygotowanie do czynnego uczestnictwa w życiu muzycznym (m.in. uczestnictwo w festiwalach i konkursach) w zakresie muzyki elektronicznej i komputerowej.  |
| Wymagania wstępne | umiejętność zrealizowania oryginalnej kompozycji elektroakustycznej, znajomość podstawowych metod przekształcania i syntezy dźwięku, zaliczenie przedmiotu *Realizacja muzyki komputerowej*.  |
| **Kategorie efektów** | **Numer efektu** | **EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU** | Numer efektu kier./spec.  |
| Wiedza | 1 | zna techniki tworzenia kompozycji dźwiękowych przy pomocy środków interaktywnych, algorytmicznych oraz budowania instrumentu i improwizacji | P7\_KOM\_W\_07 (KOM\_VII) |
| Umiejętności | 2 | posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie, przygotowywanie i realizację własnych koncepcji artystycznych w zakresie muzyki elektronicznej i komputerowej | P7\_KOM\_U\_01 (KOM\_IX) |
| 3 | opanował technikę kompozytorską w zakresie muzyki elektronicznej i komputerowej w stopniu zaawansowanym, co umożliwia samodzielną pracę nad własną twórczością i rozwój zdolności kompozytorskich | P7\_KOM\_U\_03 (KOM\_XI) |
| 4 | tworzy kompozycje muzyczne z zastosowaniem oryginalnego języka dźwiękowego, posiada umiejętność orientacji i stosowania nowoczesnych zjawisk muzycznych w zakresie muzyki elektronicznej i komputerowej | P7\_KOM\_U\_04 (KOM\_XII) |
| Kompetencje społeczne | 5 | posiada popartą doświadczeniem pewność w komunikowaniu się i umiejętność życia w społeczeństwie, przejawiające się w szczególności poprzez inicjowanie i pracę w ramach wspólnych projektów i działań | P7\_KOM\_K\_05 (KOM\_XXII) |
| **TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU** | Liczba godzin |
| 1. Realizacja krótkich etiud elektronicznych z zakresu interaktywnej muzyki komputerowej, muzyki algorytmicznej i generatywnej, improwizacji elektroakustycznej.
2. Skomponowanie i realizacja interaktywnego utworu elektroakustycznego, przy użyciu komputerowych programów do generowania i przetwarzania dźwięku, przeznaczonego do wykonania na żywo przez jednego lub więcej wykonawców, z użyciem komputera, z elementem interakcji wykonawcy z warstwą elektroniczną.
 | 3030 |
| Metody kształcenia | 1. analiza przypadków2. rozwiązywanie zadań3. rozwiązywanie zadań artystycznych4. praca indywidualna5. praca w grupach |
| Metody weryfikacji efektów uczenia się | Metoda | Numer efektu uczenia |
| 1. egzamin (standaryzowany, na bazie problemu) | 1, 2, 4 |
| 2. kontrola przygotowanych projektów | 1, 3 |
| 3. koncert | 4, 5 |
| **KORELACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Z TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI, METODAMI KSZTAŁCENIA I WERYFIKACJI** |
| Numer efektu uczenia się | Treści kształcenia | Metody kształcenia | Metody weryfikacji |
| 1 | 1 | 1, 2, 3, 4 | 1, 2 |
| 2 | 2 | 1, 3, 4 | 3 |
| 3 | 1 | 1, 2, 3, 4 | 2 |
| 4 | 2 | 1, 3, 4, 5 | 1, 3 |
| 5 | 2  | 5 | 3 |
| **Warunki zaliczenia** | Po pierwszym semestrze: zaliczenie – prezentacja etiudPo drugim semestrze:- prezentacja kompozycji podczas koncertu- egzamin – omówienie utworu, prezentacja dokumentacji utworu (opis techniczny, partytura) i koncertu (rejestracja wykonania) |
| Rok | I | II |  |
| Semestr | I | II | III | IV |  |  |
| ECTS |  | 2 | 6 |  |  |  |
| Liczba godzin w tyg. |  | 2 | 2 |  |  |  |
| Rodzaj zaliczenia |  | zaliczenie | egzamin |  |  |  |
| **Literatura podstawowa** |
| Holmes Thom, *Electronic and Experimental Music*. Wyd. 3. New York (USA) : Routledge, 2008. Kotoński Włodzimierz, *Muzyka elektroniczna*. Kraków: PWM, 2002. Roads Curtis, *The Computer Music Tutorial*. Cambridge, MA: MIT, 1996. Winkler Todd, *Composing Interactive Music. Techniques and Ideas Using Max*. Cambridge, MA: MIT, 1998. |
| **Literatura uzupełniająca** |
| Dodge Ch., Jerse Th. *Computer Music Synthesis, Composition, and Performance*. New York: Schirmer Books, 1997. Rowe Robert, *Machine Musicianship*. Cambridge, MA: MIT, 2001.Miranda Eduardo, *Computer Sound Design: Synthesis techniques and programming*. Wyd. 2. Woburn, MA: Focal Press, 2002. Puckette Miller, *The Theory and Techniques of Electronic Music*. Singapore: World Scientific Publishing, 2007. Russ Martin, *Sound Synthesis and Sampling*. Wyd. 3. Woburn, MA: Focal Press, 2008. |
| **KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA** |
| Zajęcia dydaktyczne | 60 | Przygotowanie się do prezentacji / koncertu | 30 |
| Przygotowanie się do zajęć | 120 | Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia | 10 |
| Praca własna z literaturą | 10 | Inne | 0 |
| Konsultacje | 10 |  |  |
| Łączny nakład pracy w godzinach | 240 | Łączna liczba ECTS | 8 |
| **Możliwości kariery zawodowej** |
| * Może komponować muzykę elektroniczną i komputerową
* Może wykorzystywać narzędzia komputerowe w kompozycji i realizacji muzyki do teatru i filmu oraz reklam
* Może realizować komputerowe modele (symulacje) dźwiękowe własnych kompozycji
* Może brać udział w konkursach kompozytorskich w zakresie muzyki elektronicznej
 |
| **Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu** |
| Data | Imię i nazwisko | Czego dotyczy modyfikacja |
|  | dr Wojciech Błażejczyk  | Pierwsza wersja – opisanie szczegółowe przedmiotu: celów i podstawowych wymagań oraz skorelowanie specjalnościowych efektów kształcenia z treściami i metodami nauki oraz ich weryfikacji; kalkulacja nakładu pracy studenta |
| 20.05.2021 | dr hab. Ignacy Zalewski | drobne poprawki edycyjne |
| 9.11.2022 | Mikołaj Majkusiak | Aktualizacja karty przedmiotu |