

Nazwa przedmiotu: Technologia muzyki filmowej i teatralnej			
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Kompozycji i Teorii Muzyki			Rok akademicki: 2023/2024
Kierunek: Kompozycja i Teoria Muzyki		Specjalność: Kompozycja z muzyką elektroniczną, filmową i teatralną	
Forma studiów: stacjonarne, II stopnia		Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)	Status przedmiotu: obieralny
Forma zajęć: ćwiczenia		Język przedmiotu: polski	Rok/semestr: I / I
		Wymiar godzin: 15	
Koordinator przedmiotu	Kierownik Katedry Kompozycji / Kierownik Studia Muzyki Elektronicznej i Komputerowej		
Prowadzący zajęcia	dr Wojciech Błażejczyk		
Cele przedmiotu	Wprowadzenie i usystematyzowanie wiedzy oraz wykształcenie umiejętności korzystania z wirtualnych instrumentów w dwóch podstawowych kategoriach: bibliotek brzmieniowych, w głównej mierze symulujących istniejące instrumenty akustyczne, oraz syntezytorów jako szeroko pojętych narzędzi do generowania sygnału dźwiękowego.		
Wymagania wstępne	Znajomość podstawowych pojęć z zakresu produkcji muzycznej oraz obsługa programu DAW.		
Kategorie efektów	Numer efektu	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU	Numer efektu kier./spec.
Wiedza	1	zna rodzaje i zastosowania wirtualnych instrumentów	P7_KOM_W_07 (KOM_VII)
Umiejętności	2	biegle obsługuje wirtualne instrumenty	P7_KOM_U_04 (KOM_XII)
	3	realizuje muzykę za pomocą wirtualnych instrumentów	P7_KOM_U_04 (KOM_XII)
Kompetencje społeczne	4	posługuje się terminologią fachową i czytelnie komunikuje się w ramach wspólnych projektów	P7_KOM_K_05 (KOM_XXII)
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU			Liczba godzin
1. wprowadzenie			2
2. biblioteki brzmieniowe			4
3. syntezytor i sampler			4
4. efekty rozszerzające brzmienie syntezytora			1
5. miks (barwa i przestrzeń)			2
6. Wprowadzenie do dźwięku w filmie i teatrze			2
Metody kształcenia	1. wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień 2. rozwiązywanie zadań artystycznych 3. praca w grupach		
Metody weryfikacji efektów uczenia się	Metoda	Numer efektu uczenia	
	1. kolokwium ustne - prezentacja zrealizowanych projektów	1-4	
KORELACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Z TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI, METODAMI KSZTAŁCENIA I WERYFIKACJI			
Numer efektu uczenia się	Treści kształcenia	Metody kształcenia	Metody weryfikacji
1	1-6	1	1
2	2-5	1-3	1
3	2-5	1-3	1

4		2-6		2-3		1	
Warunki zaliczenia	- realizacja 3 krótkich utworów w stylach określonych przez prowadzącego - aktywny udział studenta w zajęciach						
Rok	I		II		III		
Semestr	I	II	III	IV	V	VI	
ECTS	2						
Liczba godzin w tyg.	2						
Rodzaj zaliczenia	kolokwium						
Literatura podstawowa							
Literatura uzupełniająca							
Kotoński Włodzimierz. <i>Muzyka elektroniczna</i> . Kraków: PWM, 2002.							
Russ Martin. <i>Sound Synthesis and Sampling</i> . Wyd. 3. Woburn, MA: Focal Press, 2008.							
Kim Peter. <i>Real World Digital Audio. Edycja polska</i> . Gliwice: Helion, 2007.							
Dodge Charles, Thomas A. Jerse. <i>Computer Music: Synthesis, Composition, and Performance</i> . Macmillan Library Reference, 1997.							
KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA							
Zajęcia dydaktyczne	15	Przygotowanie się do prezentacji / koncertu				0	
Przygotowanie się do zajęć	20	Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia				20	
Praca własna z literaturą	0	Inne				0	
Konsultacje	5						
Łączny nakład pracy w godzinach	60	Łączna liczba ECTS				2	
Możliwości kariery zawodowej							
Produkcja muzyczna, praca w studiu, wirtualna orkiestracja.							
Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu							
Data	Imię i nazwisko			Czego dotyczy modyfikacja			
10.09.2019	mgr Andrzej Kopec			pierwsza wersja			
9.11.2022	Mikołaj Majkusiak			Aktualizacja karty przedmiotu			
9.09.2023	Wojciech Błażejczyk			Aktualizacja karty przedmiotu			