

Nazwa przedmiotu: Realizacja muzyki elektronicznej			
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Kompozycji i Teorii Muzyki			Obowiązuje od roku akademickiego: 2024/2025
Kierunek: Kompozycja i Teoria muzyki		Specjalność: Kompozycja z muzyką elektroniczną, filmową i teatralną	
Forma studiów: stacjonarne II st.	Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)	Status przedmiotu: obowiązkowy	
Forma zajęć: warsztaty	Język przedmiotu: polski	Rok/semestr: Rok I / semestr I - II	Wymiar godzin: 45 godzin
Koordynator przedmiotu	Kierownik Katedry Kompozycji		
Prowadzący zajęcia	ad. dr Wojciech Błażejczyk, dr Mateusz Śmigasiewicz		
Cele przedmiotu	Teoretyczne i warsztatowe przygotowanie do komponowania i realizowania własnych utworów elektronicznych i komputerowych z elementami interakcji. Przygotowanie do korzystania z komputerowego warsztatu pracy kompozytora oraz komputerowych narzędzi do syntezy, przetwarzania, kontroli i przestrzennej dystrybucji dźwięku oraz realizacji live electronics.		
Wymagania wstępne	umiejętność zrealizowania oryginalnej kompozycji elektroakustycznej, znajomość podstawowych metod przekształcania i syntezy dźwięku		
Kategorie efektów	Numer efektu	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU	Numer efektu kier./spec.
Wiedza	1	posiada wiedzę dotyczącą nowoczesnych zjawisk muzycznych wraz z ich rozwojem z uwzględnieniem muzyki elektronicznej	P7_KEL_W_03 (KEL_III)
	2	zna techniki tworzenia i wykonywania na żywo kompozycji dźwiękowych przy pomocy środków interaktywnych, algorytmicznych oraz budowania instrumentu i improwizacji.	P7_KEL_W_07 (KEL_VII)
Umiejętności	3	posiada umiejętność orientacji i stosowania nowoczesnych zjawisk muzycznych i nowoczesnych technologii w zakresie muzyki elektronicznej oraz wykonywania muzyki elektronicznej i komputerowej na żywo	P7_KEL_U_04 (KEL_XII)
Kompetencje społeczne			
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU			Liczba godzin
<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacja najnowszych trendów estetycznych w muzyce elektronicznej 2. Prezentacja najnowszych technologii w muzyce elektronicznej 3. Metody tworzenia i realizacji interaktywnych kompozycji elektronicznych. 4. Wykorzystanie kompozytorskich programów komputerowych do komponowania interaktywnej muzyki komputerowej i tworzenia projektów interaktywnych 5. Zastosowanie programowania obiektowego w programie MAX do celów kompozytorskich. Rodzaje obiektów, techniki przetwarzania dźwięku, nagrywanie i odtwarzanie dźwięku, tworzenie muzyki generatywnej, kontrolowanie parametrów dźwięku przy pomocy zewnętrznych urządzeń. 6. Tworzenie architektury projektu interaktywnego, przygotowanie do wykonania utworu na żywo. 7. Dźwięk wielokanałowy (kwadrofonia, Dolby Surround, Dolby Atmos) 8. Produkcja muzyczna - miks, mastering, formaty plików dźwiękowych 			45

9. Realizacja live electronics			
Metody kształcenia	1. wykład problemowy 2. wykład konwersatoryjny 3. wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień 4. praca z tekstem i dyskusja 5. analiza przypadków 6. rozwiązywanie zadań 7. praca indywidualna 8. prezentacja nagrań CD i DVD		
Metody weryfikacji efektów uczenia się	Metoda		Numer efektu uczenia
	1. Przygotowanie niewielkiego projektu interaktywnego w środowisku MAX (I semestr)		1,2,3
	2. Skomponowanie kilkuminutowego wielokanałowego utworu elektronicznego, wykorzystującego poznane technologie (II semestr)		1, 2, 3
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, 5, 8	1
2	2 – 8	1 – 8	1
3	1 – 8	1 – 8	1
Warunki zaliczenia	Przygotowanie referatu oraz zaliczenie kolokwium ustnego		
Rok	I		II
Semestr	I	II	III
ECTS	3	2	IV
Liczba godzin w tyg.	2	1	V
Rodzaj zaliczenia	zaliczenie	kolokwium	VI
Literatura podstawowa			
Holmes Thom. <i>Electronic and Experimental Music</i> . Wyd. 3. New York (USA) : Routledge, 2008.			
Kotoński Włodzimierz. <i>Muzyka elektroniczna</i> . Kraków: PWM, 2002.			
Roads Curtis. <i>The Computer Music Tutorial</i> . Cambridge, MA: MIT, 1996.			
<i>The Oxford Handbook of Interactive Audio</i> , red. K. Collins, B. Karpalos, H. Tessler, Oxford University Press 2014			
Literatura uzupełniająca			
Rowe Robert. <i>Machine Musicianship</i> . Cambridge, MA: MIT, 2001. <i>bang Pure Data</i> . Graz: Volke, 2006.			
Miranda Eduardo. <i>Computer Sound Design: Synthesis techniques and programming</i> . Wyd. 2. Woburn, MA: Focal Press, 2002.			
Puckette Miller. <i>The Theory and Techniques of Electronic Music</i> . Singapore: World Scientific Publishing, 2007.			
Russ Martin. <i>Sound Synthesis and Sampling</i> . Wyd. 3. Woburn, MA: Focal Press, 2008.			
Pasecznik Monika, <i>Cyfrowi tubylcy muzyki</i> , https://www.dwutygodnik.com/artukul/5622-cyfrowi-tubylcy-muzyki.html			
Cascone Kim, <i>Estetyka błędu: „postcyfrowe” tendencje we współczesnej muzyce komputerowej</i> , w: <i>Kultura dźwięku, teksty o muzyce nowoczesnej</i> , Cox Cristoph, Warner Daniel (red.), Słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2010			
KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA			
Zajęcia dydaktyczne	45	Przygotowanie się do zaliczenia	30
Przygotowanie się do zajęć	15	Przygotowanie się do kolokwium	45
Praca własna z literaturą	15	Inne	0
Konsultacje	0		
Łączny nakład pracy w godzinach	150	Łączna liczba ECTS	5
Możliwości kariery zawodowej			
- Jest przygotowany do przedmiotu <i>Kompozycja muzyki elektronicznej</i>			
- tworzenie warstwy elektronicznej kompozycji muzycznych			
- możliwość dalszej edukacji w wyspecjalizowanych ośrodkach muzyki komputerowej (np. IRCAM, STEIM)			
Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu			
Data	Imię i nazwisko	Czego dotyczy modyfikacja	
09.2024	Wojciech Błażejczyk	Pierwsza wersja	
2.01.2025	Wojciech Błażejczyk	Poprawi redakcyjne	